

Stap 4

2 Toets / Mix (2^e + 3^e stap): A

- 1) 1. Db4 dreigt mat en stukwinst (dubbele aanval: dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (weg + mat); 1. ... Tg6+? 2. Dxg6 hxg6 3. Kxg6+ en wint.
- 3) 1. Pg6 (insluiten dankzij penning)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 Dxd4+ (weg + hout); 2. Kf2 Te2+
- 5) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dh7# (slaan + mat)
- 6) 1. Th5+ gxh5 2. Df6# (weg + mat)
- 7) 1. ... Lg6 (pen)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxg5 (aftrekaanval)
- 9) 1. Pc6+ Ka8 2. Pxe7; 1. ... Txc6 2. dxc6 (dubbele aanval: paard)
- 10) 1. b4 (insluiten)
- 11) 1. ... Ta6+ 2. Kxa6 (pat)
- 12) 1. 0-0-0+ en 2. Pxb5 (verdedig tegen penning)

3 Toets / Mix (2^e+3^e stap): B

- 1) 1. Dxb7+ Txb7 2. Pg6# (slaan + mat)
- 2) tekening
- 3) 1. Pd6+ Dxd6 2. La6# (aftrekaanval)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxb6+ Dh7 2. Lxg7+ (aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. ... Pf3+ 2. Dxf3 De1+ (aftrekaanval)
- 6) 1. Ld6 Lxd6 2. Dh8# (aftrekaanval)
- 7) 1. ... La4 (insluiten dankzij penning)
- 8) 1. ... Pxf3+ 2. Pxf3 T8g2# (slaan + mat)
- 9) 1. Tc6+ Kf7 (1. ... Kxd5 2. Lg2#) 2. Txe5 (weg + hout)
- 10) 1. Pe5+ Ke8 2. Txc8# (dubbelschaak)
- 11) 1. ... Tb8 (insluiten)
- 12) 1. ... Tc3+ 2. Kxc3 (pat); 2. Kb2? Kxb4

5 Uitschakelen verdediging / Onderbreken: A

- 1) 1. Pf5+ gevolgd door 2. Txb3.
- 2) 1. Pc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 en de toren op a8 is ingesloten.
- 4) 1. ... Pf4 (dreigt 2. ... Pe2+) 2. exf4 Dxd6
- 5) 1. ... Pf3+ 2. gxf3 Dxd1+
- 6) 1. ... Le2 en wit moet een kwaliteit geven.
- 7) 1. ... Lb5 2. axb5 Dxe2#
- 8) 1. Pe4 met de dreigingen 2. Dxe8 en 2. Txe1. Op 1. ... Dxe4 volgt 2. Df8+ en mat. Minder goed is 1. Pe2 want na

1. ... Dxf1+ 2. Dxf1 Pxe2 kan zwart nog verder spelen.

- 9) 1. Tg6 fxg6 2. Dxc7#
- 10) 1. ... c4+ 2. Kh1 Dxb5
- 11) 1. Lc8 met de dreigingen 2.

Lxb7 en 2. Te8#. Niet goed is 1. Tc8+ Txc8 2. Lxc8 Tb1.

- 12) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 2. Db1#; 2. Txc1 Dxd5

6 Uitschakelen verdediging / Onderbreken: B

- 1) 1. ... Lb3 2. axb3 Pc2#
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxc1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Pxc1 Dd1# of 2. Txc1 Dxb7
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; op direct 1. Tg1+ volgt 1. ... Tg5.
- 5) tekening
- 6) tekening
- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Pxf6+; slecht is 1. Pc6? Pxe4
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Pxe6)

- 2. Dxc4 (2. ... e5 3. Pf5 of 3. Pe6)
- 9) 1. ... Pf3+ 2. Kf1 Txf6; 2. Txf3 Txb6
- 10) 1. Td8+ Lxd8 2. De8# of 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 11) 1. Ld6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Pxd6 2. Dxe6+
- 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ en mat

8 Dubbele aanval: Lokken (PV): A

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Pf3+
- 2) 1. Dxf6+ Kxf6 2. Pe4+
- 3) 1. Dxc6 Dxc6 2. Pxe7+
- 4) tekening
- 5) tekening
- 6) 1. Lh6+ Kxh6 2. Pf7+; 1. ... Kh8 2. Pf7#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Pxc6+ en 3. Pxe7
- 8) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Pe5+ (beter 1. ... Kd8)

- 9) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Pe4+ en 3. ... Pxd2
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxc5 (de dame staat ingesloten) 2. ... Ph3+
- 11) 1. ... Tc1 2. Dxc1 Pe2+ (de toren op d2 staat gepend)
- 12) 1. Dxf8+ Kxf8 2. Pe6+ en 3. Pxd8; 1. Pe6? Dxe7 of 1. Lxc7 Pxc7 2. Dxc7+ en 3. Pe6+ is slechts een ruil.

