

# Stap 4

---

## □ 2 Toets / Mix (2<sup>e</sup> + 3<sup>e</sup> stap): A

- 1) 1. Db4 dreigt mat en stukwinst (dubbele aanval: dame) mat)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (weg + mat); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 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 +
- 7) 1. ... Lg6 (pen)
- 8) 1. Tf3+ exf3 2. Dxc6 (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<sup>e</sup> + 3<sup>e</sup> 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                             | 8) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dh1#            |
| 2) tekening                             |  |
| 3) 1. Th8+ Pxh8 2. Lh7#                 | 9) 1. Dh7+ Pxh7 2. Pg6+ Kg8 3. Ld5#                |
| 4) 1. Pe7+ Pxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8#   | 10) 1. ... Dg5+ 2. f4 Dc5#                         |
| 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Pg7#                 | 11) 1. De6+ Tf6 2. Lh5#                            |
| 6) 1. c7+ Dxc7 2. Df8#                  | 12) 1. Te7 Dxe7 2. Dh7+ en mat; 1. ... g6 2. Txd7. |
| 7) 1. ... Tg2 2. Dxg2 Dh5#; 2. Dd1 Txb2 |  |

□ **15 Toets / Mix: C**

- |  |   |  |
|--|---|--|
| 1) 1. Td7+ Pxd7 2. Dg7#; 1. ... Dxd7 2. Pf6+ (onderbreken en dubbele aanval: lokken) | aanval: lokken)   | 8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxh6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxh6 f6 4. Dg6+ (onderbreken) |
| 2) 1. Pf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4 2. Txh7# (blokkeren)                              |   | 9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Pc2# (blokkeren)  |
| 3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ... Db7+? 2. Df3 (dubbele aanval: lokken)              | 10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+ (aftrekaanval: lokken)                                 |  |
| 4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Pxe4+ (dubbele aanval: lokken)                               | 11) 1. Pd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Pxe7+ of 1. ... Dxd7 2. Pxf6+ (onderbreken) |  |
| 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Pg4+ (aftrekaanval: lokken)                                   | 12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (dubbele aanval: lokken)                                     |  |
| 6) 1. ... Th4+ 2. Pxh4 g4#   |   |  |
| 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (dubbele  |   |  |

□ **16 Toets / Mix: D**

- |  |  |                                     |
|--|--|-------------------------------------|
| 1) 1. ... Td2 en 2. ... Pxf3+ (dubbele aanval: lokken)                             | (aftrekaanval: lokken)                             | 7) 1. Dh7+ Pxh7 2. Pg6# (blokkeren) |
| 2) 1. Th8+ Lxh8 2. Dxf7#; 1. ... Kxh8 2. Pxf7+ (weg+mat of dubbele aanval: lokken) | 8) 1. e7 Pxe7 2. Dc7 (dubbele aanval: lokken)      |                                     |
| 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (dubbele aanval: lokken)                                    | 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3. Dc8# (blokkeren)     |                                     |
| 4) 1. Dg7+ Kxg7 2. Txg6# (aftrekschaak: lokken)                                    | 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Pxe7+ (dubbele aanval: lokken) |                                     |
| 5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+ (dubbele aanval: lokken)                                  | 11) tekening                                       |                                     |
| 6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+  | 12) tekening                                       |                                     |

**18 Penning / Staartstuk plaatsen: A**

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

**19 Penning / Kopstuk plaatsen: A**

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

**20 Penning / Kop- of staartstuk plaatsen: A**

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

**21 Eindspel / Vrijpion: A**

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

2) 1. Th5 Txb5 2. fxe7

3) 1. De6+ Dxe6 2. dxe6

4) 1. Tc7 d4 2. Tc8

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

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

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

Kf7 2. Tc8 Ta5+

8) tekening

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

10) 1. Td8 Txd8 2. Lf6+

11) tekening

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

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

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

2) 1. ... b3+ 2. Kxb3 La5 ½-½

3) 1. Ld5+ Kg7 2. La2 ½-½

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

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

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

Kb2 3. La2 ½-½

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

8) 1. ... Ke5 2. a7 Le6 3. a8D  
Ld5+ ½-½

9) 1. Ld7 Kxc7 2. Lxh3 ½-½

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

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)

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

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

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

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

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

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

8) 1. ... Lxb2 (slaan)

