

Stap 5 mix

Dit is de eerste versie van de antwoorden. De planning is sommige antwoorden 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) Mat op onderste rij zit in de stelling. Verder zien we dat Td7 gepend staat. Dus uitschakelen van het dekkende stuk met 1. Te7 Dd8 2. Txd7 (beter dan 2. Lxd8).
- 2) Een pittige opgave aan het begin maar het dient als voorbeeld dat met de juiste aanpak vrijwel alles op te lossen is. Het eerste wat opvalt is de mogelijkheid van een aftrek- of dubbelschaak. Wat weten we van dat thema? Gebruikelijk zijn: het kopstuk valt een tweede aanvalsdoel aan en het kopstuk jaagt de koning (in een matnet). Dat is lang niet alles. Hier zien we: kopstuk voorkomt vlucht (kopstuk wordt bewaker) en kopstuk schakelt een verdediger uit. Het primitieve 1. Pc5+ De7 levert niets op. Juist is 1. Pe5+ (jaagt de koning, bewaakt veld g6 en onderbreekt de dekking van de toren op e1. Ineens is de toren in beeld als ongedekt stuk, dus er is een tweede aanvalsdoel. Na 1. ... Kf8 is twee keer jagen genoeg voor een geslaagde dubbele aanval met de dame: 2. Db8+ De8 3. Db4+.
- 3) Veel witte aanvallers en voldoende zwarte verdedigers, maar die staan voornamelijk de eigen koning in de weg. Mat door toegang is mogelijk: 1. Ph5+ Kh7 2. Dxb6+ Pxb6 3. Pg5#
- 4) Kwetsbare koning, genoeg aanvallers. Het loperschaak op e7 leidt tot snel mat en daarom voldoet het weglommen van het paard: 1. ... Txd4+ 2. Pxd4 Le7+ 3. Ka4 Txa2+
- 5) Pat vermijden (1. Dxf5?) en schaak op c5 niet toestaan: 1. Dc7 Dg6 2. Dg7+ Dxb7+ 3. hxb7#
- 6) 1. Dh5 Dd3 (1. ... h6 2. Lxb6) 2. Te4 h6 3. Lxb6. Aanvaller aanvoeren en het dekkende stuk uitschakelen door onderbreken.
- 7) 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.

- 8) 1. Df8+ (1. Db8+ Kh7 2. Df8 Dg5#) 1. ... Kh7 2. Dxh6+ Kxh6 3. Th3#. Beide koning zijn kwetsbaar. Tijdwinst essentieel.
- 9) 1. ... Pxd5 2. cxd5! Pc5 3. a3 en 4. b4 kost een stuk, evenals 2. ... Pg5. Slaan met een stuk op d5 is iets beter voor wit (loperpaar, betere pionstructuur).
- 10) 1. ... Dc1+ 2. Dxc1 Tc6+. Verdedig tegen penning door het weglukken van het pennende stuk.
- 11) 1. ... Dc4+ 2. Kg1 De2 3. Db8+ Pc8. Binnendringen op de tweede rij is logisch. Van belang is om het tussenplaatsen op c8 van te voren te zien.
- 12) 1. Da7+ Lb7 (1. ... Kc8 2. Dxb6) 2. Ta6 Db8 3. Dxb6+ Kc8 4. Ta5. Kwetsbare zwarte koning (weinig verdedigers). Dankzij de penning na de eerste zet kan wit de toren erbij halen (standaardwending).

4

- 1) 1. f7 Dxf2 2. fxe8D. Dankzij een tussenzet wint wit zijn toren terug. Hij komt twee pionnen voor.
- 2) De loper staat aangevallen. Het loperpaar opgeven is niet nodig. Welke loperzet? De actiefste houdt geen rekening met de mogelijkheden van de tegenstander.
 1. ... Le7! De loper kan snel weer actiever worden (f5 op goed moment).
 1. ... Lb6? 2. Lb5. De loper op b6 dekt veld d6 niet meer.
 1. ... Tc8 2. Pxc5 Txc5.
- 3) 1. Dg7+ Txg7 2. Te8+ Tg8 3. Txg8+ Kxg8 4. Td8#. Overwicht aanvallers. De zwarte matdreiging dwingt wit snel te handelen. Standaardwending.
- 4) 1. ... Pd3 2. c7 Pe5+ 3. Kg3. Het enige veld waarbij het paard niet met tempo veld c8 kan controleren of de gepromoveerde dame met een paardvork wint (bijv. 3. Ke4 Pc4 4. c8D Pd6+)
- 5) 1. ... g5+ 2. Kg3 De1+ 3. Kh3 Dh4#. Dit is mat in drie. Ook de samenwerking van dame en paard is dodelijk: 1. ... De5+ 2. Kg4 h5+ 3. Kh3 Pf7 4. g3 Df5. De menselijke zet; de computer geeft 4. ... Kh7 en 4. ... Kg8 als sneller. Ook 4. ... De2 5. Kxh5 De8+ 6. Kh4 Dc8 springt niet direct in het oog.
- 6) 1. Ta4 Dc8 2. Ta8. Kopstuk jagen en pen.
- 7) 1. ... Pe4 2. Dd4 Dxd4 3. Pxd4 Pxc3 4. bxc3 Txb1+. Gebruik maken van de penning over de b-lijn. Voorbereidende zet: richten.
- 8) 1. d4+ Dxd4 2. Tb5+ Dd5 3. d4#. Tijdwinst. Het pionoffer schakelt met een penning de dame als verdediger uit.
- 9) 1. Dc8 (1. Tbf1 g4+ 2. Kh4 Th2+ 3. Txh2 Txh2#) 1. ... g4+ 2. Dxc4+ Pxc4 3. Kxc4. Verdedig tegen mat.
- 10) 1. b5 Pc5 2. Lxc5 bxc5 3. Db8+. Dubbele aanval: dame (UV: weggagen + slaan).
- 11) 1. Pd4+ Kxe3 2. Lb6!. Batterij neerzetten en zetdwang (elke zet kost de loper).
- 12) 1. Pf7+ Txf7 2. Dxf7 Df8 3. Txa8 Dxa8 4. Dxc7#. Het paardschaak dient om de dame te activeren, zwart moet nemen (1. ... Kg8 2. Pe7#). Zwart kan punt g7 nog dekken maar de dame is eenvoudig weg te lokken.

5

- 1) 1. Pb5 cxb5 (1. ... Dc5 2. Pc7+) 2. Lxf7+ Kxf7 3. Dxa3. Aftrekaanval (baanruiming).
- 2) 1. Df7 De5 2. Pf8+. Dubbele aanval: paard (lokken en jagen).
- 3) 1. Txd6 (1. Pxf8? Lc5+ 2. Kg3 Txd1 3. Txd1 Lg1) 1. ... cxd6 2. Pxf8. Verdedig tegen vrijpion.
- 4) 1. ... Pxe5 2. fxe5 Dxe5 3. Lf4.
- 5) 1. Kg5 (1. Kh5? Kg7 ; 2. e6? Te7) 1. ... Txe5+ (1. ... Kg7 2. Ta7+ Kh8 3. Kf6 Tf8+ 4. Tf7) 2. Kg6 Te8 3. Kf7 Te1 4. Th6# (*Ulrichsen, 2001*)
- 6) 1. ... Pf3+ 2. Kh1 Pxd3+ 3. Pxd3 Th2#
- 7) 1. ... Lc6 2. Dxd8 Lxd8
- 8) Lastig? Nee, niet bij de juiste aanpak. Mat op de onderste rij springt in het oog. De dame op d6 moet 'weg'. Vergeet niet de ongedekte toren op a6. De eerste zet is logisch: 1. c5 Lxc5 (Voor de weerlegging van 1. ... Dd8 komt de ongedekte toren in beeld 2. Dc4 Txa5 3. Dxd4) 2. Dxc5 Dxc5 3. Tb8+ Te8 (Gemakkelijk te missen maar hier niet zo erg omdat wit al een stuk voor de dame heeft) 4. Txe8+ Df8 5. Txf8+.
- 9) Gevaar voor pat omdat de looper b8 controleert.
 1. Ld6. De looper weggeven is logisch. Waarom op d6 blijkt uit de volgende zet. Na 1. ... Txd6+ 2. Db6 zou zwart moeten passen. Na 2. ... Txb6 is 3. axb6 de aangewezen zet!
 1. Lf6?. De verkeerde keus want na 1. ... Txf6+ 2. Db6 Td6! (en niet 2. ... Txb6+?
 3. axb6) is het pat na 3. Dxd6 en 3. Kb5 Txb6+ 4. axb6 Kb7 weten we al sinds stap 3.
 1. Db6? Txb6+ 2. axb6 (2. Kxb6) is meteen pat.
 - 10) 1. g6 hxg6 2. h6 a2 3. Le5 Kxe5 4. h7
 - 11) 1. ... De4 2. Dc1 (2. Db1 Tad8) 2. ... Pe2+
 - 12) 1. Pd8+ Kb8 (1. ... Dxd8 2. Dc6+; 1. ... Txd8 2. Da6+ Kb8 3. Da8#) 2. Txa8+ Kxa8 3. Da6+ Kb8 4. Db7#

6

- 1) 1. Dd8+ Kf7 2. De7+ Kg8
- 2) 1. Lf1 Pe1 2. Lxc4 Pxc2 3. Ld3 Pa3 4. Lb2
- 3) 1. ... Dxd1 2. Txd1 Lxc3 3. bxc3 b2
- 4) 1. Lg5 Te8 2. Dxe8+ Kxe8 3. Lxf6
- 5) 1. Dh8+ Lg8 2. Df6+ Lf7 3. De7+ Kg8 4. Dxc5
- 6) 1. Dh8+ Kg5 2. Le4 Lxd5 3. Dh4#
- 7) 1. Tb4 a1D 2. Pb6+ Lxb6 3. Ta4+ Dxa4
- 8) Wit staat beter door een betere pionstructuur. Alle normale zetten zijn mogelijk om dat lichte voordeel te behouden. Maar hoe dat uit te bouwen?
 1. Pb5. Wit ruilt de looper van d6. Na 1. ... Db8 2. Pxd6+ (wachten met ruilen is misschien nog beter want de looper kan niet weg, bijv. 2. Tfe1) 2. ... Dxd6 3. Lf4 wint de looper aan activiteit en de zwarte koning staat toch enigszins kwetsbaar.

- 1. g3. Nadeel is dat zwart 1. ... Pe4 kan spelen: 2. Dc2 Pxd4 Pxd4 Ld7.
- 1. Tfe1. Niets mis mee al kan ook nu 1. ... Pe4 en ruilen op d4 na 2. Dc2 en pennen op g4 na een andere.
- 9) 1. Dg2 fxg2+ 2. Kxg2 Le3 3. Kxh1 (theoretisch remise)
- 10) 1. Txf6 Dc6 (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 11) 1. Lb7 T6xb7 2. Dxb7 (2. Dc8+? Lxc8 3. Txc8+ De8) (uitschakelen verdediging: onderbreken)
- 12) 1. Dd6 Dc6 2. Td8+ Kh7 3. Dg6+ Dxg6 4. hxg6+ Kxg6 5. Txc8 (zevende rij)

7

- 1) 1. Dd4 De7 (1. ... fxg3 2. Dh8+ Ke7 3. Dd8+ Ke6 4. Dd6#) 2. Dh8+ Df8 3. Td8+ Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging.
- 2) 1. c6 Pxc6 2. Txc6+ (penning: een gepende stuk is geen goede verdediger)
- 3) 1. ... c2 2. Tc1 Lb2 3. d7 Lxc1 4. d8D Lb2 (vrijpion verzilveren)
- 4) 1. Tf8+ Lxf8 2. c5+ Kh7 3. Lb1+ Kg8 4. La2+ (remise door eeuwig schaak)
- 5) Anand- Short
- 6) tekening
- 7) 1. ... Dxh3 (1. Lxa8 Txa8) 2. Ld5+ Kh8 3. Lxa8 (tussenzet)
- 8) 1. f4+ (1. Txg5? Td7+) 1. ... gxf4 2. Te3+ fxe3 3. f4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. Td5! (1. dxc4+ Kc3 2. Tc8 Pd6) 1. ... Pb6 (1. ... Pf6 2. dxc4+ Kc3 3. Tf5 Pe4 4. c5; 1. ... Kc3 2. dxe4) 2. dxe4+ Ke3 3. Tb5 Pc4 (laatste pion op het bord houden) (Didukh)
- 10) 1. ... Dh1+ 2. Dg1 Dxh3+ 3. Dg2 Dxb3 (uitschakelen verdediging door weglokken en dubbele aanval: dame)
- 11) 1. Dh3. De enige zet die geen materiaal verliest. Na 1. ... Lxg5 wint wit het stuk met 2. e6 terug. Na 1. ... Df5 2. Pf3 dxe5 is 3. Pxe5 mogelijk.
1. Df4. Kost gewoon een pion na 1. ... Pxe5 en f7 staat gedekt.
1. e6 is aardig behalve na 1. ... Pxe3 2. exd7+ Kxd7 en Pg5 hangt ook nog.
- 12) 1. Pf5+ gxf5 (1. ... Kf6 2. Pxd4; 1. ... Kg8 2. Tb8#) 2. 2. Dg5+. (uitschakelen verdediging: weglokken+mat) Wit lokt de g-pion weg om de dame toegang tot de koning te geven.

8

- 1) 1. Pxc4? (1. Td2) 1. ... dxc4 2. Txd8 Pxd8 (dame staat 'ineens' gedekt)
- 2) 1. Ke6 Kd8 2. Kf7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. (Manvelyan 2015)
- 3) 1. ... bxa4 (1. ... Txa6? 2. axb5 Ta8 3. b6 Pd8 4. b7 Tb8 5. Tb6) 2. Tb6 a3 3. Lc4 a2 4. Lxa2 Txa2 (vrijpion maken)
- 4) 1. Tf5! Txf5+ (1. ... Kxe7 2. Txf6 Kxf6 3. Kf4) 2. Kg4 Kxe7 3. Kxf5 (vrijpion verzilveren)
- 5) 1. Dg3 g6 2. Txe6 (koningsaanval)
- 6) 1. ... Dh6 2. Dxh6 gxh6 (penning: uitschakelen verdediging door weglokken)

- 7) 1. Dd8+. Niet eens zo moeilijk vooral omdat de andere zetten desastreus aflopen. Na 1. ... Txd8 2. Txe1 staat wit een pion voor.
1. Dh5? Te2 (onderbreken) 2. Lxg7 Dxd1+ 3. Kb2 Pc4+ 4. Kc3 Txc2+ (*Mitov-Popov 0-1*)
1. Dxd2 verliest zonder dat zwart een knappe zet moet spelen: 1. ... Dxd2 2. Txd2 Te1+
- 8) 1. Pb3+ Kc4 2. Pxa5+ Kc5 3. b4# (mat in drie)
- 9) 1. Ta3+ Ta7 2. Tf3 Tf7 3. Ta3+ (remise door eeuwige aanval) (*Amirjan 1987*)
- 10) 1. ... Lc6 (1. ... Kxe7? 2. Dxd7+ Kxd7 3. Pc5+) 2. f3 De3+ 3. Kh1 Kxe7 (tussenzet)
- 11) 1. ... Dg4+ 2. Ke3 De4+ 3. Kd2 Dxb7 (jagen en dubbele aanval: dame)
- 12) 1. Pf5 gxf5 (1. ... Pe5 2. dxe5 gxf5 3. exf6) 2. Dh5+ Kf8 3. Lh6+ Kg8 4. (koning in het midden)

9

- 1) 1. Ta7+ Tb7 2. Pxd6 Txa7 3. Pc8+ Kd7 4. Pxa7 (lokken en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. ... Pxe2 2. Dxe2 d6 (normaler dan 2. ... 0-0 3. 0-0-0 d6 4. Dd3 Pe8 hoewel wit hier evenmin veel heeft. Beide lichte stukken zijn niet heel actief.) 3. 0-0-0 Le6 4. Dd2 d5.
1. ... Pc6 kost tijd en na 2. Dd2 moet zwart wat moeite doen om zich verder te ontwikkelen.
1. ... Pxb3 Enige voordeel van deze slagzet is dat wit een dubbelpion krijgt. Die is voorlopig nog niet zwak. De looper krijgt een steunpunt op c4 en de c-lijn komt open. Na 2. cxb3 d6 wint 3. Tc1 een tempo.
- 3) 1. ... d5 2. Lxc4 d4 (tussenzet)
- 4) 1. Le2+ b5 2. Lg4 Kb7 3. Lf3+ Ka6 4. a4 (verdedig tegen vrijpion)
- 5) 1. b7 (1. Tc1 Tg2+ 2. Kf6 Kd7) 1. ... Ta7 2. Te1+ Kd8 3. Te7 Kxe7 4. b8D (vrijpion verzilveren)
- 6) 1. Pe8+ Txe8 2. Df6+ Kh7 3. Dxf7+ Kh8 4. Lxh6 (koningsaanval)
- 7) 1. Th5+ Kxh5 2. Kf4 b3 3. Th1# (mat in drie)
- 8) 1. Pd6 Lxd6 (1. ... Pxf4 2. Dxf7+ Kh8 3. Pxe8 Txe8 4. Dxf4) 2. Dxd5 Tad8 3. Txe8+ (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 9) 1. ... Pxd4 (niet 1. ... Tfh8 2. Pxc6 Txb2 3. Pxa7+ Kb8 4. Pb5) 2. Txd4 Tfh8 Combi van uitschakelen verdediging door weglokken. pennen en röntgenschaak
- 10) 1. Db3+ Kxa6 (1. ... Ka5 2. a7 Dh1 3. Dd5+) 2. Kc7 Ka5 3. Db6+ Ka4 4. Da6+ (4. Da7+) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. ... Lb7 2. Pd5 Dc6 3. Da7 Dxd5 (insluiten)
- 12) 1. ... Le3+ 2. Kh1 (2. Pf2 Lxf2+) 2. ... Dxf1+ 3. Lxf1 Lxe4+ 4. Lg2 Tf1# Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.