9 Dubbele aanval: Lokken (DD): B

- 1) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 De4+ en 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxc4+
- 3) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txc2+ 2. Kxc2 Dg5+

- 5) 1. Pd7 Txd7 2. Dh3+; 1. Dh3+? Kg7 2. Pd7 Dd6 3. Pxb8 Th8
- 6) 1. d5 Lxd5 2. Dd4
- 7) 1. Txd6 Txd6 2. De5
- 8) 1. ... Txd4 2. Txd4 De5
- 9) 1. Txb7 Txb7 2. Da8+; 1. Txe7 Dxc2#

- 10) 1. ... Txa5 2. Txa5 De1+
 11) 1. Lxa6 Txa6 2. Dd3

- 12) 1. b4 Lxb4 2. Dd4

10 Dubbele aanval: Lokken (AA/AS): C

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lxg7+ | 7) 1. Td7+ Kxd7 (1. ... Ke6 2. Dd5#) 2. Pxf6+ |
| 2) 1. Lb7+ Kxb7 2. c6+ | 8) 1. Td4 Dxd4 2. e6+ |
| 3) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Pxd6+; 1. Pxd6? De3+ | 9) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lxg2+! (2. ... Lb5+ 3. Txb5) |
| 4) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 d4+; 1. ... d4 2. Dd2 of 2. Dc4+ | 10) 1. Txd7 Dxd7 2. Ph6+ |
| 5) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Lh3+ (2. ... Ld3+ 3. Pxd3) | 11) 1. ... Dd3+ 2. Kxd3 Lxc6+ |
| 6) 1. ... Pxd4 2. Dxd4? Pg4+ | 12) 1. Lxc5 Dxc5 2. axb4 |

11 Dubbele aanval: Lokken (Mix): D

- | | |
|--|--|
| 1) 1. Pxe5 Txe5 2. f4 (dubbele aanval: pion) | (dubbele aanval: loper) |
| 2) 1. Tb8 Txb8 2. Lxe5+ (dubbele aanval: loper) | 8) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Txf5+ (dubbele aanval: toren) |
| 3) 1. Tg8+ Dxb8 2. Tg2+ (röntgenschaak) | 9) 1. Le7 Dxe7 2. f6 (dubbele aanval: 2 stukken) |
| 4) 1. Txd3 Txd3 2. Le4 (dubbele aanval: 2 stukken) | 10) 1. Dxd7 Dxd7 2. Lxe6+ (dubbele aanval: loper) |
| 5) tekening | 11) 1. ... Txc4 2. Dxc4 Ld5 (röntgenaanval) |
| 6) 1. Dc4+ Dxc4 2. g8D+ (röntgenschaak) | 12) 1. Lc4+ Kf8 2. Txe8+; 1. Txe8? Txa6+ (dubbele aanval: loper) |
| 7) 1. ... Pxc2 2. Dxc2 Lxd3+ | |

13 Uitschakelen verdediging / Blokkeren: A

- | | |
|--|--|
| 1) 1. e7+ Txe7 2. Dh8# | 3. Dxb6# |
| 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8# | 8) 1. Dg7+ Pxb7 2. Ph6# |
| 3) 1. Db8+ Txb8 2. Pc7# | 9) 1. Th3+ Lxb3 2. g3# |
| 4) 1. ... Td1+ 2. Dxd1 Df2#; 2. Kxd1 Dxf1# | 10) 1. ... Tf1+ 2. Dxf1 De3#; 2. Kxf1 De1# |
| 5) 1. d6+ Txd6 2. Lh4# | 11) 1. ... e5+ 2. dxe5 Dd2#; 2. Kxe5 Dxb3+ |
| 6) 1. Dg8+ Txb8 2. Pf7#; 1. Pf7+ Txf7 wint niet. | 12) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxb4 3. g4# |
| 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 | |

14 Uitschakelen verdediging / Blokkeren: B

- 1) tekening
- 2) tekening
- 3) 1. Th8+ Pxh8 2. Lh7#
- 4) 1. Pe7+ Pxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8#
- 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Pg7#
- 6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8#
- 7) 1. ... Tg2 2. Dxc2 Dh5#; 2. Dd1 Txb2
- 8) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1#
- 9) 1. Dh7+ Pxh7 2. Pg6+ Kg8 3. Ld5#
- 10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5#
- 11) 1. De6+ Tf6 2. Lh5#
- 12) 1. Te7 Dxe7 2. Dh7+ en mat; 1. ... g6 2. Txd7.

15 Toets / Mix: C

- 1) 1. Td7+ Pxd7 2. Dg7#; 1. ... Dxd7 2. Pf6+ (onderbreken en dubbele aanval: lokken)
- 2) 1. Pf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4 2. Txx7# (blokkeren)
- 3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ... Db7+? 2. Df3 (dubbele aanval: lokken)
- 4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Pxe4+ (dubbele aanval: lokken)
- 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Pg4+ (aftrekaanval: lokken)
- 6) 1. ... Th4+ 2. Pxx4 g4#
- 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (dubbele aanval: lokken)
- 8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxx6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxx6 f6 4. Dg6+ (onderbreken)
- 9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Pc2# (blokkeren)
- 10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+ (aftrekaanval: lokken)
- 11) 1. Pd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Pxe7+ of 1. ... Dxd7 2. Pxx6+ (onderbreken)
- 12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (dubbele aanval: lokken)