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

10) 1. Lxb7 Lxb7? 2. Pe6+  
(weglokken)

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

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

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

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

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

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

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

Db6+ (wegjagen)

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

- 6) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (slaan)
- 7) 1. Pxx6+ hxx6 2. Dh4+ (weglokken)
- 8) 1. ... Pe3 2. fxe3 Dxe3+ (lokken)
- 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (weglokken)
- 10) 1. ... Lxx2 2. Dxx2 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+ Dxx8 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 en mat.
- 2) 1. Txx7+ Kxx7 2. Df7+ Kh6 3. Dxx6#; 2. ... Kh8 3. Pxx6# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Pf3#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxx2+ 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 Txxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxg1 Pf2#; 2. Txx1 Pf2# 11) 1. ... Lxx3 2. Kxx3 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. dxc4; 1. Lxe6 fxe6 en weinig aan de hand.  
Wit neemt een dubbelpion op de koop toe. Zwart kan nu zijn zwakke d-pion niet meer dekken.
- 8) 1. e5 Lc7 2. 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 e6 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<br>2. Lxc7 Kg5 (vrijpion<br>verzilveren)                    | Kh1 Dh2#; 1. ... Dh2+? 2.<br>Kxh2 Pf3+ 3. Kxh3 (magneet)           |
| 2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 of ook<br>1. ... Dg5 (dubbele aanval:<br>uitschakelen verdediging) | 5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (kopstuk<br>neerzetten)                       |
| 3) 1. Pxd5 met pionwinst (kopstuk<br>neerzetten)  | 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxxh6+ Kg8 3.<br>Dxxg7# (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.<br>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#

7) 1. ... Pg3 2. Kg1 Dg2+ 3. Txxg2 Ph3#

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

8) 1. Lf6

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

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

10) 1. Dh6 De7 (dekt f7 - zie 1) 2. Dxxh7+ Kf8 3. Dh8#

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

11) 1. Dxf7 Pxf7 2. Tg8+ Txxg8 3. Pxf7#

5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+

12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4

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

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

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

7) tekening

8) tekening

2) 1. Dxxh7+ Txxh7 2. Tg8+ en mat; 1. ... Kxxh7 2. Th5#

9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxxh7+ Kxxh7 3. Txxh4+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxxh5 2. Tg3+ en mat.

3) 1. Pg6+ hxg6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxxg7#

10) 1. Dg6 hxg5 (1. ... fxg6 2. Pe7+ Kh8 3. Pxxg6+) 2. hxg5 fxg6 3. Pe7#

4) 1. Pe7+ Kh8 2. Txxh7+ Kxxh7 3. Dh1#; 2. ... Pxxh7 3. Pg6#

11) 1. Dxxh7+ Kxxh7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8#

5) 1. Pg6+ fxg6 2. Dxxh7+ Kxxh7 3. Th4#

12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxxb7+ Kxxb7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7#

6) 1. Ph6+ gxxh6 2. Dxxf6; 1. ... Kh8 2. Dxxf6!; 2. Lxf6? exf3

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

1) 1. ... Pe2+ 2. Txe2 Pf4

Lxe7 2. Dxxh7#

2) 1. Dxxg7+ Kxxg7 2. Th8! en 3. T1h7#

8) 1. Lxxh7+ Pxxh7 2. Dxxf7+ Kh8 3. Pg6#

3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxxf6+; 1. ... Lc4 2. Dg7#

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

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

10) 1. Tf5 en 2. Dh6

5) 1. Pf6+ Lxf6 2. Ld3

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

6) 1. Pf5 fxg5 2. Pe7#

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

7) 1. Te7 Txe7 2. Dxxf8#; 1. ...

□ **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 gxb6 2. T1e7; 1. ... Tg8 2. T1e7

□ **47 Eindspelstrategie / Pionneindspel: 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. Dxb6 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. Txc2 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 Txc2+ 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+ (of 1. ... Dc7+) 1. ...  
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 (1/2-1/2 vanwege  
randpion; de witte koning staat  
te ver weg)
- 3) 1. Kg3 (1. Dxd2 pat)
- 4) 1. Da6 (dame komt op het  
promotieveld)
- 5) 1. De5 Kb3 2. Kf5 c2 3. Da1  
(dame komt op het 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.