

Stap 4

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

- 1) 1. Db4 dreigt mat en stukwinst (dubbele aanval: dame)
- 2) 1. ... Dd2+ 2. Dxd2 Tg6# (weg + mat); 1. ... Tg6+? 2. Dxc6 hxc6 3. Kxc6+ en wint.
- 3) 1. Pg6 (insluiten dankzij penning)
- 4) 1. ... Te1+ 2. Txe1 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. 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^e+3^e stap): B

- 1) 1. Dxc7+ Txc7 2. Pg6# (slaan + mat)
- 2) tekening
- 3) 1. Pd6+ Dxd6 2. La6# (aftrekaanval)
- 4) 1. g3 Txf3 2. Dxc6+ Dh7 2. Lxc6+ (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. Txc3.
- 2) 1. Pc6+ bxc6 2. Dxc5
- 3) 1. Lb8 en de toren op a8 is ingesloten.
- 4) 1. ... Pf4 (dreigt 2. ... Pe2+) 2. exf4 Dxd6
- 5) 1. ... Pf3+ 2. exf3 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. Dxx7#
- 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. Dxx4 (2. ... e5 3. Pf5 of 3. Pe6)
- 2) 1. ... Lc1+ 2. Kxc1 Dxx1
- 3) 1. ... Tc1+ 2. Pxc1 Dd1# of 2. Txc1 Dxb7 9) 1. ... Pf3+ 2. Kf1 Txf6; 2. Txf3 Txx6
- 4) 1. d5 cxd5 2. Tg1+; op direct 1. Tg1+ volgt 1. ... Tg5. 10) 1. Td8+ Lxd8 2. De8# of 1. ... Txd8 2. Dxb7
- 5) tekening 11) 1. Ld6 Dxb3 2. Tf8#; 1. ... Txd6 2. Db8+; 1. ... Pxd6 2. Dxe6+
- 6) tekening
- 7) 1. Tc6 dxc6 2. Pxf6+; slecht is 1. Pc6? Pxe4 12) 1. g4 Dxf3 2. Tc8+ en mat
- 8) 1. e6 fxe6 (1. ... Lxe6 2. Pxe6)

8 Dubbele aanval: Lokken (PV): A

- 1) 1. ... Td2+ 2. Dxd2 Pf3+ 9) 1. ... Dxx3+ 2. Kxx3 Pe4+ en 3. ... Pxd2
- 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. Pxx6+ en 3. Pxe7
- 8) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Pe5+ (beter 1. ... Kd8)
- 10) 1. ... Lg5 2. Dxx5 (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. Lxx7 Pxx7 2. Dxx7+ en 3. Pe6+ is slechts een ruil.

9 Dubbele aanval: Lokken (DD): B

- 1) 1. ... Txx2+ 2. Kxx2 De4+ en 3. ... Dxb1
- 2) 1. ... Txf1+ 2. Kxf1 Dd1+ 3. Kg2 Dxx4+
- 3) 1. Lxf7+ Kxf7 2. Dd5+; 1. Dd5? De7
- 4) 1. ... Txx2+ 2. Kxx2 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 Dxx2#

- 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# | Txb2 |
| 2) 1. Dxd5+ Df7 2. Th8# | 8) 1. Dg7+ Pxb7 2. Ph6# |
| 3) 1. Db8+ Txb8 2. Pc7# | 9) 1. Th3+ Lxh3 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. Te7 Txe7 2. Dh7+; 1. ... g6 2. Txd7 |
| 7) 1. ... Tg2 2. Dxb2 Dh5#; 2. Dd1 | |