16 Toets / Mix: D

- 1) 1. ... Td2 en 2. ... Pxx3+ (dubbele aanval: lokken)
- 2) 1. Th8+ Lxx8 2. Dxx7#; 1. ... Kxx8 2. Pxx7+ (weg+mat of dubbele aanval: lokken)
- 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (dubbele aanval: lokken)
- 4) 1. Dg7+ Kxxg7 2. Txxg6# (aftrekschaak: lokken)
- 5) 1. Txx6+ Kxx6 2. Df2+ (dubbele aanval: lokken)
- 6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+ (aftrekaanval: lokken)
- 7) 1. Dh7+ Pxx7 2. Pg6# (blokkeren)
- 8) 1. e7 Pxe7 2. Dc7 (dubbele aanval: lokken)
- 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3. Dc8# (blokkeren)
- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Pxe7+ (dubbele aanval: lokken)
- 11) tekening
- 12) tekening

18 Penning / Startstuk plaatsen: A

- 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6) 2. Dh1 (2. Txd4 Kg7)
- 2) 1. e8D+ Kxe8 2. La4; 1. La4? Tb1+
- 3) 1. Th8+ Kxh8 2. Lc3; 1. ... Dxh8 2. Dg6#; 1. Lc3? Dxc3+ 2. fxg3 Lxh5 (vaak gemist)
- 4) 1. g4+ Kxg4 2. Le6
- 5) 1. ... Pxd3 2. Dxd3 e5; 1. ... e5? 2. Lxc5
- 6) 1. Dxc6+ Txc6 2. Pf4
- 7) 1. Pxc6 Dxc6 2. c4; 1. c4? Pde7
- 8) 1. ... Df5 2. Ld3 d5
- 9) 1. Lh7+ Kxh7 2. Dxe6
- 10) 1. Lxc5 Dxc5 2. Dxd3; 1. Dxd3 cxd3 2. Lxc5 en 3. Lxc8 is niets bijzonders.
- 11) 1. Pxc6 Dxc6 2. Dxc4
- 12) 1. Lxf7+! Kxf7 2. Dxe4; 1. Dxe4? Pxe4 2. Lxf7+ Kh8 (2. Txf7 Pd6)

19 Penning / Kopstuk plaatsen: A

- 1) 1. Lxe5+ Pxe5 2. Dg3
- 2) 1. Txf4+ Dxf4 2. Tf1
- 3) 1. Txd6 Dxd6 2. Lg3
- 4) tekening
- 5) 1. Df6+ Dg7 2. Te7! Dxf6 3. Txe7#
- 6) 1. Txe5 Txe5 2. Te1
- 7) 1. Pxc5 Pxc5 2. Pa4
- 8) 1. Txc7+ Txc7 2. Dc8
- 9) 1. ... Lxg2 2. Txg2 Dxd2
- 10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Pg4 2. hxg4) 2. Dxf3 Txe2+
- 11) 1. Dxh7+ Dxh7 2. Pf7#; 1. Pg6+? Txg6 2. Dxc6 Te1#
- 12) 1. e6 Lxe6 2. Dxc4

20 Penning / Kop- of startstuk plaatsen: A

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

21 Eindspel / Vrijpion: A

- 1) 1. ... Lc1 2. Kh5 Lxf4; 2. ... g1D? 3. Ph3+
- 2) 1. ... Lb2
- 3) 1. ... e4+ 2. Lxe4 Pxe4
- 4) 1. Txd8+ Pxd8 2. e7; 1. Td6 g5 2. Txc6 Kg7 is niet voldoende.
- 5) 1. Td7 Txd7 2. exd7
- 6) 1. ... Le1+ 2. Ke2 b1D 3. Tb5+ Lb4; 2. Kxe1 b1D+
- 7) 1. ... Dxf3 2. gxf3 e2
- 8) 1. Lh6+ Kxh7 2. Lxf8; 1. Lf6+? Kxh7
- 9) 1. Pe4; 1. Pf5? Te8
- 10) 1. Lc4+ Kh8 2. Lf7 of 2. Lb5

11) 1. Txf8+ Kxf8 2. d7+

12) 1. ... Ta3 2. Txa3 Lxd6+

22 Eindspel / Vrijpion: B

1) 1. Dc8+ Pxc8 2. d7

Kf7 2. Tc8 Ta5+

2) 1. Th5 Txb5 2. fxe7

8) tekening

3) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6

9) 1. ... Dxc5 2. Pxc5 a7

4) 1. Tc7 d4 2. Tc8

10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+

5) 1. Pb7+ Pxb7 2. a6 Kc7 3. a7

11) tekening

6) 1. Le5+ Lxe5 (1. ... Kxe5 2. g7)
2. a7

12) 1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3.
Th8+ Kxh8 4. g7+

7) 1. Tc8+ Txc8 2. d7+; 1. d7+

23 Eindspel / Verdedig tegen vrijpion: A

1) 1. Lb3 (1. Lb5? Kc2) 1. ... Kc1
(1. ... Ka1 2. Lc2) 2. La2 ½-½

Kb2 3. La2 ½-½

2) 1. ... b3+ 2. Kxb3 La5 ½-½

7) 1. ... Ph1+ Kg2 2. Ke3 Kxh1 3.
Kf2 pat

3) 1. Ld5+ Kg7 2. La2 ½-½

8) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D

4) 1. Lc4+ Kxc4 2. Kxe2 Kc3 3.
Kd1 Kd3 pat

Ld5+ ½-½

5) 1. Pd4 c1D 2. Pf3#; 1. ... Kg5
2. Pxc2 1-0

9) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3 ½-½

10) 1. Kf2 d1D 2. Txe1 1-0

6) 1. Lb1 (1. Ld3+? Kc3!) 1. ...
Kb3 (1. ... Kc3 2. La2) 2. Kd3

11) 1. Kd7 a2 2. Ke7 a1D 3. Lf6+
½-½

12) 1. Pe4 g2 2. Pd2+ ½-½

25 Dubbele aanval / Uitschakelen verdediging (PV): A

1) 1. Lxc6+ Lxc6 2. Pe5+ (slaan)