10

- 1) 1. h5 hxg5 2. hxg6 (aftrekaanval)
- 2) 1. ... Pxd4 2. Pxd4 (2. Dxd4 Dxd4 3. Pxd4 Txb1) 2. ... Txb1 3. Pc6+ (3. Pb5+ Txb5) 3. ... Kb6 (materiaalwinst door tussenzet; verdedig tegen aftrekaanval door

dekken)

- 3) 1. ... Dd2+ 2. Kg3 Dd6+ 3. Kf2 Txa1 (materiaalwinst door tussenzet)
- 4) 1. c5 Da6 2. b5 (2. Txd4 Te1+ 3. Kg2 Df1#) (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 5) 1. Dxf7+ Kxf7 2. Pe5+ Ke7 3. Pc4 (verdedig tegen mat)
- 6) 1. De3 Dxc7 2. Lf6 (verdedig tegen dubbele aanval door tegenaanval)
- 7) 1. Lf5! exf5 (1. ... e5 2. Lxh7 e4 3. Lxe4+ Kxe4 4. h7) 2. h4 c2 (verdedig door pat)
- 8) 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. Pxd6 hxd6 2. Pe4 Pf6 en nu is het ompspelen van het paard via d2 naar c4 nog het beste. Dat kon dus handiger.
1. Pe4 Da5+ is stap 2.
- 9) 1. ... Ta1 2. Kg2 (2. Txa1 Lxf3#) 2. ... Txf1 (penning: uitschakelen verdediging door weglokken en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 10) 1. ... Tfe2 2. Pg4 h5 (uitschakelen verdediging: weggagen+mat)
- 11) 1. ... Ld6 2. Da5 (2. Dh5 Df6) 2. ... Lxh2+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning door onvoldoende verdedigers (standaardoffer op h2)
- 12) 1. Pxe4 (1. Dxf6? gxf6) 1. ... Dxd4 2. Pf6+ (batterij neerzetten en dubbelschaak)

11

- 1) 1. ... Kb4 2. Le6 h3 3. Lxh3 Kxb3. Eindspeltechniek: tweede vrijpion maken.
- 2) 1. Td6+ (1. Tc6+? Kb7 2. Txe6 Td1+ 3. Ke5 Txd8) 1. ... Tb6 2. Tcc6 Txc6 3. Txc6+ Kb7 4. Txe6 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken. (*Polasek 2015*)
- 3) 1. Le6+ Kh8 (1. ... Kf8 2. Dc5#) 2. Lf7 (uitschakelen verdediging: weggagen+mat)
- 4) 1. Tc8+ Kh7 (1. ... Pf8 2. Txf8+ Kxf8 3. Dh6+ Ke8 4. Dh8#) 2. Dh6+ Kxh6 3. Th8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 5) 1. ... Lb5 (1. ... d3 2. cxd3 Lb5 3. Kf4 exd3 4. Lxd3 Lxd3 5. Kxe3 Lc2 6. b4) 2. Lxb5 d3 3. cxd3 e2 (vrijpion verzilveren)
- 6) 1. h6 Txd3 (1. ... gxh6 2. Ph5) 2. Te8+ Kxe8 3. hxg7 (vrijpion maken met doorbraak en met weglokken verzilveren)
- 7) 1. Ta8+ (1. Txd7 Dxd7) 1. ... Tg8 2. Pe7 Txa8 3. Pg6+ Kg8 4. Le6# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. ... Tb8+ 2. Ka1 (2. Kc3 Da5+ 3. Kd3 Td8) 2. ... Td8 3. c3 Txd4 (penning: kopstuk jagen en aanval op een gepend stuk – kruispenning en tussenzet)
- 9) 1. Lxh6 Deze ruil is alleen goed als het direct wint. Dat doet het ook 1. ... Lxh6 2. De5. Het paard komt op bezoek.
1. Pa3 Goede ontwikkeling al kan zwart de schade beperkt houden met 1. ... Pf5
2. Dxe7+ Kxe7. Lastig om de ontwikkeling af te maken en de koning staat niet helemaal veilig op e7.
1. Le3 Pf5 2. Dxe7+ Kxe7) verschilt niet veel met de vorige variant.
- 10) 1. Dh6 Pe6 2. Te1 Te7 3. fxe7 Te8 4. Dd2 (koningsaanval en uitschakelen verdediging)

- 11) 1. ... Lxf3 2. gxf3 Dxd2 3. Dxd2 Pxf3+ 4. Kg2 Pxd2 (slaan, lokken en dubbele aanval: paard)
- 12) De zwarte koning bevindt zich op het strijdtoneel maar kan (nog) niet ingrijpen. Zwart moet dus toegang maken.
 1. ... a5 (logisch is om eerst 1. ... c4 te bekijken maar de witte koning is verbaasd snel terug: 2. bxc4 Kc5 3. Kg4 Kxc4 4. Kf4 Kb5 5. Ke4 Ka4 6. Kd4 Kxa3 7. Kxc3 a5 8. Kd2 Kb2 9. c4 remise. Ook 1. ... Kb5 werkt niet omdat na 2. Kg4 a5 3. Kf3 a4 wit in het vierkant van de c-pion stapt met 4. Ke2 en de doorbraak niet slaagt) 2. Kg4 (kansloos is 2. a4 c4 3. bxc4 Kc5) 2. ... a4 (dat is het verschil: de witte koning staat nog niet in het vierkant van de 3. bxa4 Ka5 4. Kf4 Kxa4 5. Ke3 Kxa3. De extra c-pion bewijst zijn nut.

12

- 1) 1. Ka6 (1. Ka8? Kb5 2. c8D Ta1+ 3. Kb7 Ta7#) 1. ... Pe7 2. c8D Pxc8 (pat)
- 2) 1. b3 Dc5 2. Txf7 (wegjagen en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 3) 1. f8D+ Txf8 2. Lb4+ Ke6 3. Kxf8 (3. Lxf8 Kd5 4. Lc5 a5 5. Kg6 a4 6. Kf5 a3) (laatste pion op het bord houden)
- 4) 1. Lg5 (1. g3? Txxg3+ 2. hxxg3 Dxxg3+ 3. Kh1 Dh3+ 4. Kg1 Tg8+) 1. ... Txxg5 2. Dxxg5 fxxg5 3. gxxh3 (verdedig tegen mat)
- 5) 1. ... Tg3 2. fxxg3 Dxxh2+ 3. Kxxh2 Th6+ (koningsaanval)
- 6) 1. Dg6+ Kf8 2. Dxe6 Dd7 3. Tf1+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 7) 1. Dxd4 Dg5+ 2. Dg4 (penning: een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 8) 1. Pf8+ Kg8 2. Pg6 Th7 3. Pe7# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Pxd4 Dat lijkt eng maar als 2. Dh6+ Kg8 geen mat loopt een prima zet. Wit heeft alleen maar dame, toren en g-pion in de aanval. Daarbij staat de witte koning ook niet goed.
 1. ... fxxg6 2. Pe6+ kost materiaal.
 1. ... hxxg6 2. Dh6+ loopt mat.
- 10) 1. ... Txxg2+ 2. Dxxg2 Txxg2+ 3. Kxxg2 Dg7+ 4. Kh1 Dxe5 (lokken en dubbele aanval: dame)
- 11) 1. ... g5 (insluiten)
- 12) 1. ... Te1+ 2. Kd2 Td4+ 3. Kc2 Le4+ 4. Kb2 Tb1# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Koning opjagen.

13

- 1) 1. Dxd6 Dxd6 2. Txd6 Pg4 (aftrekaanval)
- 2) 1. ... Lxd4+ 2. Txd4 Txd4 3. Kxd4 Pxf3+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 3) 1. Le2 Dg5 (Pxe6) (aftrekaanval)
- 4) 1. Pf5+ gxf5 (1. ... Kf6 2. Tde1) 2. Tg3+ Kh7 3. Th3 (koningsaanval)
- 5) 1. a4! (1. Kb2? Kb6! 2. Kb3 Kb5 3. Kc3 Kc5) 1. ... Kb6 2. a5+! (2. Kb2? Kc5) 2. ... Kxa5 3. Kb2 Kb5 4. Ka3 5. Ka4 Kxd5 6. Kb5 Kd6 7. Kb6! (7. a4? Kc7) 7. ... Kd7 8. Kb7 Afhouden en afhouden voorkomen.
- 6) Zwart heeft een pion geofferd. Hij heeft geen ontwikkelingsvoorsprong en het is

de vraag of Lg4 wel zo nuttig is, omdat b7 zwak is. Hoe wint zwart zijn pion terug of hoe krijgt hij compensatie als dat niet lukt?

1. ... f6. Door denken vind je deze zet ook als hij niet in een lijstje van drie staat. De e-pion moet naar voren maar zoals verderop zal blijken is e6 te langzaam. Nu komt op de volgende zet e5. Wit kan zich geen wilde acties veroorloven als 2. b4 e5 3. Lg3 Pxb4 4. Db3 Lxc5 5. a3 Pc6 6. Dxb7 Pge7. Acties met een enkel stuk leveren meestal geen gevaar op. Ook 2. a3 e5 3. Lg3 is niet goed voor wit want na 3. ... a5! 4. Pe4 a4 kan wit c5 toch niet houden (Lxc5 bijv.). Beter is dit plan door eerst de looper weg te jagen: 2. h3 Ld7 3. a3 e5 4. Lh2 e5 5. Pe4 a4. Zwart krijgt zijn pion wel terug.

1. ... Pf6. Ontwikkelingszet maar niet om spel voor de pion te krijgen. Wit kan 2. Pe5 spelen (zonder Pc6 komt b4 in de stelling) of 2. Db3. Zwart wint zijn pion niet makkelijk terug en indien wel dan is wit klaar met de ontwikkeling.

1. ... e6. Te langzaam na 2. Db3 Dd7 (2. ... Lxc5 3. Pe5) 3. Pe5 Pxe4 4. Lxe5 f6 5. Ld6

7) 1. Pe7+ Kh8 2. Tf8+ Txf8 3. Dxe5+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

8) 1. f8D Pxf8 2. Kf6 Kd4 3. Kf5 Ke3 4. Kg4 Pe6 5. Kh5 Laatste pion veroveren.

9) 1. Tg5 (1. Tb7+? Kf8) 1. ... Lf8 (1. ... Lf4 2. Tf5+ Kg6 3. Txf4) 2. Tg7+! (2. Tgx8? Lxh6) 2. ... Lxg7+ (2. ... Kf6 3. Kxg8) 3. hxg7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.

10) 1. ... bxc6 (1. ... Txc6? 2. Txf7 Dxd5 3. Tgx7+ Kh8 4. Td7+ Kg8 5. Txd5; 1. ... Dxd5 2. Pe7+ Kh8 3. Lxg7+ Kxg7 4. Pxd5) Kies de juiste slagzet: elimineren.

11) tekening

12) 1. Kg5 Le8+ 2. Kh6 Lf7 3. e8D Lxe8 4. Df6+ (vrijpion verzilveren)

14

1) 1. ... Dxd4+ 2. Txd4 b5 3. Tc2 bxc4 (uitschakelen verdediging: weglokken en aanval op een gepend stuk)

2) 1. ... a5 2. Pd3 b5 3. Lb3(jagen, richten, onderbreken en insluiten)

3) 1. Tb8+ Lxb8 2. Te4+ Pd4 (verdedig door pat)

4) 1. Dxb6 Lg5 2. b4 De5 (insluiting handhaven)

5) 1. Le7 Txe7 2. Txf8 (uitschakelen verdediging: onderbreken)

6) 1. Kh4 Kh6 (1. ... Pf2 2. Kg5 Kg7 3. Kf5) 2. Pe6 Lxe6 (remise door pat of onvoldoende materiaal)

7) 1. Db7+ Kd6 2. Dd7+ Kc5 3. Da7+ (jagen en röntgenschaak)

8) 1. Pd5. Dit lijkt heel makkelijk vanwege de dubbele aanval na 1. ... exd5 (verliezend maar na 1. ... Dd8 2. Pxe7+ Dxe7 3. Lf4 verliest zwart een pion in slechte stelling) 2. Dxd5+ Kh8 3. Txf8+ (slaan op a8 wint geen kwaliteit omdat e3 blijft hangen en zwart gewoon beter staat – witte koning staat zwak) 3. ... Lxf8 4. Dg8#

1. Txf8+ Lxf8 nu is 2. Pd5 nog wel de beste zet (anders verliezen Pc3 en La2 aan activiteit als zwart Kh8 kan spelen) maar na 2. ... Dc5 houdt zwart wel stand.

1. Db6. Zwart ruilt en speelt 2. ... Tb8 en 3. ... Pe5. Niet direct 3. Pe5 4. Pd5.
- 9) 1. Ld5+ Kh8 2. Te3 (ruimen en röntgenaanval)
- 10) 1. Ta4+ Kxa4 2. Lc6+ Ka5 3. b4+ Ka6 4. Lb5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. ... Lc2 2. Tb6+ Kf7 (2. ... Ke7 3. Pe3 Ta1+ 4. Pf1 Ld3) 3. Pe3 Ta1+ 4. Pf1 Ld3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 12) 1. ... f4 2. Df3 Pxf2+ 3. Dxf2 Lg4+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

15

- 1) 1. ... Tc1 2. Txc1 Dxe3+ 3. Kh2 Dxc1 (verdedig tegen mat)
- 2) 1. ... Pxc3 2. Lxc3 Ta4 3. Dxb7 Lxc3 (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 3) 1. ... Kb8 (1. ... Lb7 2. Kxa2 Da5+ 3. Da4) 2. De8+ Ka7 (2. ... Kc7? 3. Dxe7+ Kb8 4. Df8+ Ka7 5. Tg7+) 3. Dd7+ Eeuwig schaak toestaan. Tussenplaatsen en weglopen verliezen.
- 4) 1. Ta2 Dxa2 2. f8D+ Ka7 3. Df2+ Dxf2 (remise door pat)
- 5) 1. ... Lxe4 2. Dg3 Dxc3 3. Pxe4+ Kxf5 4. Pxc3+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 6) 1. ... Dd1+ 2. De1 (2. Kh2 Ld6) 2. ... Dxe1+ 3. Pxe1 Td8 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 7) 1. Pd7+ Pxd7 (1. ... Kg8 2. Dxe7; 1. ... Ke8 2. Pxf6+) 2. Dxe7+ Kxe7 3. Txd7+ Kf6 4. Txb7 (lokken en dubbele aanval: toren)
- 8) 1. ... Td1+ (1. ... Dxb1? 2. Dxd8+ Txd8 3. Txb1) 2. Txd1 Txd1+ 3. Txd1 Lxc7 (aftrekaanval)
- 9) 1. ... De1+ 2. Kh2 Pg4+ 3. hxg4 Dh4+ 4. Kg1 Td1+ (mat door toegang)
- 10) 1. Pxe5. Besluit je tot deze zet omdat wit na 1. ... Lxe2 2. Dxe2 Lxe5 een betere stelling heeft dan na de twee andere zetten dan is dat goed gezien. Wit heeft meer ruimte en de achtergebleven pion op e7 is een zwakte. Speel je de zet omdat wit niet op e2 terug hoeft te slaan des te beter: 2. Da4+ is heel sterk: 2. ... c6 3. dxc6 b5 4. cxb5 levert twee pionnen op.
1. 0–0. Gezonde ontwikkeling maar 1. ... Pf7 is een passieve maar stugge verdediging, bijv. 2. Le3 c5 (pakt een belangrijke centrumveld).
1. Pd4. Loperruil is een goed idee maar zwart speelt 1. ... Ld7 om na Pe6 direct te slaan.
- 11) 1. Lb7 Ke7 2. b6 axb6 3. a7 (vrijpion maken door doorbraak)
- 12) 1. Txb6+ gxb6 2. f6+ Kg8 3. De8+ Kh7 4. Dxf7# (mat door toegang)

16

- 1) 1. b4+ Kxb4 2. Ke6 (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. Pc7 (dankzij röntgenaanval) 1. ... Ta7 (1. ... Pxc7 2. Tc1 Pb5 3. Txc8) 2. Pxb5
- 3) 1. ... Ta4 2. Tbd1 Txa3+ 3. bxa3 Dxa3+ 4. Kb1 Tb8+ (koningsaanval)
- 4) 1. ... Pb4 2. Db1 Pxd3 3. Pxd3
1. ... Lg4
1. ... Le6
- 5) 1. Lxc7 Txc7 2. Txb4 Tac8 (ontpenning)

- 6) 1. c8D Txc8 2. Tf3+ Tc3 (2. ... Ka4 3. Th3; 2. ... Kb4 3. Th3) 3. Th3 Txx3 (verdedig door pat)
- 7) 1. Ph3+ Kh5 (1. ... Kg6 2. Pe7+) 2. Pf4+ Kg5 3. h4# (jagen en dubbele aanval of mat)
- 8) 1. Le7+ Kg7 2. Pe3 Dg1 3. Pf5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. Td3+ Kc8 2. Te8+ Kb7 3. Td7+ Ka6 4. Ta8# (jagen en mat)
- 10) 1. Pxe7+ Txe7 2. e4 (uitschakelen verdediging: weglokken en aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. Kd6! (1. Ta7? Te6! (1. ... Txe5+? 2. Kd6)) 1. ... Txe5 2. Ta7 Tb5 3. Ta8+ Tb8 4. Txb8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. ... Kd8 2. Kc2 (2. f7 Td1+ 3. Kc2 Tf1=) 2. ... Ke8 (2. ... c5 3. f7 Ke7 4. f8D+ Kxf8 5. Txd7+—) (verdedig tegen vrijpion)

17

- 1) 1. ... Te7 (1. ... Dd8 2. Df7+ Kh8 3. Txx6+; 1. ... Db5 2. Df7+ Kh8 3. Txx6+) (verdedig tegen mat)
- 2) Zwart moet tevreden zijn met gelijk spel. Pion d5 is zwakker dan d4 en het paard is in ieder geval op dit moment actief. De zwakke onderste rij van wit speelt een rol.
 1. ... Tc7. Dekt b7 zodat Da5 of De6 mogelijk wordt. Na 2. Dxd5 kan 2. ... Dxa2
 1. ... Tc2. Actief maar de toren kan alleen nog weinig uitrichten, pion d5 is niet te dekken. Wit maakt een luchtgat met 2. g3 zodat de onderste rij grappen eruit zijn.
 1. ... Dxa2 is te optimistisch en kost een dame: 2. Dd1.
- 3) 1. Pa5 Txb2 2. Pc6 Dxc3 3. Pxe7+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. Dd6+ Kg8 2. De6+ (2. Te8+ Txe8 3. Dxf4 Te1+) 2. ... Kh7 3. Dh3+ Kg8 4. Dxc8+ (dubbele aanval: dame en tussenzet)
- 5) 1. Tgf6+ Kg4 2. Kg2 (2. Kh2? Df3) 2. ... Dd5+ 3. f3+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Pa4 bxa4 2. Pxc8 (ruimen en insluiten)
- 7) 1. fxx8P Txf6+ 2. Pxf6+ Kg6 3. Pxd5 (ontpennen, minorpromotie en paardvork)
- 8) 1. Ka1 (1. g8D Tb2+ 2. Ka1 Tb1+) 1. ... Tb3 2. Th5 (pat vermijden)
- 9) 1. ... b5 2. Pxb5 (2. Dxc5 Txc5) 2. ... Lxb5 3. Lxb5+ Dxb5 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 10) 1. ... Dd4+ 2. Tb2 Dxb2+ 3. Kxb2 Ld4+ 4. Ka3 b4# (mat door toegang)
- 11) 1. Dxd5 e4 2. Lc4 (ruimen en aftrekaanval)
- 12) 1. 0–0 (1. Pg1 La6 2. c4 c5 3. Dxd5 Lb7) 1. ... Dxe2? 2. Tfe1(verdedig tegen mat)

18

- 1) 1. ... Dd6 2. g3 Tfb8 (richten en insluiten)
- 2) 1. Df6+ Ke4 2. De6+ Kd3 3. Dh3+ (jagen en röntgenschaak)
- 3) 1. Dxc6+ Ke7 2. Dd6+ Lxd6 3. cxd6+ Kxd6 4. Lxd4 (jagen en aftrekaanval)
- 4) Een tamme opzet van wit en daardoor heeft zwart zijn looper op f5 kunnen

zetten (meestal staat op c8). De paardzet naar e4 is wat vroeg ook al dreigt er nu iets.