14 Uitschakelen verdediging / Blokkeren: B

- 1) 1. ... Tg1+ 2. Lxg1 De2# g4#
- 2) 1. De7+ Txe7 2. Pf6#; 1. Pc7+? 9) 1. Dh7+ Pxd7 2. Pg6+ Kg8 3. Dxc7 Ld5#
- 3) 1. Th8+ Pxd8 2. Lh7# 10) 1. ... g3 2. fxg3 Dxd2+ 3. Kxd2 Th5#; 2. Txd3 Te1+ 3. Tg1 Dg2#
- 4) 1. Pe7+ Pxe7 2. Txf8+ Kxf8 3. Td8#
- 5) 1. Tf8+ Txf8 2. Pg7# 11) 1. ... Lxf3+ 2. Lxf3 Le5; 1. ... Le5? 2. f4
- 6) 1. Lg8 Txd8 2. Pf7#
- 7) 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3. 12) 1. ... Tf2+ 2. Txf2 Dh5+ 3. Kg1 Dxd1#
- 8) 1. Tf4+ Kh5 2. Th4+ gxd4 3.

15 Toets / Mix: C

- 1) 1. Td7+ Pxd7 2. Dg7#; 1. ... aanval: lokken)
Dxd7 2. Pf6+ (onderbreken en
- 2) 1. Pf6 Lxf6 2. De4; 1. ... gxf4 8) 1. T1e6 Lxe6 2. Dxd6; 1. ... Dxe6 2. Txe6 Lxe6 3. Dxd6 f6 4. Dg6+ (onderbreken)
- 3) 1. ... b4 2. Lxb4 Db7+; 1. ... 9) 1. ... Ta2+ 2. Lxa2 Pc2# (blokkeren)
- 4) 1. ... Dxc3+ 2. Kxc3 Pxe4+ (dubbele aanval: lokken) 10) 1. ... Lxc2+ 2. Kxc2 b3+ (aftrekaanval: lokken)
- 5) 1. ... Txd4 2. Dxd4 Pg4+ (aftrekaanval: lokken) 11) 1. Pd5 exd5 2. Txe7; 1. ... Txd7 2. Pxe7+ of 1. ... Dxd7 2. Pxf6+ (onderbreken)
- 6) 1. ... Th4+ 2. Pxd4 g4# 12) 1. Lc7 Txc7 2. De5 (dubbele aanval: lokken)
- 7) 1. Txb2 Txb2 2. Dc3 (dubbele

16 Toets / Mix: D

- 1) 1. ... Td2 en 2. ... Pxf3+ (dubbele aanval: lokken)
- 2) 1. Th8+ Lxd8 2. Dxf7#; 1. ... Kxd8 2. Pxf7+ (weg+mat of dubbele aanval: lokken)
- 3) 1. Txd4 Txd4 2. De3 (dubbele aanval: lokken)
- 4) 1. Dg7+ Kxd7 2. Txd6# (aftrekschaak: lokken)
- 5) 1. Txf6+ Kxf6 2. Df2+ (dubbele aanval: lokken)
- 6) 1. Dxd6 Kxd6 2. Lf4+ (aftrekaanval: lokken)
- 7) 1. Dh7+ Pxd7 2. Pg6# (blokkeren)
- 8) 1. e7 Pxe7 2. Dc7 (dubbele aanval: lokken)
- 9) 1. Da4+ Ta5 2. Dc6+ Lb6 3. Dc8# (blokkeren)
- 10) 1. Dd5+ Dxd5 2. Pxe7+

(dubbele aanval: lokken)

- 11) 1. ... Pe3 2. Pxd6 Dxd3+; 2.
Dxe3 Dxd3+; 1. ... Pc3+? 2.

Kc2 (onderbreken)

- 12) 1. Dxd7+ Kxd7 2. Pf5+ Kg8 3.
Txd7# (aftrekschaak: lokken)

18 Penning / Staartstuk plaatsen: A

- 1) 1. h6+ Kxh6 (1. ... Kg8 2. Df6)
2. Dh1 (2. Txd4 Kg7)
3) 1. Th8+ Kxh8 2. Lc3; 1. ...
Dxd8 2. Dg6#; 1. Lc3? Dxd3+
2. fxd3 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 2) 1. e8D+
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) 1. e5 Dxe5 2. Te1
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. ... Txd2+ 2. Txd2 Dxd2
10) 1. ... Dxf3+ (1. ... Pg4 2. hxg4)
2. Dxf3 Txe2+
11) 1. Dxd7+ Dxd7 2. Pf7#; 1.
Pg6+? Txd6 2. Dxd6 Te1#
12) 1. e6 Lxe6 2. Dxd6