8) 1. ... Lxb2 (slaan)

2) 1. Dxe5 Txe5 2. Pf6+ (slaan)

9) 1. Txf7+ Txf7 2. Pe6+ (slaan)

3) 1. a5 Pc8 2. Pd5 (wegjagen)

10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Pe6+

4) 1. Dxe8+ Txe8 2. Pc6+ (slaan)

(weglokken)

5) 1. ... d4 2. Pe4 Pb3+
(wegjagen)

11) 1. ... Phxf3+ 2. Lxf3 Pxb3+
(weglokken)

6) 1. ... Dxf3 2. gxf3 Pe2+ (slaan)

12) 1. ... g4 2. Pf4 Pf3+ (onder-
breken)

7) 1. Lxc7 met pionwinst (weg-
lokken)

26 Dubbele aanval / Uitschakelen verdediging (DD): B

1) 1. d5 Pe5 2. Da4+ (wegjagen)

4) 1. f4 Te7 2. Db2+; 1. Db2?

2) 1. Lxc6 dxc6 2. Da3+ (slaan)

Db6+ (wegjagen)

3) 1. Pxf5 exf5 2. Dxd5+ (weg-
lokken)

5) 1. Pg5 fvg5 2. Dh5+; 1. ... g6 2.
Dh4+ (onderbreken)

- 6) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (slaan)
- 7) 1. Pxd6+ hxd6 2. Dh4+ (weglokken)
- 8) 1. ... Pe3 2. fxe3 Dxe3+ (lokken)
- 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (weglokken)
- 10) 1. ... Lxd2 2. Dxd2 Da5 (weglokken)
- 11) 1. Pd4 exd4 2. Db3+ (onderbreken)
- 12) 1. ... a6 (of eerst 1. ... Dg6+ en 2. ... a6) 2. Db3 Dg6+ (wegjagen)

27 Mat / Magneet: A

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7# Tf8+ Kd7 4. T2f7#
- 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7# 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
- 3) 1. Dh6+ Kxh6 2. Th1#; 1. ... Kg8 2. Tc8+ en mat 10) 1. Th8+ Dxh8 2. Df7#
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6 en mat 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
- 5) tekening
- 6) tekening
- 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+ 12) 1. Df6+ Kxf6 2. Le5#; 1. ... Kg8 2. Le5 met ondekbaar mat.
- 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3.

28 Mat / Magneet: B

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3# 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8#
- 2) 1. Txd7+ Kxd7 2. Df7+ Kh6 3. Dxd7#; 2. ... Kh8 3. Pxd7# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Pf3#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxd2+ 3. Kf1 Dh1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8# 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1#
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tbxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxg1 Pf2#; 2. Txd1 Pf2# 11) 1. ... Lxh3 2. Kxh3 Df4 en mat op g3.
- 12) 1. Th7+ Kxh7 2. Dh2+

29 Strategie / Pionstructuur: A

- 1) 1. ... c5 2. bxc5 Lxc5
De zwarte loper staat nu actiever; daarnaast zijn de witte pionnen uit elkaar geslagen.
- 2) 1. Pd5+ en 2. Pxf6
De zwarte pionstructuur is verslechterd; vooral pion f7 is een zorgkindje. Zwart kan f5 en f6 proberen te spelen, maar dan wordt f5 een aanvalsdoel voor de witte loper.
- 3) tekening

- 4) 1. ... g5 2. fxg6? Lxg4
Zwart lost dankzij de penning van de witte f-pion zijn achtergebleven pion op. Anders zou de toren de dekking van de g-pion op zich moeten nemen. Verder is de toren nu ook niet langer belast van de dekking van de h-pion.
- 5) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxf3
Voordat wit op f3 terugneemt, verzwakt hij de pionstructuur van de tegenstander.
- 6) tekening
- 7) 1. f5 Lxc4 2. bxc4; 1. Lxe6 fxe6 en weinig aan de hand.
Wit neemt een dubbelpion op de koop toe. Zwart kan nu zijn zwakke d-pion niet meer dekken.
- 8) 1. e5 Lc7 2. Lxg6
Wit slaat niet op d5 omdat na 1. exd5 exd5 wit een pion op e3 overhoudt die gemakkelijk is aan te vallen. Hij speelt liever zijn e-pion op met tempo om zwart een zwakke dubbele g-pion te bezorgen.
- 9) 1. Tc1 c5 2. Tc4
Natuurlijk ruilt wit niet op d5. De zwakke pion op c6 moet op het bord blijven. De toren is het beste stuk om de zwakke c- en a-pion aan te vallen.
- 10) 1. ... h4 2. Lxe5 dxe5
Zwart krijgt een sterk pionnenduo in het centrum.
- 11) 1. h5 Lf5 2. h6
De opmars van de h-pion verslechtert de zwarte pionstructuur na 2. ... gxh6 3. Lxf6 of na 2. ... Lf8, wanneer wit kan kiezen wanneer hij op g7 slaat.
- 12) 1. Te2
Het zou dom zijn om de zwakke pion op e5 te ruilen voor de f2-pion. Op de volgende zet kan wit hem ook nog slaan.