1. Lxe4. Nu wint wit een pion of kan met tempo zijn ontwikkeling afmaken, bijv. 1. ... dxe4 2. Pg5 Dd5 3. c4 of 1. ... Lxe4 2. Pxe4 dxe4 3. Pd2 f5 (3. ... Dd5 4. Lxc7)
4. Db3 Dc8 en nu 5. d5 om de zwarte koning kwetsbaar te maken of 5. f3. 1. Dc2 dekt de loper maar na 1. ... Pxd2 2. Dxd2 Lxd3 3. Dxd3 Ld6 is de spanning helemaal weg en zijn de kansen gelijk.
1. 0–0 Pxc3 nu weet wit wat er dreigde.
- 5) 1. ... Lf2 2. Txf2 (2. g3 De3) 2. ... Dxh4+ 3. Kg1 Dh2+ 4. Kf1 Pe3# (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 6) 1. ... Pxe5 2. Pxe5 Lxe5 3. Pf6+ (aftrekaanval en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 7) 1. ... Lc5 2. Pxc5 (2. Dxc5 Dxc2#) 2. ... Txe1+ 3. Dxe1 Dxc2# (penning: uitschakelen verdediging door weglokken)
- 8) 1. ... Dxc4+ 2. Kxc4 Lf5+ 3. Kh5 g6+ 4. Kh4 Th3# (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 9) 1. Lxd4 Dxe2 2. Pf6+ Kf8 3. Pxd7+ Kg8 4. Pf6+ Kf8 (4. ... Kg7 5. Pxe8+) 5. Ph7+ (5. Pd7+) (remise door eeuwig schaak)
- 10) 1. ... Dh5+ 2. Ke1 Txc1+ 3. Dxc1 Df3 4. Lc3 Th1 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 11) 1. Db8 h6 2. Tf8 Dxc4 3. Txc4 Dxc4 4. Tf8 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Onderste rij.
- 12) 1. f3! (1. Kb7? Kc5! 2. Kxa8 Kb6 3. a7 Kc7 4. f3 Kc8 5. f4 gxf4; 1. a7? Ke5! 2. f3 Ke6 3. Kb7 Kd6) 1. ... Ke5 (1. ... Ke3 2. a7 Kxf3 3. Kb7 g4 4. Kxa8 g3 5. Kb8 g2 6. a8D+) 2. Kb7 Kd6 3. Kxa8 Kc7 4. Ka7 Kc8 5. Kb6 Zetdwang.

19

- 1) Timman-Kasparov
- 2) tekening
- 3) 1. Lg8+ Kg6 2. Df7+ Kg5 3. h4+ Kg4 4. Df3# (mat in vier)
- 4) 1. g7 Lxg7 2. Dh5+ Kf8 (2. ... Kd8 3. Pe6#) 3. Ph7# (koning in het midden)
- 5) 1. Tf8+ Kxf8 2. Pg6+ hxg6 3. Dh8# (mat in drie)
- 6) 1. Ph4 Df6 2. Pxf5 Dxf5 3. Lg4 ((penning: kopstuk lokken en pen)
- 7) De witte pionnen op de koningsvleugel zijn al aardig ver opgerukt. Tegenspel op de damevleugel is er nog niet.
 1. ... Pxd4 2. Dxd4 Dxd4 Dameruil is in principe gunstig als de tegenstander aanvalt maar na 3. Txd4 sloopt wit ook de pionnenstructuur met 3. ... e5 4. Pd5 (4. fxe5 Lxg5+) 4. ...
 1. ... Td8. Wit speelt zijn paard van d4 weg en gaat verder met aanvallen: bijv. 2. Pb3 b5 3. g6.
 1. ... Ld7. Wit voorkomt algehele ruil op d4. Naast het paard wegspeken is 2. Pce2 een mogelijkheid.
- 8) 1. Ta8 Kf7 2. Txe8 Kxe8 3. Lc6+ (lokken en dubbele aanval: loper)

- 9) 1. Lxe4 Pxe4 2. Dxe4 Ld6 (aftrekaanval)
- 10) 1. Dc8+ Ka7 2. Db8+ Ka6 3. Ta5+ Kxa5 4. Db5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. ... Txb3+ 2. gxb3 Dg3+ 3. Kh1 Dxb3+ 4. Kg1 Tg6+ (koningsaanval: toegang)
- 12) 1. ... Pa8 2. e4 dxe4 3. Kxe4 Pb6 (pion b2 is niet te dekken)

20

- 1) 1. Dh4 h5 2. Pe4 (verzwakking uitlokken)
- 2) 1. Ph7+ Kg8 2. Pf6+ Kf8 3. Th8+ Lxh8 4. Dg8#(koningsaanval)
- 3) 1. ... La5 2. Td4 Lc3 3. Td1 Lb4 (uitschakelen verdediging door wegjagen en penning: aanval op een gepend stuk)
- 4) 1. e5 Kc5 (1. ... c5 2. e6 Kb3 3. Kd2 Kb2 4. e7 c4 5. e8D c3+ 6. Kd3 c2 7. Db5+) 2. Ke4 Kb6 3. Kf5 Kc7 4. Kf6 (wedren, afhouden en helpen)
- 5) 1. ... Tg2+ 2. Kxb3 Tg3+ 3. Kh2 Tg4 (3. ... g4 4. Df1+ Kxf1 5. Kxb3) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. ... b6 2. Dxb6 La6+ 3. Ke1 Dg1+ 4. Kd2 Dxf2+(koningsaanval)
- 7) 1. Lf7+ Kh7 2. Lxe8 Dxe8 3. Dxb6+ (penning: staartstuk jagen en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 8) 1. Txb7+ Kg5 2. Tcf7 Kg4 (2. ... Td8 3. f3) 3. Kg2 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Lxc3. Zwart moet een keer op c3 slaan. Wit heeft het loperpaar maar zwart een betere pionstructuur.
 - 1. ... exd4. Na 2. Pd5 Lc5 (2. ... Pxd5 3. cxd5 kost materiaal) 3. Lg5 en wit heeft verschillende mogelijkheden na 3. ... Pe5 4. b4. Pion terugwinnen of slaan op f6 en Lh6.
 - 1. ... Pxd4. De domste na 2. Da4+ Pc6 3. Lxc6+.
- 10) 1. Tc6+ Kf7 2. Txc4 Txc4 3. Pd6+ (jagen, lokken en dubbele aanval: paard)
- 11) 1. axb4 Dxa1 2. Lb2 Dxd1+ 3. Dxd1 (insluiten)
- 12) 1. Pf6+ gxf6 2. Dg6+ Kf8 3. Dxf6+ Ke8 4. a3 De7 5. Dh8+ Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.

21

- 1) 1. ... Lg2 2. Lxg2 Dh2+ 3. Kf1 Pe3+ (koningsaanval: materiaalwinst door jagen en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. La7 b5 2. Ke4 b4 3. Kd3 b3 4. Kc3 b2 (verdedig tegen vrijpion – taken verdelen)
- 3) 1. Pb6+ axb6 2. Da3+ Kb8 3. Lf4+ (aftrekaanval)
- 4) 1. Lf6. De pion loopt niet weg. Deze loper is relatief het beste stuk van het bord en die ruil je niet.
 - 1. f5. Voorbarig, nu is na 1. ... gxf5 2. Lf6 toch de beste zet. Flexibel spelen en mogelijkheden openhouden: f5 kan altijd nog.
 - 1. Lxd4. Goed als zwart zou moeten slaan maar hij kan 1. ... a6 inlassen.
- 5) 1. Dxa5 Pxa5 2. Lc7 (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)

- 6) 1. Pxd5 Dxd5 2. Lc4 Lb4+ (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 7) 1. Pf6+ gxf6 2. Dg8+ Tf8 3. Dxd5 (uitschakelen verdediging: weglukken)
- 8) 1. Lc5+ Kb5 2. T1a4 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Th4+ 2. Lh3 Txb3+ 3. Dxh3 Dc6+ 4. Dg2 Dxe8 (uitschakelen verdediging door weglukken en dubbele aanval: dame)
- 10) 1. ... Dg5 (1. ... Te2 2. Td8) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 11) 1. Th5+ Kxg4 2. f3+ Dxf3+ 3. Dxf3# (mat in drie)
- 12) 1. Txe7+ Kxe7 2. Dd6+ Ke8 3. Pf6+ gxf6 4. exf6 (koning in het midden)

22

- 1) 1. Th5 Th8 2. d6 Lf6 3. Dxc5 (koningsaanval en uitschakelen verdediger)
- 2) 1. ... Lc5+ 2. Kh1 Pg3+ 3. hxg3 Dg5 4. f4 Dh6+ (koningsaanval toegang)
- 3) Wit staat twee pionnen achter. Een terugwinnen is gemakkelijk. Op welke manier houdt hij de meeste kansen op remise?
 1. Dxa4. Vuistregels zijn handig maar pas ze nooit blindelings toe. Ruil geen stukken als je achterstaat. Nuttig regel maar belangrijker is wat er overblijft. Met dameruil kan wit veel zwarte pionnen zwak maken: 1. ... bxa4 2. Tfd1 (sterk de dreiging d6 te winnen dwingt tot passiviteit en lokt een toren van de onderste rij – onhandig is 2. Tc4 omdat 2. ... d5 kan volgen en dom omdat 2. ... Pd2 wint) 2. ... Tc6 3. Tc4 f5 4. g4 met veel spel. Nog steeds twee pionnen achter maar dat is tijdelijk.
 1. Lxe4 Dxe4 2. Dxd6 Dc6. Pionwinst maar zwart heeft een gezonde pion meer, geen zwaktes en een meerderheid om de damevleugel en dat levert later een vrijpion op.
 1. Dd5. De gespeelde zet -10. Na 1. ... Te5 2. Db7 Tce8 staat de torens beter en staat wit nog steeds 2 pionnen achter.
- 4) 1. Pf5+ gxf5 2. Tg8+ Kh6 3. Th8+ Kg5 4. Tbg8# (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 5) 1. Txa7+ Kxa7 2. Lf2+ Ka8 3. Tg4 (verdedig tegen mat met tempo dekken)
- 6) 1. ... Lc7 2. Lg2 Dxb7 (aftrekaanval en onderbreken)
- 7) 1. Dh8+ Kg5 2. Dg7+ Kxh5 3. g4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. ... Lb2 (1. ... a1D? 2. Tc8+) 2. Ta4 a1D 3. Txa1 (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. g4 (1. h4 T8f7 2. g4?) 1. ... c4 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 10) 1. ... b6 2. Ld3 Ta8 (insluiten)
- 11) 1. g6 h6 2. Dh5 (koningsaanval)
- 12) 1. Tb4 Le6 2. e5 Tb6 3. Txb6 Kxb6 4. Pxe6 (lokken en uitschakelen verdediger door slaan)

23

- 1) 1. Tg6 (1. Tg8+? Kb7 2. Tg6 Dh8 3. Tg7+ Lc7) 1. ... Dh7 2. Tg8+ Kd7 3. Tg7+ Dxc7 (remise door pat)
- 2) 1. ... Tc8 2. Db3 Txc1+ 3. Txc1 ((uitschakelen verdediging door weglukken en penning: aanval op een gepend stuk)

- 3) 1. Dh8+ Kf7 2. Th7+ Ke6 3. De8+ Kd5 4. Txd7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. Kf5 Kh6 2. Kf6 Kh7 3. Kf7 Kh6 4. Th2+ Kg5 5. f4+ Kxf4 6. Txc2 (jagen en aftrekaanval).
- 5) 1. Pxb4 Da5 2. Dd2 Pe4 (2. ... e5 3. Pxa6) (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 6) Wit heeft een lichte ontwikkelingsvoorsprong. Verder is de pionformatie bij zwart op de damevleugel verkeerd. Veld b6 is zwak en pion c5 staat in de weg.
 1. Pc4. Wint nog een tempo want de dame moet spelen: 1. ... Dxe4 (1. ... De7 2. Pd6+ is) 2. Pxe4 en zwart heeft geen verweer tegen minstens pionverlies: 2. ... Pf6 3. Ped6+ Ke7 4. Lxc5 dan wel 2. ... b5 3. Pcd6+ Lxd6 3. Pxd6 en 4. Lxc5.
 1. 0–0–0. Prima mogelijkheid. Zowel na 1. ... Pf6 2. Dxe5+ Pxe5 3. Pc4 als na dameruil.
 1. Lc4. Ontwikkelingszet maar de loper staat Pa3 in de weg. De aanval op f7 vangt zwart op met 1. ... Dxe4 2. Pxe4 b5 3. Le2 c4.
 - 7) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Tb2+ 3. Df2 Txf2+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
 - 8) 1. Dh7+ (1. Dh8+ Kf7 2. Dh5+ (2. *g8D+ Txc8* 3. *Dxf6+ Ke8*) 2. ... P7g6; 1. Pxf6+ Kf7) 1. ... Kxh7 2. Pxf6+ Kh6 3. Lc1# (koningsaanval magneet)
 - 9) 1. Dxf4 Dxf4 2. Td8+ Kf7 3. Tf8+ Kg6 4. Txf4 (lokken en jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
 - 10) 1. g6+ Kg8 2. Td6 Kf8 3. Lg5 en zwart heeft nog wat onschuldige schaakjes. Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
 - 11) 1. c5+ Ke6 2. Th7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
 - 12) 1. ... Pf4+ 2. Txf4 Dg2+ 3. Kh4 Txf4# (mat in drie)

24

- 1) 1. ... Tf1+ 2. Txf1 De2 3. Tf2 Dd1+ Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging.
- 2) 1. Ta7! h1D+ 2. Th7 Dg1 3. Tg7+ (verdedig tegen vrijpion)
- 3) 1. Lxh7+ Kxh7 2. Dh5+ Kg8 3. Tf8+ Kxf8 4. Df7# (koningsaanval: toegang)
- 4) 1. ... Ld8! 2. Dd4 b4 (uitschakelen verdediging: wegjagen en penning: aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. Tdx5 Txd5 2. Dc8+ Td8 3. Txe6+ fxe6 4. Dxe6+ (koning in het midden)
- 6) 1. ... Pxe4 2. Lxe4 (2. Pxe4 Lxh4) 2. ... Lxe4 3. Lxe7 (tussenzet)
- 7) 1. ... Te6 2. Db3 (2. Tfe1 Th6 3. Pf1 Txf4) 2. ... Th6 3. h3 Lxh3 (koningsaanval stukken erbij halen)
- 8) 1. Txe7+ Kxe7 2. f4 Lxc3 3. Ld2+ (lokken, wegjagen en aftrekschaak)
- 9) 1. Pf5. Mogelijk vanwege de indirecte dekking van de dame (1. ... Dxb5 2. Pxc7+ met stukwinst). Zwart staat al beroerd en een extra stuk voor wit is funest: 1. ... Lf6 2. Pd6+ Ke7 3. Dxc6 fxc6 4. Pxb7; 1. ... Kf8 2. Dxc6 fxc6 3. Pxc7; 1. ... Tg8 2. Dxc6 fxc6 3. Pd6+; 1. ... Pd7 2. Dxc6 en 1. ... Lf8 (relatief het best) 2. Dxc6 fxc6 1. Dxc6 fxc6 2. Ke2 Voordeel voor wit (betere pionstructuur, betere stukken)

maar een hele klus als zwart 'ineens' heel goed zou verdedigen.

1. De2. Geeft vrijwel al het voordeel weg na 1. ... Dxe4 2. Db5+ Pd7.

- 10) 1. Dg6 Pf8 (1. ... Pf6 2. Txf6) 2. Df7+ Kh8 3. Dxf8+ (koningsaanval)
- 11) tekening
- 12) 1. Txh6+ Pxh6 2. Df6+ Kh7 3. Ld3+ Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.

25

- 1) 1. ... e5 (1. ... Le7 2. Pxf6) 2. Pxf6 Lc5 (verdedig tegen penning)
- 2) 1. T1b5+ Ka6 2. T5b6+ Ka5 3. Ta6+ Txa6 4. Tb5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. ... Pxe3 2. Pxe3 (2. Dxe3 Txc4) 2. ... Pc5) (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 4) 1. Dh3 h5 2. Dxc8 Txc8 3. Pxf7+ (dubbele aanval: hout + dreiging)
- 5) Zwart heeft een pion meer in deze jeugdpartij -10.
 - 1. ... fxe4. De stelling moet open. Tf8 doet mee en dat maakt na 2. Txe4 Pf3+ 3. Kh1 Pxd2 4. Dxd2 Lxc3 mogelijk. Wit boft dat de zwarte koning op g8 staat want nu voorkomt 5. Dd5+ grote schade. Het toreneindspel na 5. ... Df7 6. Dxf7 Txf7 staat iets beter.
 - 1. ... f4. Zo speelde zwart maar na 2. f3 of 2. Pd5i s er geen compensatie voor de pion. De activiteit van Le5 en Tf8 is gehalveerd en Pd4 wordt snel teruggejaagd.
 - 1. ... Tce8. Geen goede zet. Wit speelt 2. f4 Lf6 3. Kh1 of 3. Pd5.
- 6) 1. Da8+ Te8 2. Pde7+ Kf8 3. Dxe4 (aftrekaanval batterij neerzetten)
- 7) 1. Pf6+ Kh8 (1. ... Lxf6 2. Dxh6+ Kxh6 3. Th3+) 2. Pxe8 (koningsaanval: toegang)
- 8) 1. Lxe7! Ke5 (1. ... Ke4 2. Lf6 Kf4 3. La1 Ke4 4. Kxh6) 2. Lf8 Kf6 3. Lg7+ Kxg7 (3. ... Kf7 4. Kxh6 Kg8 5. La1) (verdedig door pat)
- 9) 1. hxg4 Pf3+ (1. ... Dh4 2. f3) 2. gxf3 Dh4 (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 10) 1. ... f5+ (1. ... gxh5+ 2. Kxh5 Kb6 3. Kg6 Kb5 4. Kxf6 Kxb4 5. Ke7 Kc5 6. Ke6 en wit wint.) 2. Kg5 gxh5 3. Kxh5 Kb6 4. Kg5 Kb5 5. Kxf5 Kxb4 6. Ke4 (6. Ke6? Kc5) en remise.
- 11) 1. Tg7+ Kf8 (1. ... Ke8 2. Tg8+ Kf7 3. Tg6 Lxg4+ 4. Txg4 f1D 5. Tf4+ Dxf4) 2. Tg6 f1D (2. ... Lxg4+ 3. Kxg4) 3. Tf6+ Dxf6 (verdedig tegen vrijpion)
- 12) 1. g4 Lg6 2. g5 Ph5 3. f4 (jagen en insluiten)

26

- 1) 1. Txh5 gxh5 2. Df5 Kf8 3. Dh7 (koningsaanval: toegang)
- 2) 1. Ta1 Db4 2. Dxb4 axb4 3. Lxa6 (3. Txa6) (penning: kopstuk jagen en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 3) Zwart staat voortreffelijk: betere pionstructuur en stukken die iets doen.
 - 1. ... Pg4. Heel sterk. Zwart moet niet bang zijn voor een dubbelpion. Na 2. Dxb6 axb6 staat a2 in en dreigt Pf2.
 - 1. ... Tfd8 Verhindert dameruil. Zwart heeft zeker aanval tegen de witte koning

al heeft wit voldoende verdedigers. Zeker geen slecht plan alleen minder dan de paardzet.