20 Penning / Kop- of staartstuk 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. ... Dxd2+ 2. Dxd2 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
- 2) 1. Th5 Txh5 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 (weglokken)
- 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+ (onderbreken)

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 fxg5 2. Dh5+; 1. ... g6 2. Dh4+ (onderbreken)
- 6) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd5+ (slaan)
- 7) 1. Pxg6+ hxg6 2. Dh4+ (weg-lokken)
- 8) 1. ... Pe3 2. fxe3 Dxe3+ (lokken)
- 9) 1. Te7 Dxe7 2. Dxd5+ (weg-lokken)
- 10) 1. ... Lxg2 2. Dxg2 Da5 (weg-lokken)
- 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) 1 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. Txh7+ Kxh7 2. Df7+ Kh6 3. Dxg6#; 2. ... Kh8 3. Pxg6# 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Pf3#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1# 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxh2+ 3. Kf1 Dh1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8# 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1# 11) 1. ... Lxh3 2. Kxh3 Df4 en mat op g3.
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tgxxg2+ 3. Kh1 Txh2+ 4. Kg1 Tbg2#; 2. Txxg1 Pf2# 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 zorgen-

kindje. Zwart kan f5 en f6 proberen te spelen, maar dan wordt f5 een aanvaldoel voor de witte looper.

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 pionneduo in het centrum.

11) 1. h5 Lf5 2. h6

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

12) 1. Te2

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

30 Toets / Mix: E

1) 1. Lc3 Lxc3 2. c7; 1. c7? Lxc7
2. Lxc7 Kg5 (vrijpion
verzilveren)

2) 1. ... Txd4 2. Txd4 Dg5 of ook
1. ... Dg5 (dubbele aanval:
uitschakelen verdediging)

3) 1. Pxd5 met pionwinst (kopstuk
neerzetten)

4) 1. ... Dh2+ 2. Kxh2 Pf3+ 3.
Kh1 Tg1# (magneet)

5) 1. d6 Lxd6 2. Tb6 (kopstuk
neerzetten)

- 6) 1. Th8+ Kxh8 2. Dxh6+ Kg8 3. Dxc7# (staartstuk neerzetten)
- 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+ Txh7 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 Pf2+
- 2) 1. ... Dc5+ 2. Kf1 Pe3+; 2. Kh1
- 3) 1. Pb6+ Kb8 2. Pd7+

- 4) 1. Pc7 en 2. Pe6+ of 2. Pxa8 De4+? 2. Dg2
 5) 1. ... Pf3+ 2. Kxg2 Pd2 9) 1. Dc2+ Kg8 2. Dc8+
 6) 1. ... Pc5 en 2. ... Pd3 10) 1. Dh5 g6 2. Dd5
 7) 1. De8+ Kh7 2. De4+; 1. 11) 1. Da4 b6 2. De4
 Da8+? Td8 12) 1. Da7 en 2. Da2+
 8) 1. ... De1+ 2. Kg2 De4+; 1. ...

35 Dubbele aanval / Jagen of richten: B

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

37 Koningsaanval / Matbeeld (♔♚): A

- 1) 4 matbeelden 8) 1. Pe7+ Kh8 2. Pg6+
 2) 4 matbeelden 9) 1. Da8+ Kh7 2. Dh8+
 3) 4 matbeelden 10) 1. Ta8+ Kxa8 2. Lxc7 gxh3 3.
 4) 1. ... Dxf1+ 2. Kxf1 Ld3+ Ta1#
 5) 1. Tf3+ Kh8 2. Pg6+ hxg6 3. 11) 1. Dxd4 Lxd4 2. Lxd4 b5 3.
 Th3# Th8#
 6) 1. Dxc8+ Kxc8 2. Th8+ 12) 1. Le6+ Kb7 2. Ld5+ Ka7 3.
 7) 1. ... Txh2+ 2. Dxc2 Dxc2+ 3. Ta8#; 1. Ld5+ Dxc8
 Kxc2 Th8#