30 Toets / Mix: E

- | | |
|---|--|
| 1) 1. Lc3 Lxc3 2. c7; 1. c7? Lxc7
2. Lxc7 Kg5 (vrijpion
verzilveren) | Kh1 Dh2#; 1. ... Dh2? 2. Kxh2
Pf3+ 3. Kxh3 (magneet) |
| 2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 of ook
1. ... Dg5 (dubbele aanval:
uitschakelen verdediging) | 5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (kopstuk
neerzetten) |
| 3) 1. Pxd5 met pionwinst (kopstuk
neerzetten) | 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxh6+ Kg8 3.
Dxg7# (staartstuk neerzetten) |
| 4) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Pf3+ 3. | 7) 1. Pd8 of 1. Ld8 (onderbreken) |
| | 8) 1. Ke3 Pg5 2. Lf6+; 1. ... Pd6 2.
Lc5 (vrijpion verzilveren) |

- 9) 1. ... Dxf3+ 2. Kxf3 Ph4+ 3. Kf4 g5# (mat)
- 10) 1. ... Txc1 2. Txc1 Dh6 (dubbele aanval: lokken)
- 11) 1. Pc6! Txe3 2. Dxc2; 1. ... Txc6 2. Txe7 (onderbreken)
- 12) 1. ... Dxe2 2. Txe2 f6 (staartstuk neerzetten)

31 Toets / Mix: F

- 1) 1. ... Lxe3 2. fxe3 Pc2 (dubbele aanval: lokken)
- 2) 1. f4 Ld6 2. Dxe6+ (aanval op gepend stuk)
- 3) 1. Da8 Txa8 2. Pxe7+ (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Th8#; 1. ... Txf8 2. Pe7# (weg+mat/ blokkeren)
- 5) 1. ... Le7 2. Dxc5 Lxc5+; 2. Tdh1 Dxf4 3. Txf4 Lg5 (dubbele aanval)
- 6) 1. ... Le2 2. f3 Pxc3; 2. Dxe2 hxc6 (verdedig tegen penning)
- 7) 1. Lc4 Tg7 2. Th8+ (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 8) tekening
- 9) tekening
- 10) 1. Th7+ Txb7 2. Dxc5+ Kxc5 3. d8D+ (vrijpion verzilveren)
- 11) 1. ... Lf6+ 2. Lc3 Dd2 (kopstuk neerzetten)
- 12) 1. Dg8+ Kxc8 2. Pg6 (mat)

32 Toreneindspel / Vrijpion: A

- 1) 1. Ta6 Txa6 2. bxa6 en 3. a8D+ promotie.
- 2) 1. Td6+ Txd6 2. b8D
- 3) 1. Th3+ Kg8 2. Tg3 Txc3 3. d7; 1. Tf8+? Kh7 2. Td8 Tg5 3. Kd2 Kg7
- 4) 1. ... Tg4+ 2. Kc5 Th4 met promotie.
- 5) 1. Te3 Kxe3 2. e7 Td1+ 3. Kc2 Td2+ 4. Kc1 met promotie
- 6) 1. Td4 Kxd4 2. d7 met promotie.
- 7) 1. ... Td1+ 2. Kxd1 exf2 met promotie.
- 8) 1. h6+ Kg8 2. h7+ Kg7 3. Txf8
- 9) 1. ... Tb2+ 2. Ke3 Tb3+ 3. Txb3 a1D of 2. Kd1 Tb1+
- 10) 1. Kb4 Ta1 2. Tc5+ en 3. Ta5; 1. Tc5+?? Txc5 met schaak!
- 11) 1. exd6 Txe1+ 2. Kf2 Te8 3. dxc7 en 4. d7
- 12) 1. ... Tc1! gevolgd door 2. ... d2 want 2. Ke3 gaat niet vanwege 2. ... Te1+.

34 Dubbele aanval / Jagen of richten: A

- 1) tekening
- 2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Pe3+; 2. Kh1 Pf2+
- 3) 1. Pb6+ Kb8 2. Pd7+
- 4) 1. Pc7 en 2. Pe6+ of 2. Pxa8
- 5) 1. ... Pf3+ 2. Kxc2 Pd2
- 6) 1. ... Pc5 en 2. ... Pd3
- 7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1. Da8+? Td8
- 8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ...

- De4+? 2. Dg2
 9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+
 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5
- 11) 1. Da4 b6 2. De4
 12) 1. Da7 en 2. Da2+

35 Dubbele aanval / Jagen of richten: B

- 1) 1. De5+ Kg8 2. Dd5+ met torenwinst.
 2) 1. Pf5 Df6 2. Ph6+
 3) 1. ... Lb7+ 2. Kg1 Pe2+
 4) 1. Db2 Td1 2. Db4+
 5) 1. ... Dd4+ 2. Df2 Db4
 6) 1. ... Dd1+ 2. Kg2 Dc2+
- 7) 1. f4 Te6 2. Pg7+
 8) 1. ... Dd4+ 2. Le3 Dxb2
 9) 1. Le3 Da8 2. Pc7+
 10) 1. ... Pd4 2. De3 Pe2+
 11) 1. b4 Ld4 2. De4+
 12) 1. Pc5! Te8 2. Pa6; 1. ... dxc5 2. Td7