1. ... Dxe3 2. Pxe3. Beter voor zwart maar onlogisch om het witte paard in het spel te brengen.
- 4) 1. Dd7 Pxd7 2. Tg8+ Ke7 3. Pf5# (uitschakelen verdediging door blokkeren) Af en toe van de schoonheid van schaken kan geen kwaad.
- 5) 1. ... Tg2 2. f6 Lb5+ 3. Ke1 h2 (3. ... Tg1+ 4. Kf2 h2 5. Pg3 Tg3 6. Td1) (vrijpion verzilveren)
- 6) 1. Pxd5 Dxd5 2. Lxf6 Lb7 Tussenzet en matdreiging voorkomt winnende aftrekaanval met Lh7+.
- 7) 1. a4! (1. Kd4? Le8 2. Kc4 (2. Kd3 Lb5+) 2. ... Kxe3 3. Kb4 Kd4 4. a4 Lxa4 (4. ... Kd5 5. a5 b5) 1. ... Lc2 (1. ... Le8 2. a5! bxa5 3. Kd4) 2. a5 bxa5 3. Kd4 (verkeerde loper baanwijziging)
- 8) 1. ... b4 (anders 2. b4) 2. cxb4 Kf6 3. Ke3 Ke6 4. Kd2 (doorgang maken)
- 9) 1. Txd4 (1. Lb5 c6; 1. Ta8+ Kd7) 1. ... Dxd4 2. Ta8+ Kd7 3. Dxd4+ (lokken en uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 10) 1. h6 Lf8 2. Dh4 (wegjagen en penning: aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. ... Pe5+ 2. Kf4 Ped3+ 3. Kg5 Pe4+ 4. Kh4 Txh2# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. ... Pf4 (1. ... Ph4 2. Dd8+ Kg6 3. Te6+) 2. Dd8+ Kg6 3. Tg8+ Kh7 Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging.

27

- 1) 1. Dh6+ Ke5 2. d4+ Dxd4 (2. ... Kxd4 3. Dxe3#) 3. Dg7+ Kf4 4. Dxd4+ (lokken en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 2) 1. Pa2. Ontpent de a-pion. Op andere zetten met dit paard speelt zwart 1. ... La6. Verder is slaan op a3 niet mogelijk: 1. ... bxa3 2. b4. Na 1. ... Tb8 2. axb4 Txb4 3. Pxb4 Dxa1 4. Te1 (Lg2 moet een keer naar f1) heeft wit een duidelijk plan. Zijn stukken goed neerzetten (Pc6 en Pc4 als het kan).
1. Pc4. Als wit een kwaliteit wil offeren moet wit deze zet inlassen. Na 1. ... Da6 2. axb4 Dxa1 3. bxc5 blijkt wit niet eens een pion te krijgen. Zwart heeft 3. ... La6 als sterke tussenzet maar ook 3. ... Pxc5 weerlegt het offer.
1. axb4 Dxa1 2. bxc5 Pxc5 Nog kanslozer dan de vorige variant. Geen enkele compensatie.
- 3) 1. Dg8+ Kxg8 2. Pf6+ (verdedig tegen mat)
- 4) 1. Dg6 (1. Pg6+ Kg8 2. Dxc6 Lxc6 3. Pfe7+) 1. ... fxg6 2. Pxg6+ hxg6 3. Th3+ (koningsaanval)
- 5) 1. ... a4 2. Pd2 (2. d5 axb3 3. axb3 Lxc3) 2. ... axb3 3. axb3 Lxb3 (koningsaanval)
- 6) 1. Dh7+ Kf7 2. Lg6+ Kf6 3. Tf4+ gxf4 4. Lh4# (koningsaanval)
- 7) 1. ... Pxd4 2. Pxd4 (2. Txc1 Pxf3+) 2. ... a5 (2. ... Txe1+ 3. Dxe1 Dxd4 4. Dxe6+) (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 8) 1. Da8+ Kb5 2. Db7+ Kc4 3. Dc6# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. Dd8 Dxd8 2. Pxe6+ Kg8 3. Pxd8 b5 4. Pc6 (afwikkelen door dubbele aanval:

paard)

- 10) 1. ... Pe8 2. Dc6 Tc8 (2. ... Lxc3? 3. Dxa8) (jagen en insluiten)
- 11) 1. Te7+ Kf3 2. Te3+ Kxe3 3. Ld4+ Kxd4 4. Kg2 Ke3 5. Kf1 (verdedig tegen vrijpion)
- 12) 1. ... Dxa1 (1. ... Txb5? 2. Txb5 Pe2+ 3. Kf2 Dxb5 4. Dxa7) 2. Txa1 Pxf1 3. Kxf1 Txb5 (uitschakelen verdediging: weglommen/slaan+hout)

28

- 1) 1. Dg6+ Txg6 (1. ... Ke7 2. Dxc7+ Kd6 3. Dxf6; 1. ... Kf8 2. Pxd5) 2. Pxc6+ Ke8 3. Tf8# (weglokken en aftrekschaak)
- 2) 1. ... Pd1 (1. ... Pa4? 2. Te3) 2. Lxd1 Dxc3 (penning: aanval op een gepend stuk en weglommen+mat)
- 3) 1. ... Pg4. Goede verdediging tegen een eventueel Pxc6. Omdat h4 hangt heeft wit geen tijd voor f3. De witte stukken staan onhandig.
1. ... Kh7. Pion g6 nog een keer dekken is veilig maar niet de beste keus.
1. ... d5 De gespeelde zet die na 2. f3 Pxe4! goed uitpakte. Je mag eigenlijk niet aarzelen in zo'n stelling: 2. Pxc6 fxc6 3. Dxc6+ Kh8 4. exd5 Lxd5 5. Dh6+ Kg8 6. Te5.
- 4) 1. ... Lg4 (1. ... Tb1 2. Tg7+ Kxh6 3. Pxf5+ Kh5 4. Tg5#) (verdedig tegen mat)
- 5) 1. Txg7 Dxc7 2. Txh6+ Dh7 3. Df6+ (3. Dh4) (koningsaanval: toegang)
- 6) 1. ... Lxh4 2. Txh4 Txh4 3. Lg5 (dubbele aanval: loper)
- 7) 1. Lc7+ Ka6 2. Pd7! Pe6 (2. ... Lc6 3. Pc5#) 3. Pb8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken. (Fomichev,2015)
- 8) 1. ... Le1 2. Kxe1 g2 (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. h5 Txh5 2. Te5 (afwickelen naar pionneindspel)
- 10) 1. ... e3 2. fxe3 Tc2 (uitschakelen verdediging: weglommen en penning: pen)
- 11) 1. Dxc5 (1. Dxd5 Pxd5 2. Lxc5 Pxc5 3. c4 Pb4) 1. ... Pxc5 (1. ... Dxc5 2. Lxc5 Pxc5 3. Pc7+) 2. Pc7+ Kd8 3. Pxd5 exd5 4. Lxc5 Combi van weglommen, dubbele aanval: paard, tussenzet)
- 12) 1. Dd4 Df8 2. Dd8 La6 3. Lh7+ Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging

29

- 1) 1. ... f4 2. Ph5 (2. Pf1 fxe3 3. fxe3 Txe3) 2. ... fxe3 3. fxe3 Txe3 (3. ... Pxe3+) (lokken en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. Pxb7 Pxb7 2. Te7 (weglokken en uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 3) 1. ... Lxc3 2. Dg4+ Lg7 3. Lh6 Pg6 (verdedig tegen penning)
- 4) 1. b4 Lxb4 2. Ke3 Lxc3 (2. ... Lf1 3. Tc1 Lc5+ 4. Ke4 Ld3+ 5. Kd5) (verdedig door pat of onvoldoende materiaal)
- 5) Wit heeft twee pionnen geofferd. Doordat Lc4 gepend staat dreigt dameruil. Een juiste gevoel is dat wit blij mag zijn als hij niet slecht komt te staan. Gewoon te weinig aanvallers en voldoende verdedigers. Na 1. Df5 Dxc4 moet je aanvoelen dat een dame en paard tegen een overmacht niet werkt. Wat is juist? 1. Txd5. Een pion terugnemen en Lb5 dreigen. Zwart heeft 1. ... La6 en wit houdt

het net: 2. Td4 Pe6 3. Pxe6 fxe6 4. Tgx4.

1. Lxd5 wordt weerlegd door 1. ... Lb4+ (maakt vluchtveld voor de koning)
1. Pxf7 Dxc4 2. Dxc4 dxc4 3. Pxx8 is kwaliteitswinst tegen twee pionnen maar na
3. ... Lf3 is de toekomst van Th2 niet rooskleurig. Verder gaat het paard op h8 vast verloren.
- 6) 1. Dxe6+ Kh8 2. Txx6+ gxx6 3. g7+ Kxx7 4. Dg6+ Kh8 5. Dh7# (koningsaanval)
- 7) 1. Pxe6 Lxe6 (1. ... fxe6 2. Dxx6+) 2. De4 (weglokken en insluiten)
- 8) 1. Dc3 Pe4 2. Txe4 fxe4 3. Pe6+ (batterij neerzetten en aftrekaanval)
- 9) 1. Dxc3 Dxc3 2. Pe7+ Kh8 3. Txf8# (uitschakelen verdediging: weglokken+mat)
- 10) 1. Kf4! (1. gxx6? Kf6) 1. ... Pf7 2. g6 Ph6 3. Kg5 (zetdwang en insluiten)
- 11) 1. Th7+ Kxx6 (1. ... Kf8 2. Th8+ Kg7 3. f8D+ Kxx6) 2. f8P+ Kf6 3. g5#
Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. Da6+ Da5 (1. ... Kb3 2. Da2+ Kxc3 3. Db2+ röntgenschaak) 2. Dc4+ Ka3 3. Da2#
Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

30

- 1) 1. ... Tg1+ 2. Kh3 Pf4+ 3. Kh4 Pg6+ 4. Kh3 Th4# (jagen en dubbelschaak)
- 2) 1. Tb8+ Ka7 2. Ta8+ Kb7 3. Tb8+ Ka7 4. Ta8+ Kb7 5. Tb8+ (remise door eeuwig schaak)
- 3) 1. Dd7 Tc8 2. Dg4+ Kf8 3. Dg7+ Ke8 4. Dg8+ Kd7 5. Dxf7+ Kc6 6. Dd5+
Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. ... Te8 2. Pc5 Pd8 (penning: aanval op een gepend stuk - kruispenning)
- 5) 1. Kf5 h5 2. Ke6 Kf8 3. Kxd5 h4 4. Ke4 (met tempo in het vierkant)
- 6) 1. Dxx4 fxx4 2. Le7 Lxe7 3. Txc6 (vrijpion verzilveren)
- 7) tekening
- 8) tekening
- 9) 1. d5 Lc7 2. Txc7 (2. d6 Lxd6 3. Dxd6 Dxa1 4. Txf7 Kxf7 5. Dd7+ Kf6 6. Dxc8 Kf7)
2. ... Dxc7 3. d6 (aftrekaanval en slaan/wegjagen+mat)
- 10) Deze onoverzichtelijke stelling komt uit een jeugdpartij -10. Kwestie van tellen.
Zwart heeft een paard en pion voor de dame. Wit verliest zeker zijn dame.
1. Dxf3 Lxf3 2. Txc3 Txc3 3. La5 en dankzij deze tussenzet krijgt wit twee stukken tegen toren en pion.
1. Pxf3 (de partij) 1. ... Pxd1 2. Txd1 Tfxd8 en wit blijft bij een mindere stelling (zwart heeft c-lijn en beter licht stuk) gewoon een pion achter.
1. gxf3 Pxd1 2. Txd1 Tfd8. Pion achter, slechte pionstructuur.
- 11) 1. ... Te3 2. fxe3 Dxf3 3. Dc2 fxx3 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 12) 1. Dd6+ Pd7 2. Dxd7+ Kxd7 3. Pc5+ Kd6 4. Pxe4+ (lokken en dubbele aanval: paard)

31

- 1) 1. ... Th2+ 2. Ke1 Pb2 3. Tb1 (3. Tc1 Pd3+) 3. ... Th1+ (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 2) 1. Lg5+ Kg8 2. Dxx8+ Kxx8 3. Lf6+ (3. Th4+ Kg8 4. Lf6) 3. ... Kg8 4. Th4

(koningsaanval)

- 3) Deze leerzame stelling komt uit een jeugdpartij -10. Zwart kan een pion pakken. Wat is het probleem?
 1. ... f6 Dit is de beste zet en voldoende voor remise. 2. Txc3 (2. bxc3 fxe5 3. dxe5 Tc4 is met zo'n actieve toren zeker niet beter voor wit) 2. ... fxe5 3. dxe5 Txc3 4. bxc3 Tc8 en ook nu is de torenactiviteit voldoende.
 1. ... Lxd4 De partijzet die op verrassende wijze een kwaliteit kost 2. Pc6 (materiaal kost 2. Txc8 Txc8 3. Pd3 Tc2) 2. ... Lxb2 gespeeld en na 3. Ta2 Lf6 4. Pxd8 Txd8 5. Tc6 had wit een kwaliteit meer (al won zwart). Het verrassende komt na 2. ... Lf6 3. Tac1 en Pxd8 dreigt en na 3. ... Te8 komt 4. Pe7+.
 1. ... La5 2. Pc6 en het paard heeft drie aanvalsdoelen in het vizier die nog niet dreigen vanwege de penning maar zwart kan ze in een zet niet allemaal verhinderen. Bijv. 2. ... Tc7 3. Tac1 Tdc8 4. Pe7+.
- 4) 1. ... Kg7 (1. ... h4 2. f5 h3 3. f6 h2 4. f7 h1D 5. f8D+) 2. Ke7 Kg6 en wit komt niet verder. (verdedigen)
- 5) 1. Txh6+ Dh7 2. Dh4 Tg1+ 3. Kc2 Dxb6 4. Dxb6+ Kg8 (verdedig tegen dubbele aanval door tegenaanval)
- 6) 1. Pf5 Dg5 2. h4 Dg6 3. Pe7+ (jagen en aftrekaanval)
- 7) 1. Tg3+ Kf5 2. Dg5+ Ke4 3. Tg4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. f4+! Lxf4 2. Pe4+ Dxe4 (verdedig door pat)
- 9) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 De2+ 3. Kg1 Kh3 4. Dd4 De1# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. Td4 Db5 2. Tfd1 (richten en penning: pen)
- 11) 1. ... e4 2. Tg8+ Kh7 3. Df8 Th1+ (uitschakelen verdediging: onderbreken)
- 12) 1. Kg8! (1. Ke8? Dxe2+! 2. Lxe2 Kxb7) .1 ... g5 2. Lh1! Dh4 3. Th7+ (zetdwang en aftrekschaak) (Timman)

32

- 1) 1. Kf6 h2 2. Db4 Dd7 3. cxd7 h1D 4. De7# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 2) 1. ... La4 2. Dd3 (2. Dxa4 Dxe3+ 3. Kf1 Txc1) 2. ... Lxd1 (weglokken en dubbele aanval: dame)
- 3) 1. ... Ta2 2. De8+ Ld7 (zevende rij)
- 4) 1. Le2 Txb3+ 2. Kf2 (vrijpion verzilveren)
- 5) 1. ... gxf4 2. Pxf4 Td4+ 3. Ke3 Ld2+ (lokken, jagen en röntgenschaak)
- 6) 1. ... Dc8 De dame moet gedekt staan na 2. Txb3 fxb3. Zwart moet wel dameruil in de stelling houden (direct 1. ... Dxf5 2. exf5 Txb3 3. hxb3 is speelbaar maar wel onprettig). Wil wit verder komen dan moet hij 2. h4 spelen maar die zet dreigt geen h5 omdat dan zwart op f5 ruilt.
 1. ... De6 deze zet faalt na 2. Txb3 Txb3 3. Txb3 Dxf5 op de tussenzet 4. Tg7+.
 1. ... Da4 De gespeelde zet in een jeugdpartij -10. Gemist werd het sterke 2. h4 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 7) 1. ... Lf6 (1. ... Lh4 2. Kf4 Lg5+ 3. Kf3 Lf6) 2. Kf4 Lxe5+ (verdedig tegen mat)

- 8) 1. Pf5 Dg5 2. h4 Dg6 3. Pd6+ (jagen en aftrekaanval)
- 9) 1. ... Pxe5 2. dxe5 Lxb5 3. Db3 (penning: pen)
- 10) 1. Td7+ Ke5 2. Td5+ Txd5 3. Pc4# (uitschakelen verdediging door weglokken en blokkeren)
- 11) 1. ... Ta2 2. Lc6 (2. c6? Ph5#; 2. h4 Ph5+ 3. Kh3 Pf4+; 2. Ld1 Td2) 2. ... Ta3+ 3. Lf3 Ta2 (remise door eeuwige aanval)
- 12) 1. Tc8 Dd5 (1. ... Txc8 4. Dd8+) 2. Txf8+ Kxf8 3. Db4+ Kwetsbaarheid uitbuiten, onderste rij.