38 Koningsaanval / Matbeeld (♔♛): B

- 1) 4 matbeelden 8) 1. Pdf7+ Kh7 2. Pg5+
 2) 4 matbeelden 9) 1. Dxc6+ Lxc6 2. Pg5+ Kh8 3.
 3) 4 matbeelden Th7#
 4) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th3+ 10) 1. Dg6 fxg6 2. Txc7+
 5) tekening 11) 1. ... Dh3 2. Tbg1 Dxc2+
 6) tekening 12) 1. Dxc7+ Pxc7 2. Txc6+
 7) 1. Pe7+ Kh8 2. Dxc7+

39 Koningsaanval / Matbeeld (♚♛): C

- 1) 4 matbeelden 4) 1. ... Db4+ 2. Ka1 Dc3+
 2) 4 matbeelden 5) 1. ... Dxc2+ 2. Kxc2 Lf3+
 3) 4 matbeelden 6) 1. Dxc7+ Pxc7 2. Pg6+

- 7) 1. Pg6+ Kh7 2. Pe5+ 10) 1. Pef6+ gxf6 2. Lh6+
 8) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Pd5+ 11) 1. Df6 gxf6 2. Ph6+
 9) 1. ... Dxc7 2. Kxc7 Pf4+ 12) 1. Dg8+ Kxc7 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. Txc2 Ph3#
 2) 1. Dg7+ Lxc7 2. Lxc7+ Kg8 3. Lf6# 8) 1. Lf6
 3) 1. Dg7+ Lxc7 2. Td8+ Lf8 3. Txf8# 9) 1. Pg4 fxc4 2. Lxh7+ en verder als 1.
 4) 1. Lh6+ Kxh6 2. Df6+ Kh5 3. g4# 10) 1. Dh6 De7 (dekt f7 - zie 1) 2. Dxc7+ Kf8 3. Dh8#
 5) 1. Dg3 Tg8 2. Dc3+ 11) 1. Dxf7 Pxf7 2. Tg8+ Txc8 3. Pxf7#
 6) 1. Tf4 exf4 2. gxf4 en 3. Tg1 12) 1. Dg4+ Kh8 2. Dh4

41 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: B

- 1) 1. Pf6+ gxf6 2. Dg3+ Kh8 3. Lxf6# 7) tekening
 2) 1. Dxc7+ Txc7 2. Tg8+ en mat; 1. ... Kxc7 2. Th5# 8) tekening
 3) 1. Pg6+ hxc6 2. Dh6+ Lh7 3. Dxc7# 9) 1. Dh5 Lh4 2. Dxc7+ Kxc7 3. Txc7+ Kg8 4. Th8#; 1. ... gxc5 2. Tg3+ en mat.
 4) 1. Pe7+ Kh8 2. Txc7+ Kxc7 3. Dh1#; 2. ... Pxc7 3. Pg6# 10) 1. Dg6 hxc5 (1. ... fxc6 2. Pe7+ Kh8 3. Pxc6+) 2. hxc5 fxc6 3. Pe7#
 5) 1. Pg6+ fxc6 2. Dxc7+ Kxc7 3. Th4# 11) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8#
 6) 1. Ph6+ gxc6 2. Dxf6; 1. ... Kh8 2. Dxf6!; 2. Lxf6? exf3 12) 1. Dc7+ Ka7 2. Dxc7+ Kxc7 3. Tb3+ Ka7 4. Tc7#