37 Koningsaanval / Matbeeld (♔♚): A

- 1) 4 matbeelden
 2) 4 matbeelden
 3) 4 matbeelden
 4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+
 5) 1. Tf3+ Kh8 2. Pg6+ hxg6 3. Th3#
 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+
 7) 1. ... Txe2+ 2. Dxe2 Dxe2+ 3. Kxe2 Th8#
- 8) 1. Pe7+ Kh8 2. Pg6+
 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+
 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxh3 3. Ta1#
 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3. Th8#
 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxe8

38 Koningsaanval / Matbeeld (♔♚): B

- 1) 4 matbeelden
 2) 4 matbeelden
 3) 4 matbeelden
 4) 1. Dxe7+ Kxe7 2. Th3+
 5) tekening
 6) tekening
 7) 1. Pe7+ Kh8 2. Dxe7+
- 8) 1. Pdf7+ Kh7 2. Pg5+
 9) 1. Dxe6+ Lxe6 2. Pg5+ Kh8 3. Th7#
 10) 1. Dg6 fxg6 2. Txe7+
 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxe2+
 12) 1. Dxe7+ Pxe7 2. Txe6+

39 Koningsaanval / Matbeeld (♚♔): C

- 1) 4 matbeelden
 2) 4 matbeelden
 3) 4 matbeelden
 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+
 5) 1. ... Dxe2+ 2. Kxe2 Lf3+
- 6) 1. Dxe7+ Pxe7 2. Pg6+
 7) 1. Pg6+ Kh7 2. Pe5+
 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Pd5+
 9) 1. ... Dxe2 2. Kxe2 Pf4+
 10) 1. Pef6+ gxf6 2. Lh6+

11) 1. Df6 gxf6 2. Ph6+

12) 1. Dg8+ Kxg8 2. Pe7+

40 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: A

1) 1. Lxh7+ Kh8 2. Lg6+ Kg8 3.
Dh7+ Kf8 4. Dxf7#

2) 1. Dg7+ Lxg7 2. Lxg7+ Kg8 3.
Lf6#

3) 1. Dg7+ Lxg7 2. Td8+ Lf8 3.
Txf8#

4) 1. Lh6+ Kxh6 2. Df6+ Kh5 3.
g4#

5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+

6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 en 3. Tg1

7) 1. ... Pg3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txg2
Ph3#

8) 1. Lf6

9) 1. Pg4 fxg4 2. Lxh7+ en verder
als 1.

10) 1. Dh6 De7 (dekt f7 - zie 1) 2.
Dxh7+ Kf8 3. Dh8#

11) 1. Dxf7 Pxf7 2. Tg8+ Txg8 3.
Pxf7#

12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4

41 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: B

1) 1. Pf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3.
Lxf6#

2) 1. Dxh7+ Txh7 2. Tg8+ en mat;
1. ... Kxh7 2. Th5#

3) 1. Pg6+ hxg6 2. Dh6+ Lh7 3.
Dxg7#

4) 1. Pe7+ Kh8 2. Txh7+ Kxh7 3.
Dh1#; 2. ... Pxh7 3. Pg6#

5) 1. Pg6+ fxg6 2. Dxh7+ Kxh7 3.
Th4#

6) 1. Ph6+ gxh6 2. Dxf6; 1. ...
Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf3

7) tekening

8) tekening

9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxh7+ Kxh7 3.
Txh4+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxh5
2. Tg3+ en mat.

10) 1. Dg6 hxg5 (1. ... fxg6 2.
Pe7+ Kh8 3. Pxg6+) 2. hxg5
fxg6 3. Pe7#

11) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th5+ Kg7 3.
Lh6+ Kh8 4. Lf8#

12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxb7+ Kxb7 3.
Tb3+ Ka7 4. Tc7#

42 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: C

1) 1. ... Pe2+ 2. Txe2 Pf4
Lxe7 2. Dxh7#

2) 1. Dxg7+ Kxg7 2. Th8! en 3.
T1h7#

3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxf6+; 1. ...
Lc4 2. Dg7#

4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3.
Df6+

5) 1. Pf6+ Lxf6 2. Ld3

6) 1. Pf5 fxg5 2. Pe7#

7) 1. Te7 Txe7 2. Dxf8#; 1. ...

8) 1. Lxh7+ Pxh7 2. Dxf7+ Kh8 3.
Pg6#

9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4?
Dg7

10) 1. Tf5 en 2. Dh6

11) 1. Txd7 Lxd7 2. Pf6+ Kf8 3.
Pd5

12) 1. Df6 Lxf6 (anders 2. Th8+) 2.
gxf6 en 3. Th8#

44 Tactiek / Zevende rij: A

- 1) 1. Df1+ Ke8 2. Db5+ Kf8 3. Dxc5+ gxf6 2. De6+ Kh8 3. Dxf6+; 1. Dxb6? b1D!
- 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7# 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Ke1 Tg1#
- 3) 1. Ta7+ Kb8 2. Tcb7+ Kc8 3. a6 en mat op a8. 9) 1. ... Pf3 2. gxf3 Td2
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7 10) 1. Dxc6 fxc6 2. Txc7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7#
- 5) 1. ... De3 2. Txf2 Dxb3+ 3. Kg1 Dg3+ 11) 1. Dxf4+ Pxf4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8#
- 6) 1. ... Dxe4+! 2. Pxe4 Pf3; 1. ... Pf3? 2. Dxb7# 12) 1. Pxf6+ exf6 2. Te7; 1. d6!?! Pe8!
- 7) 1. Pf6+ Kh8 2. Dxb6+; 1. ...