33

- 1) 1. ... Pc3 2. bxc3 (2. Dd3 Pxd1) 2. ... La3+ 3. Kb1 Db6+ (koningsaanval)
- 2) Zwart heeft een pion meer, maar pion d4 dreigt verloren te gaan. Nu zijn de pionnen op c5 en e5 ook geen helden.
 1. ... Pd7. Profiteert ten volle van de zwakke pionnen. Na 2. Pxd4 Lxg2 gaat de looper met tempo weg en dreigt ook 3. ... bxc5 en na 2. Dxd4 Pxc5 blijft wit gewoon een pion achter. Leerzaam is 2. cxb6 Lxf3! (na het luie 2. ... axb6 staat zwart beter) 3. gxf3 (3. bxc7 Dxc7 en e5 hangt; 3. b7 Lxb7 met pion meer) 3. ... c5 en 4. ... axb6.
 1. ... Lxf3 (geeft wat voordeel met eenvoudige zetten) 2. gxf3 Pd7 3. Dxd4 en nu 3. ... bxc5 met pion meer maar dubbelpion of 3. ... Pxc5 4. Lb5+ met probleempjes met ontwikkeling.
 1. ... Pg4 De partijzet. Nu lost 2. Lb5 alle witte problemen op.
- 3) 1. Td4 Lh5 2. Th4 (2. g4) (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 4) 1. ... Db2 2. Tc4 (2. Tcd1 Dc2) 2. ... Db1+ 3. Kg2 Db7+ (verdedig tegen vrijpion)
- 5) 1. ... Pxe4 2. Dxf8+ Kxf8 3. Lxd8 Txd8 4. Lxe4 (tussenzet desperado)
- 6) 1. Txf6 gxf6+ 2. Kd6 Kf7 3. Kc7 (afwikkelen naar pionneneindspel)
- 7) 1. Td8+ Dxd8 2. Pe8+ Dxe8 3. fxe8P# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. Pe7+ Kc5 2. Tc6+ Kd4 3. Pf5+ Ke5 4. Pxd7 (aftrekschaak, jagen, lokken en dubbele aanval: paard)
- 9) 1. ... Lf4 2. Dd3 g5 (richten en insluiten)
- 10) 1. ... h5 2. Tb8 h4 3. Tb3 hxg3 Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbaar punt.
- 11) 1. Kg3 g6 2. Tf5+ gxf5 3. f4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. Lxd4 exd4 2. Dxe7 Txe7 3. Txc5 (uitschakelen verdediging: slaan+hout)

34

- 1) 1. Lc5 (1. Kh1 Tc2 2. c8D Txc8 3. Txc8 Txd6) 1. ... Tc2+ 2. Lxd4 Txc7 (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. Kh1 (1. Lc5 Tc2+) 1. ... Tc2 2. Tbb1 (vrijpion verzilveren)
- 3) 1. ... Pc3 (richten en dubbele aanval: paard)
- 4) 1. ... Pc3+ 2. bxc3 Tb7 (uitschakelen verdediging en penning: pen)
- 5) 1. ... Tb4+ 2. Kxh5 Tb8 (2. ... Tb5+ 3. Kh4 Tb8) 3. Th6 Tb5+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

- 6) 1. Tc7 Txc7 2. De8+ Kg7 3. De5+ Kg8 4. Dxc7 (verdedig tegen vrijpion)
- 7) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Kg3 3. Lc4 Te1+ 4. Lf1 Txf1# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. (*Donner-Spanjaard, NED 1961*)
- 8) 1. Pce7+ Kh7 2. Th8+ Pxh8 3. Pf8# (uitschakelen verdediging door blokkeren) (uitschakelen verdediging door blokkeren)
- 9) 1. Kc2 (1. Ka1 Ld2 2. Dxf5+ Ke7) 1. ... Dh2+ 2. Kb3 Dxc1 3. Dxh6+ Schaak opheffen en nieuwe aanvallers niet toelaten.
- 10) 1. Pxd5 Dxd5 2. Lxf6 Da5+ 3. Dc3 (3. Dd2 Dxd2+; 3. b4 Lxb4+) (tussenzet)
- 11) 1. f3. Mogelijkheden van de tegenstander verhinderen. De zet f3 van zwart toelaten activeert de Le5 en de pion is een aanvaller en stoort.
 1. c3. Het paard wegjagen kan wachten want de tussenzet 1. ... f3 dreigt mat op h2 en na 2. g3 Pe6 boft wit dat zwart niet gemakkelijk in toren in de aanval kan betrekken.
 1. h3 De gespeelde zet maakt 1. ... f3nog sterker. Zwart won.
- 12) 1. Dh6+ gxh6 2. Pf6+ Kg7 3. Pxd7+ Kf7 4. Txd6 ((uitschakelen verdediging door weglokken, jagen en aftrekschaak)

35

- 1) 1. Da8+ Kxg7 2. Tg6+ hxg6 3. Dxd5 (batterij neerzetten en aftrekaanval)
- 2) 1. ... gxf4 (1. ... Ld2 2. fxg5 Td4+ 3. Ke5 Txd3) 2. Pxf4 Td4+ 3. Ke3 Ld2+ (lokken, jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 3) 1. e4. Zwart is in problemen: 1. ... dxe4 2. Pxe4 Le7 3. Te1 verliest materiaal en 1. ... h6 2. Lh4 (2. Lxh6 gxh6 3. e5 is ook goed) helpt niet echt. De dreiging is e5 en na 3. Pxh6+ gxh6 is zelfs 4. exd5 heel sterk.
 1. Te1. Ontwikkelingszet om e4 voor te bereiden. Zojuist gezien dat het ook zonder torenzet kan.
 1. Pxd6. Liefhebbers van slaan en het loperpaar spelen zulke zetten. Zonder van het actieve paard. Daarbij komt dat wit de loper op elk moment kan slaan (zwart speelt heus de loper niet naar b4 of c7).
- 4) 1. exf6 Lxd6 2. Td1 (vrijpion verzilveren)
- 5) 1. ... Pxh5 2. Pg5+ hxg5 3. Dxh5+ Kg8 4. Th1 (koningsaanval: toegang)
- 6) 1. d8P+ Kf6 (1. ... Ke7 2. g8D (2. Pc6+? Kf6 3. g8P+ Kf7!)) 2. g8P+! Kg6 (2. ... Ke5 3. Pf7+) 3. Pe7+ (remise door onvoldoende materiaal)
- 7) 1. Dxf6 Txf6 2. Lxf6 h5 3. Tf7# (batterij neerzetten en aftrekschaak)
- 8) 1. Ph6 Dxf3 (1. ... Pxf3 2. Tg8+ Txg8 3. Pf7#) 2. Txf3 Pxf3 (2. ... Tg8 3. Pxc8 Pxf3 4. Ph6) 3. Tg8+ Txg8 4. Pf7# (koningsaanval)
- 9) 1. Dxb4+ Kxb4 2. a3+ Ka5 3. b4+ Kb5 4. Pc3# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. ... a5 2. Pd3 b5 3. Lb3 a4 (richten, jagen en insluiten)
- 11) 1. Pb5+ cxb5 2. Tc1+ Kd7 3. Td1+ Ld6 4. Txd6+ Kxd6 5. Txd8+ (uitschakelen verdediging, jagen, röntgenschaak en weglokken+hout.
- 12) 1. Pxc8 Txh7 2. Pe7 Th8 (2. ... Tg7+ 3. Kf2 Tf7+ 4. Kg3) 3. Pc6+ Ka3 4. Pd8 (vrijpion verzilveren)

36

- 1) 1. Lxe5 Pxd3+ 2. Dxd3 Lb4+ 3. Lc3 Dxd3 (lokken en aftrekaanval)
- 2) 1. Lb5 Te6 2. Lc4 (2. Ld7? Td6) 2. ... Te5 3. Kd4 (remise door onvoldoende materiaal) (*Guljajev 1938*)
- 3) 1. c3 (1. Txf4? Pe2+ 2. Dxe2 Dxf4) 1. ... Pc6 2. Txf4 (uitschakelen verdediging en pen)
- 4) 1. Kf1. Verhindert schaak op e1 en dwingt de dame terug. Na 1. ... Df6 slaat wit een pion: 2. Txf4
1. Td8 is geen probleem na 1. ... Df6 2. Txe8+ Kxe8.
1. Lxf3. Rekent alleen met terugslaan. Zwart wil de loper helemaal niet hebben:
1. ... Te1+ (1. ... Pxf3+? 2. Kf1) 2. Kg2 h3#
- 5) 1. f5 gxf5 (1. ... Lxe4 2. f6 ; exf5 Th4+- ; 2. ... De7 ffg6 ffg6 Txe6 Dxe6 3. Dfg6+)
2. Dg5+ Kh7 3. Th4# (koningsaanval)
- 6) 1. ... Lh6 2. Dd1 Le3 Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.
- 7) 1. ... Le4 (1. ... Lh3?) 2. h4 Kd4 3. h5 Ke5 Normaal vervult de loper de dubbele functie: pion dekken en vijandelijke pion tegenhouden. Dit is een uitzondering omdat de stelling niet gewonnen is vanwege patgevaar. Gelukkig staat de koning in het vierkant van de h-pion.
- 8) 1. Dxe3 Txe3 2. Pge4 Td4 3. hxg4 (dubbele aanval: 2 stukken)
- 9) 1. g4 ffg3 2. Lg5 f6 3. exf6+ (insluiten)
- 10) 1. Lf3 Dxf3 2. Dg8+ Le8 3. Dxe8+ Kb7 4. Db8+ (4. Dd7+) (uitschakelen verdediging; weglommen+mat)
- 11) 1. Lb3! (1. Lc4? a4! 2. Ld5 Dc2+ 3. Lc6 Dh2+) 1. ... a4 2. Lc4! (zetdwang)
- 12) 1. ... Pe1+ (1. ... Ph4+ 2. Kh3 Dg2+ 3. Kg4 Df3+ 4. Kh3) 2. Kh3 Dg2+ 3. Kg4 Df3+ 4. Kh3 Dh5# (dubbelschaak)

37

- 1) 1. h3 Dh5 2. De2 (2. g4? Dd5) (uitschakelen verdediging en pen)
- 2) 1. Df8+ (1-0; *Babula-Kislov, Trinec 1999*) 1. ... Kh7 2. Dg8+ Kh6 3. Th5+ Kxh5 4. Dg5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. Ld8 Tf7 2. Pg5 2. ... Lxc2 3. Td2 Lf5 4. Pxf7 (uitschakelen verdediging; weggagen+hout)
- 4) 1. Tg3! Lxg3+ 2. Kh3 g1D (verdedig tegen vrijpion)
- 5) 1. ... Td5 2. Txd5 g3 3. ffg3 ffg3 (verdedig tegen mat)
- 6) 1. 0-0-0. Niet gespeeld omdat a2 hangt. Niet erg: 1. ... Pxa2+ 2. Kb1 Dxd2 3. Txd2 Pb4 4. Lb5+ brengt alle witte stukken in de aanval. Na 4. ... Ke7 is 5. Pd7 wel leerzaam. Na 1. ... 0-0 speelt wit 2. a3 of wat dapperder 2. Pc4.
1. Kd1. De gespeelde zet verhindert de dreiging (zie volgende zet) maar de koning in het midden na 1. ... Le6 2. Pd3 is niet dodelijk maar onnodig.
1. Le2 Pxc2+ Dat was de dreiging.
- 7) 1. Pxa7+ Pxa7 2. Dxa7 Dd1+ 3. Kxd1 La4+ (lokken en dubbelschaak)
- 8) 1. ... Dc2+ 2. Kh3 (2. Kh1 Dxc1+) 2. ... Tfg3+ 3. Kfg3 Tb3+ Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.

- 9) 1. Kd7! Pc4 (1. ... Kb7 2. Tb1+ Pb3 3. Txb3#; 1. ... Pb3 2. Tb1 Kb7 3. Txb3#; 1. ... Pb7 2. Tc8#) 2. Txc4 a5 3. Kc6! a6 4. Te4 Ka7 5. Te7+ Kb8 6. Kb6 (uitschakelen verdediging door blokkeren) (Botokanov 1997)
- 10) 1. ... Tgx3 2. Lxe4 (2. fxg3 De2+ 3. Kg1 Ph3#; 2. f3 Dg6; 2. Kxg3 Pe2+ 3. Kh3 Dxb4+ 4. Kg2 Dg4+ 5. Kh2 Le5+ 6. f4 Dg3#) 2. ... Th3+ 3. Kg1 (koningaanval)
- 11) 1. Txb2 Lxb2 2. Db3 Ld4 3. Db8+ Dd8 4. (dubbele aanval: dame hout+dreiging)
- 12) 1. Pf6+ Lxf6 2. Tc7+ Kg8 3. Txe3 (tussenzet)

38

- 1) 1. Tgx7+ Tgx7 2. Pf8+ Kh8 3. Txb6+ Th7 4. Txb7# (uitschakelen verdediging: slaan+mat)
- 2) 1. ... Pf3 2. Dxf3 Dxb2 (baanruiming en insluiten)
- 3) Een stelling uit de partij De Wind-Michielsen, Den Haag 2001. Destijds twee talentvolle jeugdspelers die niettemin het en ander misten.
 1. Lxe5 Dxe5 2. Tfe1. Ruilen is goed hier. Alle witte stukken worden actief en de d-pion is niet zwak maar vormt ook geen gevaar (2. ... d4 3. Pg3. 1. Lb6. Joris wil de zwarte toren slechter neerzetten maar zo slecht kom toren niet te staan: 1. ... Td6 2. Db4 (consequent maar ongelijk bekennen met 2. La5 of 2. Le3 en een pion offeren is beter). De gespeelde zet faalt op 2. ... Txb6 (i.p.v. het gespeelde 2. ... d4 3. f4) 3. Dxb6 Pd4 4. Dxf6 Pxe2+ (tussenzet) 5. Kh1 Lxf6. 1. Lc3. Tijdverlies. Zwart slaat op c3.
- 4) Het partijfragment moest een zet langer zijn. De h-pion staat nog op h5 en zwart is aan zet: 1... h4 (0-1; Dvoretzky-Klovans Tblisi 1973). Onvoldoende is 1. ... hxg4 2. Ke5! (maar niet 2. Ke4 g3! en wint) 2. ... Kg2 3. Kf4 Kh3 4. Kg5. Wit gaf het op vanwege 2. Ke5 Kg2 3. Kf6 Kxh2 4. Kxg6 h3 5. g5 Kg3 6. Kf7 h2 7. g6 h1Q en zwart wint tegen een g-pion op de 7^e rij.
- 5) 1. ... Pb5 (1. ... Txb8 2. Txb8+ Lf8 3. Lf6#)(uitschakelen verdediging: onderbreken)
- 6) 1. Tb2! Txc7 2. Tb8+ Kf7 3. Tb7 Te7+ 4. Kd6 Txb7 5. axb7 (vrijpion maken)
- 7) 1. ... g5 2. Lg3 g4 3. 0–0–0 Pxd3 (uitschakelen verdediging: wegjagen)
- 8) 1. Dh7+ Kg4 2. Dg6+ Kf3 (2. ... Kh3 3. Dh5# (3. Df5#) Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. ... Kh7 2. Df3 Dxf3 3. gxf3 b2 4. Pxb2 (vrijpion verzilveren)
- 10) 1. ... e5 2. Dc4 (2. Dd5 Dxd7) 2. ... Txd7 3. Txd7 (een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 11) 1. Tc8 Df7 2. Pb6+ Ke7 3. Tc7+ (lokken en dubbele aanval: paard)
- 12) 1. ... Tc5 (1. ... Dxe7? 2. Pxf5 De5 3. Txb7+ Kxh7 4. Dh5#) 2. Pxf5 Dxf5 (2. ... Ta5+) (verdedig door tegenaanval)

39

- 1) 1. ... Tf4+ 2. Pxf4 Pf6+ 3. Ke5 Pxd4+ 4. fxg4 g1D (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. Ph2+ Kh4 2. Pf3+ Kg4 3. Pe5+ Kh4 4. Pxd4+ Kg4 5. Tg3# Kwetsbaarheid

uitbuiten, slechte stand koning.

- 3) 1. Dd4 Dg5 2. Ld2 Lh3 3. g4 (verdedig tegen mat)
- 4) 1. ... f5. Zwart staat goed genoeg om pion niet te dekken. De dreiging verhinderen het slaan op c4. Na 2. gxf5 exf5 moet wit een pion geven met 3. Pe5 Lxe5 4. dxe5 Dxe5. De verzwakking van de koningsvleugel is jammer maar geen ramp; wit heeft geen aanvallers (als zwart goed speelt).
 1. ... b5. Een goede dekkingszet die Pb4-d3 in de stelling brengt.
 1. ... Tc8. Geeft wit de tijd om wat ruimte te maken voor de dame: 2. hxg5 hxg5 3. e4 Pb4 4. De3.
- 5) 1. ... Pc2+ 2. Kf3 Pe1+ 3. Kf4 Pd3+ 4. Kf3 Te3# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. ... Te6 2. Tf2 Te2 3. c7 Txa2 4. Txa2 Dc1 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 7) 1. g4 Lg6 2. Lg5 (insluiten)
- 8) 1. ... Kd3 2. Lf7 Pd5 (2. ... Kd2 3. Lc4) 3. bxc6 e2 4. Kf2 Kd2 5. Lxd5 (vrijpion verzilveren)
- 9) 1. Td2 b2 2. Txd3 Kc2 3. Tc3+ Kd2 4. Tb3 (verdedig tegen vrijpion)
- 10) 1. Tg6 Pg3 2. Tg4+ Txg4 3. Ph3# (uitschakelen verdediging door weglokken en onderbreken)
- 11) 1. Le4+ Kg5 2. Tg7+ Kh5 3. Th7+ Kg5 4. Txb3 (jagen en dubbele aanval: röntgenschaak)
- 12) 1. ... Df3+ 2. Dxf3+ exf3+ 3. Kh2 Pg4+ 4. Kh3 Pxf2+ 5. Kh2 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

40

- 1) 1. Dh6 Txd8 2. Dg7+ Lxg7 3. Txd8+ (koningsaanval)
- 2) 1. Tf7 (1. Tf8+ Dxf8 2. De5+ Tf6 (2. ... Kg8 3. Dd5+ Kh8 4. De5+ Tf6)) 1. ... Dxf7 2. Db8+ Txb8 (2. ... Dg8? 3. De5+) (verdedig door pat)
- 3) 1. Lb4! (1. Lb6? Pd6 2. Ld4 Pb5+; 1. Lc7? Pd2 2. Le5 Pc4+) 1. ... b1D (1. ... Kb1 2. Kb3 Kc1 3. La3) 2. Lc3+ Pxc3 (verdedig door pat)
- 4) 1. f4+ Kf5 2. g4+ Kxf4 3. Pf6+ (jagen, lokken en dubbele aanval: paard)
- 5) 1. ... Lg5 2. Dg3 (2. Dxc5 Txh2+ 3. Kg1 Dh3) 2. ... Th3 (2. ... Dh6 3. Le1 Th3) 3. Dg2 Lf4 (uitschakelen verdediging door weglokken en stuk erbij)
- 6) Wit staat beter: loperpaar en betere pionstructuur. Het paard op a3 staat buiten spel en is in gevaar.
 1. c4. Ondernijm Pe4 en neemt een vluchtveld van Pa3 af. Nu wint wit materiaal na 1. ... Pf6 2. Lb2 dxc4 3. bxc4 Tad8 4. Txe8+ Pxe8 5. Td1 (dreigt Lh7+). Na 1. ... Pd6 slaat wit op d5.
 1. Tad1. Goede zet maar laat wel 1. ... Pb5 toe.
 1. f3. Onnodig het paard gaat via g5 naar e6 en staat daar niet slechter.
- 7) 1. ... Pe5 2. Df4 g5 3. Dxc5 Pxc4 (dubbele aanval en weglokken+hout)
- 8) 1. Txd5 Le2 2. Td8+ Kxd8 3. Dxe2 (tussenzet en röntgenaanval)
- 9) 1. ... Kc4 (1. ... c4 2. a5 Kc5 3. Kf3 Kb5 4. Ke3 Kxa5 5. Kd2 Kb4 6. Kc2) 2. Kf3 Kb4

- 10) 1. Pxe5 fxe5 2. Lxe5 (een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 11) 1. Lg5 Lxg5 2. Ph6+ (veldruiming en aftrekaanval)
- 12) 1. Lc4+ Pxc4 2. Tf8+ Txf8 3. Dd5+ Kh8 4. Txf8# (koningsaanval)

41

- 1) 1. ... Dd3+ 2. Ka1 Lxb2+ 3. Kxb2 Dd2+ 4. Kb3 (jagen, lokken en dubbele aanval: dame)
- 2) 1. Td1 Kf8 2. Lxc6 Pxc6 3. Ta1 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. c7+ Ka7 2. b8D+ Thxb8 3. c8P# (mat in drie)
- 4) 1. Ld2 Dxa4 2. Dxa4 Lxa4 3. Txe7 (jagen en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 5) 1. d7 Tb8 2. Pd6+ Ke7 3. Pe4 (3. Pf5+ Kxd7) Het is verrassend dat wit zijn d-pion kan inruilen voor de c-pion en zelfs wat voordeel kan houden. Zwart heeft immers een koning bij de hand en de witte staat te niks: 3. ... Lxd7 4. Pxc5+ Kd6 5. Td1+ Kxc5 6. Txd7.
- 6) 1. Db3. Dameruil zien vele 4^e stappers niet als een sterk wapen. Toch maar overwegen. Na 1. ... Dxb3 (1. ... Da6 2. Lxg7) 2. axb3 b6 (2. ... a6 3. Lxg7) 3. Txa7 of als je dit niet ziet 3. Lxg7.
1. a4. Zwart kan 1. ... Dxb2 spelen; Lf5 bestrijkt b1.
1. Te1. De looper wil sowieso naar f6. Geen handige zet.
- 7) 1. ... Dg4+ 2. Kh2 Dh4+ 3. Kg1 fxe4 (materiaalwinst door tussenzet nodig voor verdedig tegen mat)
- 8) 1. Lxb7 Txb7 2. Pc6 Da8 3. Txe7(uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 9) 1. f4 Ld6 2. g4 Lg6 3. f5 (richten en insluiten)
- 10) 1. Te7+ Kg8 2. Kg6 Ta8 (2. ... a1D 3. Te8#; 2. ... Tf4 3. Ta7) 3. Tg7+ Kf8 (3. ... Kh8 4. Pf7#) 4. Kh7! a1D (verdedig tegen vrijpion)
- 11) 1. Pf6 Dxc7 (1. ... Kxf6 2. Dxc6+) (aftrekaanval)
- 12) 1. Kg7! f2 2. Ta1 Tf8 3. Ta8+ Ke7 4. Txf8 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.