45 Tactiek / Zevende rij: B

- 1) 1. ... Dxd4+ 2. Dxd4 Tg2+ 3. Kh1 Txb2+ 4. Kg1 Tbg2# Tc8
- 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Pf8 (dreigt 3. Pg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7# 7) 1. ... De1 (dreigt 2. ... Df2+) 2. Dxe1 Pf3+ 3. Kh1 Txb2#
- 3) 1. Pf6 Lg7 2. Dh6 en 3. Dxb7# of 3. Txb7# 8) tekening
- 4) 1. Txc7+ Kxc7 2. Tc7+ 9) tekening
- 5) 1. Dd7 Dh8 (anders 2. Tf8+) 2. Th7 Df6 3. Th8+ 10) 1. Pf5! (1. Pe6 Te7); 1. ... gxf5 2. Td7
- 6) 1. c8D Txc8 2. Db7; 1. ... Dxb2 2. Dc7; 1. Db7? Te2 of 1. ... 11) 1. Lh6 gxc6 2. Tle7; 1. ... Tg8 2. Tle7
- 12) 1. ... Le3! 2. fxe3 Dh3+; 2. Dxe3 Dxd1; 2. Pc2 Df3

47 Eindspelstrategie / Pionneneindspel: A

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (obstakel neerzetten zodat de zwarte koning buiten het vierkant van de pion blijft) tempodwang)
- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (de pionnen houden de koning in bedwang; wit slaat op h3 en nadert met zijn koning) 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (sleutelvelden verleggen door zwart een randpion te bezorgen)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1. g4? g5 (werken met 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 met remise (eerst koning activeren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (kandidaat vrijpion voorop)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6

- Kc5 4. Ke5 met remise (eerst vijandelijke koning afhouden)
- 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (eerst witte pionnenstructuur verzwakken)
 - 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (koning activeren maar eerst b5 voorkomen)
 - 10) 1. ... f5 (zwart moet zijn koning activeren maar hij moet eerst

voorkomen dat wit met e4 de activiteit van de koning voorkomt)

- 11) 1. ... f4 2. Kc4 Kg6 (koning activeren; eerst 1. ... Kg6 wint niet na 2. g3)
- 12) 1. ... h4 (1. ... Kg4 2. Kh6 Kxg3 3. Kxh5) 2. gxh4 h5 (witte koning afhouden)

48 Toets / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (dubbele aanval: jagen)
- 2) 1. Pe6 Lxe3 2. Pxd8+ (aftrekaanval)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('zevende' rij)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (dubbele aanval: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4# (mat door toegang)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (dubbele aanval: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. Dxc5 Tgxc2+; 2. Txg5 Txf2 3. Txf2 hxg5

('zevende' rij)

- 8) 1. Dg6 Lxg3 2. f6 (koningsaanval)
- 9) 1. Tg4+ fxg4 2. Dg6+ Kh8 3. Dh7# (koningsaanval - toegang)
- 10) 1. h3 Ph6 2. De4 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 11) 1. ... Dxc2+ 2. Txg2 Tdxg2+ 3. Kh1 Tg1+ ('zevende' rij)
- 12) 1. Dh5 Pc6 2. Dh2+ (dubbele aanval: richten)

49 Toets / Mix: H

- 1) 1. Ta8+ Ld8 2. Txd8+ Kxd8 3. Pxf7+ (dubbele aanval: lokken)
- 2) tekening
- 3) 1. Lf8 Txf8 2. Pe7# (mat)
- 4) 1. e4 Lxe4 2. Db1 (kopstuk neerzetten)
- 5) 1. Txf6 Dxf6 2. Dc2; 1. Dc2? Tc4 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 6) 1. Dxc6+ hxg6 2. Pf6+ Kg7 3. Th7# (koningsaanval - toegang)
- 7) 1. d6 Lxd6 2. Dd2 (dubbele

aanval: lokken)

- 8) 1. Tf6 Dxe5 2. Dxh6+; 2. Th6+? Kg8 (koningsaanval)
- 9) 1. ... Dxh2+ 2. Kxh2 Pf3+ en 3. ... Pf2# (dubbelschaak: lokken)
- 10) 1. ... Dg3 2. fxg3 Txg2+ 3. Kh1 Tdd2 ('zevende' rij)
- 11) 1. Lg6+ Kxc6 2. Dh5#; 1. ... Ke6 2. Dc8+ Dd7 3. Lf5+ (dubbele aanval: jagen)
- 12) 1. ... Lxf2+ 2. Kxf2 Pxe4+; 2. Dxf2 Pd3+ (dubbele aanval:

lokken)