42

- 1) 1. exd5. Door de ruil verliest wit geen tijd met een paardzet en kan de dame in het centrum gaan staan (en loopt daar geen gevaar). Na 1. ... Txd5 2. De4 kan wit op b4-b5 spelen, soms met pionoffer anders een toren naar b1 als voorbereiding.
1. Pcd2. Ongelukkige keus. Na 1. ... g4 2. Ph4 d4 slaat zwart de witte pionnen uiteen en wordt e5 een mooi veld voor het paard.
1. Pce5. Het ruilen van een paardenpaar helpt alleen zwart. Na 1. ... Pxe5 2. Pxe5 Dg7 3. De2 heeft wit nog het voordeel van de zwakke e-pion maar de dubbele g-pion stelt niet zoveel voor. Zwart speelt het actieve 3. ... Tf8 en overleeft het wel. Even aandacht voor 2. ... Df6 in plaats van Dg7. Wit slaat toe met 2. Pc6!. Zoek het verschil!
- 2) 1. Td5+ (1. Ke5? Te6+) 1. ... Kc6 2. Ke5 Tf1 3. Td1+ (batterij neerzetten en

aftrekschaak)

- 3) 1. Ta8+ Lf8 2. Tb2 Txb2 3. Txf8+ Kg7 4. Txf1 (verdedig tegen mat)
- 4) 1. Da7+! (1. Dh8+? Le5) 1. ... Ke5 (1. ... Kc3 5. Dg7+; 1. ... Kd5 5. Lb3+; 1. ... Kc4 5. Lb5+; 4. ... Ke4 5. Lc6+; 1. ... Kd3 5. Lb5+) 2. Dg7+ (aftrekaanval en röntgenschaak)
- 5) 1. Td7 Lf8 2. De8 (uitschakelen verdediging: onderbreken)
- 6) 1. ... Txg3+? 2. hxg3 (2. Pxg3 Txg3+ 3. hxg3 Dxe2) 2. ... Dxe2 3. Th4+
- 7) 1. Pa5 Dd7 2. Lxb7 (koningsaanval: toegang)
- 8) 1. ... Pxf3+ 2. gxf3 Lc3 (ruimen en aftrekaanval en pen)
- 9) 1. ... Tc2+ 2. Pxc2 Dd2+ 3. Kf1 De2+ 4. Kg1 Pxf3# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. Pe3 g4 (1. ... b3 2. Pg2) 2. Pg2 Ld2 3. h3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 6. Kd3! Kf3 7. Kc3! Ke4 8. a4 Ke5 (8. ... Pc2 9. Kxc2 Kd4 10. Kb3 Kc5 11. a5 Kc6 12. Kb4 Kb7 13. Kb5 Ka7 14. Kc6) 9. a5 Kd6 10. a6 Kc6 11. c5 (afhouden, vierkant)
- 12) 1. Dg2+ Kf4 2. Dg5+ Kf3 3. Dh5+ (jagen en röntgenschaak)

43

- 1) 1. e5 Lxe5 2. Txe5 Dxe5 3. Lf4 (lokken en insluiten)
- 2) 1. ... Lf2 2. Dd6 Ld4 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 3) 1. h7+ Pxh7 2. Dh2 en wint, bijv. 2. ... Kg7 3. Pd5 (koningsaanval)
- 4) 1. f8D+ Kxf8 2. Kf6 (vrijpion verzilveren)
- 5) 1. Pxe5 Lxf2+ 2. Kxf2 Dh4+ 3. Kg1 Lxd1 4. Pf3+ Dxe1+ (tegenaanval)
- 6) 1. Txg4 Txe3 2. Txg5 (2. Ld5 Pf7) 2. ... hxg5 3. d7 Td3 4. Ld5(vrijpion verzilveren)
- 7) 1. e5 dxe5 2. Lxf6 (uitschakelen verdediging: weglokken/slaan+hout)
- 8) Koningsaanval is toeslaan als er onvoldoende verdedigers zijn. Hoe winnend de zwarte stelling er ook uit ziet, niet alles wint.
 1. ... Lxg3 2. fxc3 Txg3 3. Df2 Th3+ en wint.
 1. ... Tg4 geeft wit de kans 2. Dh3. Na 2. ... g5 is slaan op h4 nog lang geen dodelijke dreiging.
 1. ... Txg3. Bij het offeren van 5 punten moet rekening houden met het teruggeven van materiaal: 2. fxc3 Dg4 (2. ... Lxg3 3. Dh3) 3. Lf4 Lxf4 4. gxf4 en alleen de dame met de f-pion is niet meer dan remise.
- 9) 1. c6 Pd6 2. Pc5 (2. Lxd6? Lxb3 3. Lxc7 La4) 2. ... Lc4 3. Lxd6 (3. b6? cxb6) (vrijpion maken)
- 10) 1. Tf3+ Ke7 (1. ... Kg6 2. Tg3 Txg3 3. b7+–; 1. ... Kg8 2. Te3 Tg5 (2. ... Tg1+ 3. Kd2 Tb1 4. e5 Txb4 5. exd6 Txb6 6. d7+–) 3. e5 dxe5 4. b7+–) 2. b7 Txe4+ 3. Te3!! Txe3+ 4. Kd2 Te6 5. b8D+– (tussenzet)
- 11) 1. Pf5+ Kf7 2. Tc7+ Ke8 3. Te7+ Kf8 4. Td8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. Th5+ Kd6 (1. ... Kd4 2. Th4+) 2. Td5+ Kc6 3. Ta5+ (jagen en dubbele aanval: aftrekschaak en röntgenschaak)

44

- 1) 1. ... e5 2. Lg3 Lf5 (baanruimen en dubbele aanval)
- 2) 1. Txe3 Dxe3 2. Td8+ Kc7 3. Dxe3 Txe3 4. Txh8 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 3) 1. Dc7 bxc5 (1. ... Dd7 2. Pd6+ Ke7 3. Pf5+) 2. Pd6+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. c3 en 2. d4 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. ... Tc1+ 2. Lf1 Txf1+ 3. Kg2 Td1 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Pf7+ Kg8 2. Ph6+ Lxh6 3. Dxf5 (weglukken, paarvork en een gepend stuk is geen goede verdediger.
- 7) 1. Pe6 fxe6 2. Dxe6+ Kh8 3. Dxd6 Tf6 (insluiten)
- 8) Zwart staat een pion achter en dat betekent actie ondernemen.
1. ... d5. Koning in het midden betekent stelling openen. Na 2. exd5 Pxd5 3. Pxd5 Lxd5 4. c3 Tfe8 wint zwart
1. ... Lxe2 Keus tussen slaan en laten slaan. Alleen slaan als het direct iets oplevert. Het helpt hier alleen wit. Na 2. Dxe2. d5 (ook nu de beste zet) kan wit rokeren.
1. ... b5 2. Lxc4 Txc4 3. a3 heeft zwart genoeg spel voor de pion maar niet meer dan dat.
- 9) 1. ... Dxc2+ (1. ... Txc2+? 2. Dxc2 Dxc2+ 3. Kxc2 d2 4. Lc2) 2. Dxc2 Ld5 3. Dxe2 (vrijpion verzilveren)
- 10) 1. Txc4 Kxc4 2. Txe5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. Kh1 Tc2 2. Tbb1 (vrijpion verzilveren)
- 12) 1. Pd3+ Kc6 2. Pxe5+ Kc5 3. Pxd7+ Kc6 4. Pxb8+ Kc5 5. a7 (jagen en dubbele aanval: paard)

45

- 1) 1. Txf6+ Kg5 2. Kh3 b1D 3. f4+ Kh5 4. g4 (verdedig tegen vrijpion)
- 2) 1. ... Pb4+ 2. axb4 Dxd3+ 3. Kc1 Txe1+ (aftrekaanval)
- 3) 1. Dxe7+ Dxe7 2. f6 (afwikkelen naar pionneindspel)
- 4) 1. ... Pe4 Dit schijnoffer lost de problemen op. Na 2. fxe4 dxe4 verdwijnen wat aanvallers van het bord.
1. ... Pe8 2. Lxe7 Dxe7 3. Pe2 geeft wit goed spel. Paard naar d4 en aanvallen.
1. ... Dxe5 kost een dame 2. Lf4 Dd4 3. Lxh7+.
- 5) 1. ... Lxd4 2. Lf4 Deze tussenzet weerlegt het slaan op d4. Na 2. Pxd4 Txd4 3. Th4 (3. Lf4 Txf4 4. gxf4 Dxf4+ 5. Kb1 Pe5) 3. ... f5 4. Dxe6+ (4. f3 Dxc3 5. fxc4 Te4 6. Dh2 Txc4+ 7. Lc3) 4. ... Dd7 is van wit voordeel geen sprake. Nu volgt op 2. ... e5 het winnende 3. Pxd4 waarna ook Pg4 hangt.
- 6) 1. h4! (1. c8D+ Kxc8 2. h4 Kd7; 1. h3 Kxc7) 1. ... gxh3 2. c8D+ Kxc8 (verdedig door pat)
- 7) 1. Tf5+ g5 2. Kh3 Txf2 3. g4 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. Dc5+ Kb8 (1. ... Dc7 2. Dxd5) 2. e6 fxe6 3. Lf4+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

- 9) 1. ... Pf2+ 2. Kh2 Pg4+ 3. Pxd4 hxd4 4. Kg1 Ke1 en zwart is eerder. (afwikkelen naar pionneindspel)
- 10) 1. Lh1 (1. Lc6 e4 2.. Kg5 Kf3) 1. ... e4 2. Kg5 e5 3. Kf5 (laatste pion op het bord houden)
- 11) 1. Ka1 (1. g8d Tb2+ 2. Ka1 Tb1+) 1. ... Tb3 2. Th5 (pat vermijden)
- 12) 1. Dxd6+ Lxd6 2. Txd6+ Kg7 3. f8d+ Kxf8 4. Th8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

46

- 1) 1. ... Lxf3 (1. ... dxe4 2. Pxe4 levert minder op) 2. Txf3 (lokken en aftrekaanval)
- 2) 1. ... Ph5. Deze zet komt in beeld als blijkt dat andere paardzetten tot nadeel leiden. 2. e6 een gevaarlijke poging die alleen op te vangen is met 2. ... Lxg5 3. Pxd5 Pf4. Op 2. De3 (om op e7 te slaan en g4 te spelen) speelt zwart 1. ... Tae8 en op 3. g4 ligt 3. ... f6 klaar. Na 2. g3 ontwikkelt zwart met 2. ... Tad8 1. ... Pe8 2. e6 brengt zwart in de problemen: 2. ... Pf6 (2. ... f6 2. Lf4 en Td7 volgt) 3. exf7+ Txf7 4. Pe5 en als de toren wijkt komt 5. Dc4+. 1. ... Pd5 kost na 2. De4 een stuk.
- 3) 1. Tg4+ Txd4 (1. ... Kh8 2. Txd4) 2. Dxe3 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout en een gepend stuk is geen goede verdediger)
- 4) 1. Tb5 hxd5 (1. ... Ka7 2. Dd4+ Ka8 3. Db6 ; 3. ... Kb8 4. Dxa6) 2. Dxa6+ bxa6 3. Txa6# (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 5) 1. ... Txb5 (1. ... De1+? 2. Kg2 Txb5 3. Dxd7#) 2. T4xb5 (2. Dxe5 Txe5) 2. ... De1+ 3. Kg2 Df1+ 4. Kh2 Pf3# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Ke3! (1. g4? c5 2. g5 (2. Ke4 Kd2! 3. Kd5 Kd3 4. Kxc5 Ke4) 2. ... c4; 1. Ke4 Kd2 2. g4 c5 3. Kd5 Kd3) 1. ... c5 2. Kd3! Kb2 3. Kc4! (3. g4? Kb3) (wedren)
- 7) 1. Pxa6 Lh6 (1. ... Dxa6 2. Dxc5) 2. Txd6 (2. Dd3 Dxa6) 2. ... Dxd6 3. Dxc5 Dd2+ (tussenzet – veld g7 komt vrij voor de koning)
- 8) 1. ... Te8 2. Dd4+ Dg7 (2. ... De5 3. Pf2 Dxd4 4. Txe8+ Lxe8 5. cxd4) 3. Dc4 De5 (penning: aanval op een gepend stuk)
- 9) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Pg5+ Kg8 3. lokken, richten en insluiten)
- 10) 1. Dd4 Pe5 2. Lb2 (2. f4? Tc4 3. De3 b4) 2. ... De7 3. Txc8 Txc8 4. Dxe5 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 11) 1. Da5+ (1. a8d? Dc1+) 1. ... Kxa5 2. a8T+ (2. a8d+? Kb4 3. Db8+ Kc3 4. Dxb1) 2. ... Kb6 3. Tb8+ (röntgenschaak – pat vermijden)
- 12) 1. Txd7+ Dxd7 2. Df8+ De8 3. Dd6+ Kc8 4. Dc7# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

47

- 1) 1. Pe5 Dxd6 2. Pd7+ (röntgendekking) 2. ... Kg7 3. Pxf6 (richten en dubbele aanval: paard)
- 2) 1. c5. Een zet waar je normaal niet naar kijkt: het zwarte paard kan naar veld d5. Nu staat daar wel wat tegenover omdat zwart moet slaan (anders 2. Pxf7). Na 1. ... Lxe5 2. Lxe5 moet zwart een kwaliteit geven met 2. ... De7 3. Ld6 Txd6 4. cxd6

Dxd6. Dat is voor stap 4 een prettig voordeel. Slecht is 2. ... Dd7 3. Lxf6 gxf6 4. Tg3+.

1. Td1. Een gezonde zet maar met 1. ... Pd7 ruilt zwart het actieve paard af. Een ander plan is 1. ... c5.
1. h3. Nuttig voor later maar na 1. ... Pd7 ruilt zwart het actieve witte paard.
- 3) 1. ... Txf3 2. Txd5 Txf4
- 4) 1. Dxe4 (1. Ta7 Pg5+ 2. Kh4 Pf3+) 1. ... Dxe4 (1. ... Dd7+ 2. Kh4 dxe4 3. Ta7) 2. Ta7+ Kh6 3. Df8+
- 5) 1. ... Pxd4 2. Dxd4 Pxd5 3. Dxd5
- 6) 1. Lh4! h1D (1. ... Lxd7 2. exd7 h1D 3. d8D+ Kf7 4. De7#) 2. e7+ Kf7 3. d8P#
- 7) 1. ... Kc7 (1. ... Kb7 2. Dd7+ Kb8 3. Dd6+) 2. Df7+ Le7 3. Dxe7+ Kc6 4. De6+ Kb5
- 8) 1. De8 (1. Dg8 Pd2+ 2. Kg1 Dxe1#) 1. ... Pd2+ 2. Kg1
- 9) 1. Lg4+ (1. Te2? Df6) 1. ... Kh4 2. Te2 Txe2 3. Dg3#
- 10) 1. Da5 Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging.
- 11) 1. La3 en 2. Lb2 (insluiten)
- 12) 1. La5 f5 2. b6 (vrijpion verzilveren)

48

- 1) 1. Lf4 Pxe6 2. Lxg3 Pf6 3. Txa5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken. Vooral penning.
- 2) 1. ... Dxa1 2. Pxf6+ Kf8 (uitschakelen verdediging: weglokken+hout)
- 3) 1. ... Dxc2+ 2. Lxc2 Txc2+ 3. Kb1 Lxa2+ 4. Ka1 Pb3# (koningsaanval)
- 4) 1. Pxd5 Ruilen is het best en verder ontwikkelen: 1. ... Dxd5 en 2. Tad1 (heeft wel het nadeel dat a5 niet meer gedekt staat) of 2. Pd4. Zwart zal Lf8, Te8 en Tac8 spelen. Voor beide partijen is het moeilijk verder komen.
1. f6 werkt niet na 1. ... Pxc3 2. bxc3 gxf6 3. gxf6 Lxf6 omdat f7 gedekt staat.
1. Ta4 werkt niet vanwege 1. ... Pxf4 en schaak op h3.
- 5) 1. b4 axb4 2. axb4 Pb7 3. Txd7+ (wegjagen en dubbele aanval: toren)
- 6) 1. ... Pxe4 2. fxe4 Lxc3 3. De2 Na de slagwisseling blijft een winnende penning over.
- 7) 1. Txd4 exd4 2. Df5+ Df7 3. Dc8+
- 8) 1. Txb2 (1. Lb4+? Kg8) 1. ... Ld4+ (1. ... Lxb2 2. Lc3) 2. Kh1 Lxb2 3. Lc3 (3. Lc1? Lf6) 3. ... Ke7 4. Lxb2 (aftrekaanval)
- 9) 1. Dc2+! Ke6 (1. ... Kf4 2. Dc7+ Dxc7+ 3. Kxc7; 1. ... Kg5 2. Dg2+; 1. ... Ke5 2. Dc3+) 2. Dc6+! Kf5 (2. ... Ke5 3. Dc3+) 3. Dd7+ Dxd7+ 4. Kxd7 Ke5 6. Kc6 (6. b4? Kd5) (afwikkelen)
- 10) 1. ... Tg8 2. Ta4 Tg3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 11) 1. Pf6+ gxf6 2. Txd7 (2. Lc6 Pc3 3. Lxd7+ (3. Txd7 Pxd1 4. Txd1+ Ke7) 3. ... Ke7) 2. ... Txd7 3. Lc6 (ruimen en dubbele aanval: loper)
- 12) 1. Txh6+ gxh6 (1. ... Kg8 2. Th7 Pf5 (2. ... Tf7 3. Dh5 g6 4. Dxg6+ Kf8 5. Th8#) 3. Dh5 Ph6 4. Txh6 gxh6 5. Dg6+ Kh8 6. Dxh6+ Kg8 7. Dg6+ Kh8 8. Tf3 e5 9. Dh5+ Kg8 10. Tg3+ Dg4 11. Txg4#) 2. Dxh6+ Kg8 3. Dg6+ Kh8 4. Tf3 e5 5. f5 (5. Dh5+! Kg8 6. Tg3+ Dg4 7. Txg4#) (koningsaanval: toegang)

49

- 1) 1. Le4 Dxe4 2. Dxb5+ Kc8 3. (uitschakelen verdediging: weglommen+hout of mat)
- 2) 1. Tb7! (1. Ta5? Pf6+! 2. Kd4 Kc7 3. Txa7+ Kb6) 1. ... a5 2. bxa5! Pc5+ 3. Kf3! (3. Kd4 Pxb7 4. a6 Pd6; 3. Kf4 Pxb7 4. a6 Pc5 5. a7 Pe6+ 6. Ke5 Pc7) 3. ... Pxb7 4. a6 Kc7 5. a7 (afwikkelen en vrijpion verzilveren)
- 3) 1. ... Txb4+ 2. Kg2 Dxb3+ 3. fxb3 Txb3+ 4. Kf1 Txb1# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) Bekend type stelling uit het Siciliaans. Wit heeft een sterk paard op d5 maar als er onvoldoende steun is dan doet het paard niet meer dan staan. Zwart kan iets proberen. De fouten komen vaak wel.
 1. ... f5 2. Lf3 (slecht is 2. f3 fxe4 3. fxe4 Da7) 2. ... Lxd5 3. Dxd5+ Dxd5 4. exd5 a5
 1. ... Tac8 is een andere manier van spelen. De toren naar c5 en f5 op een later moment.
 1. ... Lxd5. Dat leidt tot niets: 2. Dxd5 (zonder dameruil heeft zwart spel) 2. ... Dxd5 3. exd5.
- 5) 1. Lc7+ Kc8 2. Da6+ Db7 3. Ld6+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 6) 1. Dxb2 (1. Txd5? Txc2 2. Lxc5 Kf6) 1. ... Dxd1 2. Dxe5+ (dubbele aanval: dame)
- 7) 1. ... Ta4+ 2. Pe4 Lxe4 3. fxe4 Ta3 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) tekening Giri en Carlsen, Erwin L'Ami op de achtergrond.
- 9) tekening
- 10) 1. Dh4 Dd6 (1. ... g5 2. Dh6 Tcc8 3. Tf7) 2. Dxd8+ Dxd8 3. Tf8+ (uitschakelen verdediging: weglommen+mat)
- 11) 1. Pc2 Txc1 2. Kb2 Tg1 3. Tg8+ (lokken en jagen: röntgenschaak)
- 12) 1. Ld5 c6 2. Txb7 cxd5 3. Pxd5 (penning: aanval op een gepend stuk)

50

- 1) 1. Lc5 Tc2+ 2. Lxd4 Txc7 3. T8b7 (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. e5 dxe5 2. Pxf6+ (2. Pe7+ Lxe7+) 2. ... Dxf6 3. Dxf6 (veldruiming en aftrekaanval dankzij een gepend stuk is geen goed verdediger)
- 3) 1. ... Pc3 (1. ... Pxd2 2. Tc8+ Txc8 3. Dxd5+) 2. Tc8+ Txc8 3. Dxd5+ (aftrekaanval)
- 4) 1. Lc5. De loper heeft de hele diagonaal naar f8 onder controle. Nu heeft zwart die diagonaal niet nodig dus de loper naar e3 omspelen is een goed plan. Zwart kan Pf6-h5-f4 spelen en met de loper op e3 is dat niet kansrijk.
 1. Tad1 Deze ontwikkelingszet kan nog niet. Na twee keer slaan hangt e4.
 1. c4 Deze zet uit een jeugdpartij is niet goed. Wit mag veld d4 niet direct bezetten (wat gebeurde en niets opleverde na 2. Pxd4 Txd4 3. Lb4). Eerst de stelling versterken met 1. ... Ph5 bijv. 2. Lc1 Pb4 of 2. Tad1 Pf4 3. Txd7 Txd7 4. Td1? Dg6.
- 5) 1. Pc8+ (1. Pc6+ Ka6 2. Pb8+ Ka7 3. Pc6+=) 1. ... Dxc8 2. Dxe4 Dc5+ 3. Ka4 (verdedig tegen mat)
- 6) 1. ... De3 2. Kf6 Kf8 3. Df5 Ta6+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

- 7) 1. Lc7 (1. Lc5 Pd7 2. Lb6 Dc8) 1. ... Da8 (1. ... Dc8 2. Pd6) 2. Txe8+ Dxe8 3. Txf6 (aftrekaanval en uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 8) 1. c4 Kb3 2. Kd5 (2. Kd4 Kxa4 3. c5 Kb5) 2. ... Kxa4 3. c5 (alles ruilen behalve randpion)
- 9) 1. Te1 (1. Tf1? Lf2 2. Txf2 exd3) 1. ... e3 2. Tf1 e2 3. g4# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. c6+! Kxa7 2. Kg1! (2. Kg3? Ka8 3. Kxh3 La7 4. Kg4 Ld4 5. h4 Lc3 6. h5 Lxa5 7. h6 Lc3) 2. ... Ka8 3. Kh1 La7 (remise door pat)
- 11) 1. ... d5 2. Thb1 Dd6+ 3. Tb4 a5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 12) 1. ... Th1+ 2. Kg3 Td1 3. De3 Td3 (penning: kop- en staartstuk jagen)

51

- 1) 1. Lc8 (1. Le2? Ke6 2. Lg4+ Kf6 3. Kc2 Txe7) 1. ... Txc8 (1. ... a4 2. Lg4 a3 3. Kc2 a2 4. Kb2) 2. e8D+ (vrijpion verzilveren) (*Boll 2011*)
- 2) 1. ... Txf3 2. gxf3 Pd4 3. Db1 (3. axb4 Pcb3+ (3. ... Da1+)) 3. ... Pcb3# (uitschakelen verdediging: slaan)
- 3) 1. Te6 Lxe6 2. Lxf6 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 4) 1. ... Txd5 2. Dxd5 Lxh2+ 3. Kxh2 Dxd5 4. Txc5+ straft het slaan op d5 af.
- 5) 1. ... Pc3+ 2. Ka1 (2. Kc1 Dxb2+ 3. Kxb2 Tb5+ 4. Ka3 Pb1+) 2. ... Dxb2+ 3. Kxb2 Tb5+ 4. Ka3 Pb1+ 5. Ka4 Pc3+ (remise door eeuwig schaak)
- 6) 1. Pxg6+ hxg6 2. Dh5+ (2. Th7+? Kg8) 2. ... gxh5 3. Th7# (koningsaanval: toegang)
- 7) Fantastische stelling voor wit en toch mag hij niet treuzelen. Als zwart zijn loper op d8 krijgt is de toren van a7 weer beschikbaar.
 1. Th4. De juiste manier. Snel g4 doorzetten. Na 1. ... Kf7 (1. ... Tag7 2. T1h3) 2. g4 c5 wacht wit even met op f5 slaan en speelt 3. T1h2 om later op g2 de toren te ruilen. Plan is gxf5, Th5 en Tg2. Na torenruil kan wit met Pd6 werken dankzij tussendoor met schaak op h6 slaan.
 1. Tg1 Le7 2. g4 Ld8 3. Tgg3 en alles xg4 ten Tg7+. Wit beter maar veel lastiger om verder te komen. De zwarte stukken doen iets.
 1. Th5. De partijzet in een jeugdpartij. Zwart speelt 1. ... Kh7 en brengt zijn loper naar d8. De partij eindigde in remise.
- 8) 1. ... De2 2. f6+ Kg6 3. Tc8 Tg1+ 4. Kxg1 Dg2# Kwetsbaarheid uitbuiten, moeilijk dekbare dreiging.
- 9) 1. Dh8+ Ke7 2. Dg7 (2. Dg8 Td1+ 3. Kh2 Dxe5+) 2. ... Dc1+ 3. Kh2 Kd8 4. Df8+ (4. Dg8+ Kc7 5. Tc3+) 4. ... Kc7 5. Tc3+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. Db3+ Kh8 2. Te1 (richten en insluiten)
- 11) 1. ... Lf8 (1. ... Lc5? 2. Pd6 c3 (2. ... Lxd6 pat) 3. Pe4) 2. Pd6 c3 (pat vermijden)
- 12) 1. ... Pc5+ 2. Kd4 Tf4+ 3. Ke5 Pd3+ 4. Kd6 (jagen en dubbele aanval: paard)

52

- 1) 1. Th8+ Kf7 2. Tc1 Ke7 3. Tc7+ (3. Thxc8? Txc8 4. Txc8 Txa2) 3. ... Ld7 4. Txa8

Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

- 2) 1. Tb8+ Lf8 2. Txf8+ Kxf8 3. Ld6+ (3. Dd6+ Kg8 4. Dxc5) 3. ... Kg8 4. Dxa6 Txa6 5. Lxc5 (uitschakelen verdediging: weglommen+hout en dubbele aanval)
- 3) 1. Pd5+ Ke8 2. Dxf7+ Kxf7 3. Pf4+ Ke7 4. Pxf3 (verdedig tegen mat)
- 4) 1. Dc4 Dxc4 (1. ... Db6 2. Lxd5) 2. dxc4 (banopening en penning: pen)
- 5) 1. Lh3! Ta8 2. Pe5 activeert wit zijn stukken, jaagt de zwarte terug en verhindert de rokade (Pxf7).
1. Pe5 0–0 geen slecht plan als wit 2. Lh3 laat volgen. Na 2. ... Tc7 (c6 moet gedekt blijven) 3. Lh6 moet zwart een kwaliteit inleveren.
1. h3. De gespeelde zet. Voorlopig heeft de zet geen nut en de pion onttrekt de loper een veld.
- 6) 1. Da2+ Kh8 2. Lg5 Dd6 3. Df7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 7) 1. Dg3+ Kxh6 (1. ... Kf6 2. Dg7+ Ke6 3. De7#) 2. Kf7 Kh5 (2. ... Dh5+ 3. Kf6) 3. Dg6+ Kh4 4. Dh6+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 8) 1. ... T7c3 (1. ... Txd2 2. Txd2 Tc1+ 3. Td1) 2. Dd4 Tc1 3. Pf1 Txd1 4. Dxd1 Tc1 (wegjagen en penning – zwakte onderste rij uitbuiten)
- 9) 1. Ph6+ Kh8 2. Df6 Tg8 3. Dxf7 Dreigt mat en na 3. ... Tc8 komt 4. Dxc8+ en stikmat)
- 10) 1. Le7 Tf7 2. Lb4 (batterij neerzetten en aftekaanval)
- 11) 1. Ke8! (1. Kc7? Dc4+ 2. Kb6 Da6+ 3. Kxa6) (zetdwang)
- 12) 1. Tf8+ Txf8 2. d8D (vrijpion verzilveren)

53

- 1) 1. Dg7+ Kh3 2. Dg4+ Kh2 3. Kf2 (3. Dxf5+? Kg2) 3. ... Th3 4. Df4+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 2) 1. Td8 (1. Kc4 Txb2 2. Td8 Te4+) 1. ... Txe7 2. Kc4 Txb2 (2. ... Kc7 3. Td2) 3. Td7+ Txd7 (verdedig door pat) (Belenky 1954)
- 3) 1. Tb3 Pd4+ 2. Kd7 Pxb3 3. Kc8 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. ... g5. Zetten die de koningsvleugel verzwakken vallen meestal buiten beeld. Een verzwakking is alleen maar lastig als de tegenstander kan profiteren. Het paard is het enige stuk in de buurt. Na 2. f3 (2. Pf3 Lxf3 3. gxf3 Df4) 2. ... Lh5 (logisch maar ook 2. ... Lf5 is goed omdat de torens worden geactiveerd na 3. Pxf5 exf5 4. Txe7 Txe7 5. Dc2 De8) 3. g4 gxf4 4. gxf5 Df4 wint zwart materiaal. 1. ... Df4. De dame in de aanval brengen is logisch maar na 2. g3 Dh6 3. f3 of 3. Dc2 heeft zwart te weinig aanvallers. Natuurlijk blijft hij goed staan. 1. ... e5. Probeert de torens te activeren maar na 2. Pd2 lukt dat niet. De e-pion staat de dame en het paard in de weg. Daarnaast kan Ph4 weer veilig naar f3 terug.
- 5) 1. De8+ Kh7 2. Txf6+ gxf6 3. Dxf7+ Kh8 4. Le5+ Kwetsbaarheid uitbuiten, overwicht aan materiaal.
- 6) 1. g4 (1. Da5 hxg3+ 2. fxf3 Lxd3) 1. ... Lg6 2. Da5 (tegenaanval voorkomen)
- 7) 1. ... Ld4 2. g3 Td1+ 3. Kg2 Tg1+ 4. Kh3 Lxe5 (batterij neerzetten, tussenzet en ontpennen)

- 8) 1. c8T! (1. c8D? pat) 1. ... Txc4 2. Th8+! (2. Txc4?) 2. ... Kg4 3. Th4+ Kf3 4. Txc4 (pat vermijden)
- 9) 1. Df3! Dxf3 2. Pg5+ Kd5 3. Pxf3 (verdedig tegen materiaalverlies)
- 10) 1. ... Pf3+ 2. gxf3 (2. Kh1 Dh4) 2. ... Dg5+ 3. Kh1 Txa6 (tussenzet)
- 11) 1. Th7+ Kxh7 2. De7+ (2. Dd7+) 2. ... Kg6 3. Dg7+ Kxh5 4. Dg4# (magneet)
- 12) 1. ... Te2 (1. ... Te3 2. De4) 2. Dxf3 c6# (mat in twee – bewaker erbij)

54

- 1) 1. Pc7+ Txc7 2. Lxc7 (aftrekaanval en penning)
- 2) 1. Lf8+ Kg5 2. Txb5+ Kf6 3. Lh6 (jagen en penning: pen)
- 3) 1. ... Df2+ 2. Kh3 Df1+ 3. Kg4 h5+ 4. gxh6 Df5+ 5. Kh4 Dh5# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 4) 1. Le3. Verrassend genoeg wint alleen een wachtzet (f2, g1 en c5 voldoen ook). Zwart moet wijken en de koning jaagt de looper weg: 1. ... Kc8 2. Kc6 Kd8 3. Kb7. 1. Lb6+ Kc8 (na 1. ... Kd7? kan wit zijn fout goedmaken 2. Lf2 Kc7 3. Le3 Kd8 4. Kc6 Kc8 5. Ld4) 2. Kc6 Lc7 (bekende wending in meer eindspelen) 3. a7 Lb8 en promotie is pat of leidt onvoldoende materiaal om te winnen. 1. Le5+ Kc8 2. Kb6 Lxe5 3. a7 Ld4+ kost de a-pion.
- 5) 1. Th8+ Kg7 2. Lxe5+ dxe5 3. Th7+ Kf6 4. Txf7+
- 6) 1. f4 Pc4 2. Lc3 f6 3. f5 Lf7 4. Lxf6 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken: insluiten door blokkeren, tussenzet, weggagen en penning spelen een rol.
- 7) 1. Dc1+ (1. Db1+? Kxb1 2. bxa3 Kc2 3. Kb4 Kd3 4. Kxa4 Kc4 ; bxa3? pat) 1. ... Ka2 2. Da1+ (2. bxa3? pat) 2. ... Kxa1 3. bxa3 Kb2 4. Kb4 (afwikkelen)
- 8) 1. ... Pg3+ 2. hxg3 Lg2+ 3. Kxg2 Dxg3+ 4. Kh1 Dh3# (koningsaanval: toegang)
- 9) 1. Db5 e2 2. Txf2 e1D+ 3. Tf1 Dc3 4. fxe5 (verdedig tegen vrijpion)
- 10) 1. Txb8+ Dxb8 2. Df5 Kd7 3. Df7+ (penning en uitschakelen verdediging)
- 11) 1. Kc2 (1. Lc1 Dd4+ 2. Kc2 g1D; 1. Ke2 Df1+ 2. Ke3 g1D+) 1. ... g1D (1. ... Db2+ 2. Kd1 Db1+ 3. Lc1) 2. Lc3+ (verdedig tegen vrijpion)
- 12) 1. Lxg7+ Ke7 2. Lf8+ (2. ... Kxf8 3. Dxe6) 2... Tgxf8 3. Th7+ Tf7 4. Txf7+ Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning: weglokken of de witte toren grijpt in.

55

- 1) 1. Tg5 (1. Tb7+? Kf8) 1. ... Lf8 (1. ... Lf4 2. Tf5+ Kg6 3. Txf4) 2. Tg7+! (2. Tgx8? Lxh6) 2. ... Lxg7+ (2. ... Kf6 3. Kxg8) 3. hxg7 (vrijpion verzilveren)
- 2) 1. La5+ (1. Lc3? Dxd5 2. Lxg7 (2. La5+ Ke7 3. Td1) 2. ... Te8) 1. ... Ke7 2. Lc3 Dxd5 3. Lxg7 (tussenzet en röntgenaanval)
- 3) 1. Tgx7+ Kxg7 2. De7+ Kg6 (2. ... Kg8 3. Th7) 3. Dh7+ Kg5 4. Dh6+ Kg4 5. Dh4# (koningsaanval: toegang)
- 4) 1. f4 exf4 2. e5 Natuurlijk, wit neemt het zwarte paard velden af. 2. ... a5 (anders speelt wit a5) 3. Txf4 alle witte stukken zijn actiever dan die van zwart. Leerzaam is nog dat na 1. ... f6 2. fxe5 fxe5 3. Th5 Kf6 wit niet direct moet

toehappen met 4. Th6+ en 5. Txb6. Na 5. ... Pd6 kan zwart op b8 torens ruilen en tegenspel krijgen. Juist is 4. Ke3 en 5. Tf1+.