51 Dubbele aanval / Ruimen: A

- 1) 1. Pxc6 Txc6 2. Dd4+
- 2) 1. Da8+ Kh7 2. Pf3
- 3) 1. ... Pxf3+ 2. gxf3 Dd4+
- 4) 1. g5 Lg7 2. Dh3+; 1. Dh3+?
Kg8 2. g5 Lf5
- 5) 1. Lxd5 Pxd5 2. Pc6
- 6) 1. Dxf5 Txf5 2. Pe6+
- 7) 1. ... Dxf3+ 2. Lxf3 Pe3+
- 8) 1. ... Pf5 2. Tf3 Db8+; 1. ...
Db8? 2. Le5
- 9) 1. Txc3 bxc3 2. g4
- 10) 1. e6 fxe6 2. Dc3; 1. Dc3? Lb4
- 11) 1. ... Lb3 2. Te1 Pc4
- 12) 1. ... b3 2. axb3 Pb4

52 Dubbele aanval / Röntgen: A

- 1) 1. Dxd6 Txd6 2. Lb4
- 2) 1. e4 dxe4 2. Lg4; 1. Lg4?
Db1+
- 3) 1. ... d4 2. Lxd4 Ld5+
- 4) 1. ... f5 2. Pd2 Lb4
- 5) 1. ... Te5+ 2. Kc4 Le2+; 2. Kc6
Ld7#
- 6) 1. ... Tb1 2. Dxb1 Dh1+
- 7) 1. ... Pc6+ 2. Lxc6 Tb1+
- 8) 1. ... Pf5 2. exf5 Th2+
- 9) 1. ... g5 2. Dxc5 Le7 en 3. ...
Lxh4
- 10) 1. Db8+ Kf5 2. Df8+ Kg4 3.
Dg8+
- 11) 1. De3 Db8 2. Te1; 2. ... Lxd5
3. Lxd5+ Pf7 4. Tf1
- 12) 1. ... Lc5 2. Lxc5 Dxc4+

54 Eindspel / Dame tegen pion: A

- 1) 1. De1 (dame komt op het
promotieveld)
- 2) 1. ... Kc2 (½-½ vanwege
randpion; de witte koning staat
te ver weg)
- 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 pat)
- 4) 1. Da6 (dame komt op het
promotieveld)
- 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1
(dame komt op het promotie-
veld of de pion komt niet op de
tweede rij)
- 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3.
Da7+ (de witte koning staat
dicht genoeg bij de pion)
- 7) 1. ... Kb2 (koning moet naar de
hoek)
- 8) tekening
- 9) tekening
- 10) 1. Kb4 Kb2 2. Ka4+ (de witte
koning staat dicht genoeg bij de
pion)
- 11) 1. Kf4 f1D+ 2. Kg3 (de witte
koning staat dicht genoeg bij de
pion)
- 12) 1. Db3 of 1. Da1+ (zwarte
koning uit de hoek houden)

55 Toets / Mix: I

- 1) 1. Pc7 Dxd6 2. Pxe8+ (dubbele
aanval: jagen)

- 2) 1. Pe8 Tdxe8 2. Df6+
(onderbreken en veldruiming)
- 3) 1. Lc5 Dxe2 2. Txe7+
- 4) 1. Th8+ Kxh8 2. Lf7#
(aftrekschaak: lokken)
- 5) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Pf3+
(magneet)
- 6) 1. ... Ta2+ 2. Td2 Dd7 (kopstuk
neerzetten)
- 7) 1. d7 Td8 2. Da5 (dubbele
aanval: jagen)
- 8) 1. ... Dxb3 2. axb3 Pf3+
(dubbele aanval: uitschakelen
verdediging)
- 9) 1. Dh6 gxh6 2. Pxh6# (mat
door toegang)
- 10) 1. Dd5 Pc6 2. Dxc6 (dubbele
aanval: lokken)
- 11) 1. Lh6 met kwaliteitswinst; 1.
... Te8 2. Lxa6 (koningsaanval)
- 12) 1. Tg7!; 1. Tg8+? Dxc8 2.
Lxg8 Txg8 en zwart wint.
(zevende rij)

56 Toets / Mix: J

- 1) 1. ... Pxd5 2. exd5 Dh4+
(dubbele aanval: ruimen)
- 2) 1. ... Le5! 2. Dxe5 Pf3+; 2. Dg5
Pf3+ (dubbele aanval:
lokken/jagen)
- 3) 1. ... Tf1+ 2. Kxf1 Df5+; 2.
Txf1 Dxe3+ (magneet/
weg+mat)
- 4) 1. Th6 gxh6 2. Df6# (mat door
toegang)
- 5) 1. ... Df1+ 2. Txf1 Txf1# (mat
dankzij röntgendekking)
- 6) 1. Pxc5 Dxc5 2. De4 (dubbele
aanval: ruimen)
- 7) 1. ... Pf3+ 2. Lxf3 Le5#
(blokkeren)
- 8) 1. Tc8 Dxc8 2. Pe7+ (dubbele
aanval: lokken)
- 9) 1. Pe7+ Dxe7 2. Dg4+; 1. Dg4+
Kf8 (dubbele aanval:
ruimen/uitschakelen verdedi-
ging)
- 10) 1. ... Te1 2. Dxe1 Dg4#; 2.
Te8+ Dxe8+ (weg+mat)
- 11) 1. ... Txe3 2. Dxe3 Ld4
- 12) 1. Pf6+ Kh8 2. Dg5 (of 2. Th3)
met de onpareerbare dreiging 3.
Dxh6+, want op 2. ... hxg5
volgt 3. Th3# (koningsaanval:
toegang) Ook 1. Dh5 is sterk.