1. Tdh1. De partijzet. Torenverdubbeling heeft hier geen zin. Binnenkomen lukt niet en h7 nog een keer aanvallen kan net. 1. ... f6 2. Tg1 a5 3. Ld3 Pd6 4. Tgh1 Le8 5. b3 Lg6 6. Pe2 Pb7 7. Pg3 Pd6 8. Ke3 Pf7

1. Th5 f6. In Stap 5 heeft stiekem aanvallen niet zo veel zin meer. Zetten die de tegenstander sowieso wil spelen hoeft je niet uit te lokken.

- 5) 1. Dd8+ b6 2. Dd1 bxc5 (2. ... Txc5 3. b4#; 2. ... Pxa3 3. Dd2#) 3. Dd8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning. Verrassend toch wel.
- 6) 1. Kd3 (1. Kd5 Kg6 2. Ke6 Kh5 3. Kf6 Kh4 4. Kf5 Kxh3 5. Kxg5 Kg3 6. Kh5 Kxf3 7. Kh4 Kg2 8. Kg4 f3) (verdedigen)
- 7) 1. ... dxc4 2. Tc3 (2. La4 Txa2 3. Ld7 Td8) 2. ... Td8 3. Le3 cxb3 (ontpennen)
- 8) 1. ... c4 2. Pc7+ (2. Pd4 Pd3+) 2. ... Kd8 3. De3 (3. b3 cxb3 4. Pxa8 b2 5. Td1 Dxa2) 3. ... Kxc7 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 9) 1. Tde1 (1. Te5? f6) 1. ... Dd7 2. f6 (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 10) 1. ... Ke8 (1. ... Pf6 2. Txc7+ Kxd8 3. Txc7) 2. Txc7 h6 (verdedigen)
- 11) 1. ... Le2 2. Ld4 Lxd1 3. Txd1 e5 (insluiten en penning)
- 12) 1. Pd6 Lxd6 (1. ... Pxf4 2. Dxf7+ Kh8 3. Pxe8) 2. Dxd5 Txe1+ 3. Txe1 Td8 4. Dxd6 (uitschakelen verdediging door onderbreken) (Movsesian-Van Foreest Teplice 2016)

56

- 1) 1. Da8+ Kh7 2. De4+ Tg6 3. Txd7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand stukken.
- 2) 1. Kxe5! (1. Dxe5? Pc6+) 1. ... Pf7+ 2. Kf6 Pxh3 3. e5! (remise door onvoldoende materiaal)
- 3) 1. Pd6 (1. Pg5? Kg8 2. Db3+ Dd5) 1. ... h6 (1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Dxd6 2. De8+) 2. Pf7+ (uitschakelen verdediging door onderbreken)
- 4) **1. b4 axb3 2. axb3** Deze zetten zouden onder het diagram moet staan: 1. ... Thc8 3. Kg2 T6c7 (verdedig tegen penning). 1. Tc3 is de beste zet maar zwart staat gewoon een stuk voor.
- 5) 1. Th8+ Kxh8 2. b8D+ Kh7 3. Dg8+ Kxg8 (3. ... Kh6 4. Dh8+ Kg5 5. Dh4#) 4. Dc8+ Kh7 5. Dxxh3+ (remise door eeuwig schaak)
- 6) 1. Dd5 Dc8 (1. ... Dd6 2. Te1 Kf7 3. Dc4) 2. Te1 Kf7 3. Dc4 (3. Te2 Ld6 4. Df5) (penning: aanval op een gepend stuk)
- 7) 1. Ph5. Wit heeft meer stukken op de koningsvleugel en kan met f4-f5 ook de f-toren in de aanval betrekken; ook Td1-d3 is een optie. Na 1. ... Pd7 (1. ... Lxe5 2. Dxe5 is direct uit) 2. f4 bouwt wit een aanval op.
1. Pg4. Zwart kan 1. ... Lxd4 spelen (of ook 1. ... Dxc4 2. Pxf6+ gxf6 3. Dg4+ Kf8) en na 2. Pxxh6+ Kf8 – niets aan de hand
1. c5. Gespeeld in -14 partij. Na 1. ... Lxe5 2. dxe5 Pd7 3. De3 b6 miste wit 4. Td4 (met tempo verdubbelen en pennen). Zwart moet op de tweede zet zijn paard op d5 zetten.

- 8) 1. Td8+ Pc8 2. Dxe5+ Ka7 3. Pxc8+ Ka8 4. Pb6+ Ka7 5. Db8# Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 9) 1. f7+ Txf7 2. Dd8+ Kh7 3. Lxd5 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.
- 10) 1. Lxc5 Lxc5 2. Txc5 bxc5 3. Lb7 (weglokken en dubbele aanval: loper)
- 11) 1. Lg8 Txg8 2. fvg5+ fvg5 3. Dxf1 (weglokken en aftrekaanval)
- 12) 1. Lg7+ Kg8 2. Tf8+ Txf8 3. Dh8+ Kf7 Kwetsbaarheid uitbuiten, slechte stand koning.

57

- 1) 1. Ka6 e6 (1. ... e5 2. Dd7#; 1. ... Kxc6 2. De6#) 2. Dc5# (Schneider, 2016)
- 2) 1. Ke6 Kd3 (1. ... Kf3 2. Dg3#) 2. Dc3# (Holm)
- 3) 1. Df4 a4 (1. ... Kb6 2. Db8#) 2. Db4# (Kacheev, 1976)
- 4) 1. De6 b5 (1. ... b6 2. Dc8#; 1. ... Kb6 2. Kd7#) 2. Kc7# (Herbert, 2016)
- 5) 1. De7 Ka2 (1. ... a2 2. De1#; 1. ... axb2 2. Da3#) 2. Dxa3# (Sjelotnotsko)
- 6) 1. Dd8 Kg4 (1. ... g4 2. Dh4#; 1. ... Kh6 2. Dh8#) 2. Dd1# (Redlin, 2016)
- 7) 1. a4 Kc5 (1. ... c5 2. Da3+; 1. ... Kxa4 2. Dc4#) 2. Dd4# (Nikitin, 1995)
- 8) 1. Db5 Kxe6 (1. ... c5 2. Dd7#; 1. ... c6 2. De5#) 2. Dc6# (Tylor)
- 9) 1. Da3 d4 (1. ... Kd4 2. Db4#; 1. ... f3 2. De3#) 2. Da8# (Marzwalaschwili)
- 10) 1. Db5 Kd6 (1. ... d5 2. Dc6#; 1. ... d6 2. Df5#; 1. ... f6 2. Dd5#; 1. ... f5 2. De5#) 2. Db6# (Commandeur, 1947)
- 11) 1. Dd7 Ka6 (1. ... a6 2. b4#; 1. ... b5 2. Dxa7#) 2. Da4# (Ernst, 1996)
- 12) 1. Ke7 f2 (1. ... h5 2. Df6#; 1. ... Kh5 2. Dg4#; 1. ... Kf4 2. De5#) 2. Dg4# (Kuligin, 1989)

58

- 1) 1. Dg2 Kf4 (1. ... Kd3 2. Txf3#) 2. Txf3# (Szentgyorghi, 1927)
- 2) 1. Kf4 h6 (1. ... hxg6 2. Dh8#; 1. ... Kh4 2. Th6#) 2. Tg4# (Kirichenko, 2000)
- 3) 1. Ka5 Ka2 (1. ... b6+ 2. Kxb6#; 1. ... (c4 2. Kb6#) 2. Kb6#) (Loyd, 1890)
- 4) 1. Ke5 c6 (1. ... Ke7 2. Dh7# ; c5 Qb7#; 1. ... c5 2. Db7#) 2. Dh7# Galitzky, 1903)
- 5) 1. Tb2 c3 (1. ... Kc3 2. Dxe5#; 1. ... Ke4 2. Dg4#) 2. Tb4# (Di Vinzenci, 1996)
- 6) 1. Df2 e5 (1. ... h3 2. Tg1#; 1. ... Kh3 2. Df3#) 2. h3# (Bogdanov, 1973)
- 7) 1. Kd3 Ke5 (1. ... h5 2. Dd4#) 2. Dd4#
- 8) 1. Ta3 d4 (1. ... c4 2. Dd1#; 1. ... Kc4 2. Df1#) 2. c4# (Kirilov, 1985)
- 9) 1. Kc5 e3 (1. ... c2 2. Da3#; 1. ... Ke3 2. Kc4#) 2. Dh7# (Gold, 1902)
- 10) 1. Da1 b4 (1. ... e5 2. Da2#; 1. ... Ke5 2. Tc5#) 2. Da5# (Fadayev, 1982)
- 11) 1. d4 d6 (1. ... d5 2. Da6#; 1. ... Kf6 2. d5#) 2. d5# (Keidanski, 1902)
- 12) 1. Dh5 d6 (1. ... d5 2. Tc6#; 1. ... f6 2. Dd5#; 1. ... f5 2. Dg6#) 2. Df5# (Groenroos, 1980)

59

- 1) 1. Pb5 cxb5 2. Ta6# (Schachnasarjan, 1992)
- 2) 1. Le4 dxe4 2. Td8# (Anónimo)
- 3) 1. Ld3 g5 (1. ... Kh7 2. Th5#) 2. Pg8# (Olejnik, 1989)

- 4) 1. Pxc2 dxc2 (1. ... d2 2. Pe3#) 2. Td8# (Reitman, 1994)
- 5) 1. Td4 f6 (1. ... f4 2. Td5#) 2. Td5+ (Popow, 2006)
- 6) 1. Ta5 g3 (1. ... g5 2. Le8#; 1. ... Kg5 2. Lc6#) 2. Le2# (Kowbassa, 1987)
- 7) 1. Le6 h4 (1. ... Kh4 2. Pf3#) 2. Tf5# (Milošeski, 2004)
- 8) 1. Td4 Kxe5 2. Lg7# (Onada, 1995)
- 9) 1. Le6 Ka3 (1. ... b2 2. Kb4#) 2. Ta1# (Peretjaka, 1990)
- 10) 1. Le2 f1D (1. ... g6 2. Pf7#; 1. ... g5 2. Tf6#) 2. Th5# (Saks, 1996)
- 11) 1. Lc8 h1D (1. ... g2 2. Tg7#) 2. Td2# (Kowbassa, 1994)
- 12) 1. Ta7 Kb5 (1. ... b6 2. Ld7#) 2. Ld7# (Smoljanovic, 2002)

60

- 1) 1. Lf5 Kxf7 2. Ld7# (Davey, 1947)
- 2) 1. Lg2 Kd5 2. Kf4#
- 3) 1. Te5 Kf4 (1. ... Kh4 2. Lf2#) 2. Lh2# (Stolbow, 1995)
- 4) 1. Kd3 Kb5 2. Kc3# (Efimow, 1983)
- 5) 1. Td5 Ka3 (1. ... Kc3 2. Le1#) 2. Lc5# (Rodionow, 1992)
- 6) 1. e3 Kf3 2. Td2# (Galma, 1999)
- 7) 1. Pd2 c1D (1. ... c1P 2. Tb1#; 1. ... a4 2. Ta2#) 2. Pb3# (Andrejew, 1997)
- 8) 1. Ke2 Kg2 2. Pf2# (Speckmann, 1972)
- 9) 1. Kb2 Kb4 2. Tc4# (Bantipow, 1994)
- 10) 1. Kb6 b3 (1. ... c4 2. Txb4#) 2. Ta1# (Tschernjawski, 1995)
- 11) 1. Td2 Kf1 (1. ... h2 2. Td1#) 2. Td1# (Schönberger, 1925)
- 12) 1. Tb4 g3 2. Kf5# (Dzekcer, 1969)

61

- 1) 1. g4 h3 (1. ... hxg4 2. Txg4#; 1. ... hxg3 2. Txg3#; 1. ... Kg5 2. Df6#) 2. gxh5# (Koschakin, 1999)
- 2) 1. Th6 Kb5 (1. ... Kd5 2. De6#; 1. ... f4 2. Dd3#) 2. Da6# (Scheltonoschko, 1985)
- 3) 1. Tc7 Ke6 (1. ... e4 2. Dc4#; 1. ... exd4 2. Df5#) 2. d5# (Sorokin, 1969)
- 4) 1. Dc5 Kf6 (1. ... d6 2. Df5#; 1. ... d5 2. De7#) 2. De7# (Dittkowski, 1926)
- 5) 1. Dd3 Ka6 (1. ... a3 2. Dxa3#; 1. ... b4 2. Td5#) 2. Txa4# (Bolotbekow, 1990)
- 6) 1. Db3 Kg3 (1. ... g3 2. De6#) 2. Ke4# (Djatschuk, 1999)
- 7) 1. Ta8 b6 (1. ... Ka4 2. Db4#; 1. ... a4 2. Db4+) 2. Dd7# (Andrejew, 2004)
- 8) 1. Da6 Kxc2 (1. ... b3 2. Dd3#) 2. Da2# (Aliowsadsade, 1993)
- 9) 1. Dd5 Ka3 (1. ... Kc3 2. Txb3#; 1. ... a4 2. Dc5#) 2. Dxb3# (Andrejew, 1997)
- 10) 1. Te8 Kd4 (1. ... Kc2 2. Tc8#; 1. ... d4 2. Tc8#) 2. Db4# (Szentgyörgyi, 1933)
- 11) 1. Th4 Kd5 (1. ... d5 2. Dc2#; 1. ... c5 2. d5#) 2. Da2# (Birnow, 1951)
- 12) 1. Db8 e4 (1. ... Ke4 2. Db1#; 1. ... Kf6 2. Df8#) 2. Df4# (Dorochow, 1988)

62

- 1) 1. Pa4 a2 (1. ... Kb4 2. Tb6#) 2. Tb6# (Larsson, 1927)
- 2) 1. Pxa2 bxa2 (1. ... b2 2. Pc3#) 2. Tb5# (Reitman, 2000)
- 3) 1. Pc1 bxc1D (1. ... b1D 2. Tc2#) 2. Tc2# (Juschakow, 1985)

- 4) 1. Ta2 e2 (1. ... f5 2. Pe5#) 2. Td2# (Bylewski, 1995)
- 5) 1. Pe5 b1D (1. ... e1P 2. Pg6#) 2. Pf3# (Schmatow, 1994)
- 6) 1. Tc1 Ka3 (1. ... a3 2. Pc5#) 2. Tc3# (Kaschtschejew, 1979)
- 7) 1. Lb1 Kf5 (1. ... e3 2. Pe6#) 2. Tf3# (Lichtenfeld, 1933)
- 8) 1. Lf7 a3 (1. ... Ka3 2. Pc2#) 2. Tc4# (Kaschtschejew, 1971)
- 9) 1. Lxe6 Ke2 (1. ... g3 2. Lg4#; 1. ... Kg3 2. Td3#) 2. Lxg4# (Kolpakow, 1991)
- 10) 1. Ph5 Kxh5 (1. ... h3 2. Tf4#) 2. Tf5# (Hoffmann, 1967)
- 11) 1. Tf5 Kxh3 (1. ... e4 2. Tf4#; 1. ... Kg4 2. Tf4#) 2. Txxh5# (Parshin, 1993)
- 12) 1. Lb5 e4 (1. ... c5 2. Pc7#; 1. ... c6 2. Lc4#) 2. Tg5# (Lincoln, 1996)

63

- 1) 1. Lh7 f5 (1. ... f6 2. Dd5#) 2. Lg8# (Gies, 1926)
- 2) 1. Dg2+ Kf4 (1. ... Kd3 2. Dc2#) 2. Dg4# (Schönberger, 1925)
- 3) 1. Lb3 e4 (1. ... Kd4 2. Dd5#; 1. ... Kd2 2. Dd1#) 2. Dd1# (Popov, 2009)
- 4) 1. Da8 Kc3 (1. ... Kc1 2. Da1#) 2. Dh8# (Osipov, 1985)
- 5) 1. Kd5 Ka4 (1. ... b5 2. Da3#; 1. ... a4 2. Ld2#) 2. Dc4# (Andreev, 1996)
- 6) 1. Lf2 Ke5 (1. ... e3 2. Lg3#) 2. Dg5# (Andreev, 2002)
- 7) 1. Dg5 c5 (1. ... e3 2. Dxe3#; 1. ... Kc3 2. Dd2#) 2. Df6# (Zimmer, 2007)
- 8) 1. Le8 a3 (1. ... Ka2 2. Lf7#; 1. ... Kb4 2. Dc3#) 2. Db1# (Bogdanov, 1974)
- 9) 1. Kf5 Kf3 (1. ... Kf1 2. Df2#) 2. Df2# (Kovacs, 2010)
- 10) 1. Ka3 d1D (1. ... Kd1 2. Dxd2#; 1. ... d1P 2. Ld2#) 2. Lh4# (Shinkman, 1905)
- 11) 1. Lc2 b3 (1. ... e1D 2. Dd3#; 1. ... e1P 2. Df2#) 2. Dc3# (Brix, 1930)
- 12) 1. Dh8 b3 (1. ... f3 2. De5#; 1. ... Kf3 2. Dh3#) 2. Dc3# (Lund 1939)

64

- 1) 1. Dc6 Kb4 (1. ... Ka6 2. Da8#; 1. ... b4 2. Da4#) 2. Dc3# (Andrejew, 1996)
- 2) 1. Db8 Kh4 (1. ... g3 2. Dh8#) 2. Dh2# (Antipow, 1995)
- 3) 1. Dc5 b6 (1. ... Ka6 2. Da7#; 1. ... Ka4 2. Db4#) 2. Da3# (Kitschigin, 1987)
- 4) 1. Da2 Kg3 (1. ... g3 2. De6#; 1. ... f3 2. Dh2#) 2. Dg2# (Andrejew, 1997)
- 5) 1. Dd7 Kb6 (1. ... a6 2. Pc4#; 1. ... c6 2. Dxa7#) 2. Db5# (Junker, 1925)
- 6) 1. Dc4 Ka4 (1. ... d2 2. Pc2#; 1. ... a4 2. Dc3#) 2. Pc2# (Andrejew, 1997)
- 7) 1. Da4 Kc2 (1. ... Ka1 2. Pc3#; 1. ... bxa2 2. Dd1#) 2. De4# (Biedermann, 1876)
- 8) 1. Dd5 Ka4 (1. ... c4 2. Db5#) 2. Dc4# (Antipow, 1995)
- 9) 1. De6 f4 (1. ... Kh5 2. Dh6#; 1. ... h5 2. Df6#) 2. Dg4# (Bogdanow, 1988)
- 10) 1. Kg8 f6 (1. ... f5 2. De8#; 1. ... h5 2. Dg5#) 2. Pf8# (Hobat, 1935)
- 11) 1. Dg8 Ke3 (1. ... e3 2. Dd5#; 1. ... a3 2. Db3#) 2. Dg3# (Busch, 1967)
- 12) 1. De2 c2 (1. ... Kd5 2. De5#; 1. ... d6 2. Dc4#; 1. ... d5 2. De3#) 2. Dc4# (Grebeshkow, 1988)