42 Koningsaanval / Aanval op de rokadestelling: C

- 1) 1. ... Pe2+ 2. Txe2 Pf4 6) 1. Pf5 fxc5 2. Pe7#
 2) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Th8! en 3. Th7# 7) 1. Te7 Txe7 2. Dxf8#; 1. ... Lxe7 2. Dxc7#
 3) 1. Te8 Dxe8 2. Dxf6+; 1. ... Lc4 2. Dg7# 8) 1. Lxh7+ Pxc7 2. Dxf7+ Kh8 3. Pg6#
 4) 1. Dh6 Tg8 2. Te8 Dxe8 3. Df6+ 9) 1. Tg3+ Kh8 2. Te4; 1. Te4? Dg7
 5) 1. Pf6+ Lxf6 2. Ld3 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+
- 2) 1. Tb7+ Ka8 2. Dxc8+ Txc8 3. Txa7+ Kb8 4. Thg7#
- 3) 1. Ta7+ Kb8 2. Tcb7+ Kc8 3. a6 en mat op a8.
- 4) 1. ... Txb2 2. Dxa8+ Ke7
- 5) 1. ... De3 2. Txf2 Dxb3+ 3. Kgl Dg3+
- 6) 1. ... Dxe4+! 2. Pxe4 Pf3; 1. ... Pf3? 2. Dxb7#
- 7) 1. Pf6+ Kh8 2. Dxb6+; 1. ...

- gxf6 2. De6+ Kh8 3. Dxf6+; 1. Dxb6? b1D!
- 8) 1. ... Tg2 2. a8D Tbf2 3. Ke1 Tg1#
- 9) 1. ... Pf3 2. gxf3 Td2
- 10) 1. Dxb6 fxb6 2. Txb7+ Kh8 3. Th7+ Kg8 4. Tag7#
- 11) 1. Dxf4+ Pxf4 2. Tcf7+ Ke8 3. Tg8#
- 12) 1. Pxf6+ exf6 2. Te7; 1. d6!? Pe8!

45 Tactiek / Zevende rij: B

- 1) 1. ... Dxd4+ 2. Dxd4 Tg2+ 3. Kh1 Txb2+ 4. Kgl Tbg2#
- 2) 1. Tg7+ Kh8 2. Pf8 (dreigt 3. Pg6#) 2. ... Txf8 3. Th7+ Kg8 4. Tcg7#
- 3) 1. Pf6 Lg7 2. Dh6 en 3. Dxb7# of 3. Txb7#
- 4) 1. Txb7+ Kxb7 2. Tc7+
- 5) 1. Dd7 Dh8 (anders 2. Tf8+) 2. Th7 Df6 3. Th8+
- 6) 1. c8D Txc8 2. Db7; 1. ... Dxb2

2. Dc7; 1. Db7? Te2 of 1. ... Tc8
- 7) tekening
- 8) tekening
- 9) 1. ... Tf8 2. Dxd2 Txd2+
- 10) 1. Pf5! (1. Pe6 Te7); 1. ... gxf5 2. Td7
- 11) 1. Lh6 gxb6 2. T1e7; 1. ... Tg8 2. T1e7
- 12) 1. ... Le3! 2. fxe3 Dh3+; 2. Dxe3 Dxd1; 2. Pc2 Df3

47 Eindspelstrategie / Pionneindspel: A

- 1) 1. h4 Kd4 2. f6 (obstakel neerzetten zodat de zwarte koning buiten het vierkant van de pion blijft)
- 2) 1. a4 Kc5 2. a5 (de pionnen houden de koning in bedwang; wit slaat op h3 en nadert met zijn koning)
- 3) 1. g3 g5 2. g4 Kc6 3. Kxc4; 1.

- g4? g5 (werken met tempodwang)
- 4) 1. a5 bxa5 2. Kd2 Kb3 3. Kc1 (sleutelvelden verleggen door zwart een randpion te bezorgen)
- 5) 1. ... Kb8; 1. ... b5 2. axb6 met remise (eerst koning activeren)
- 6) 1. ... b6 2. Kf3 a6 (kandidaat

- vrijpion voorop)
- 7) 1. ... Kc3 2. a4 Kxd4 3. Ke6 Kc5 4. Ke5 met remise (eerst vijandelijke koning afhouden)
 - 8) 1. ... g5+ 2. hxg5 Kg6 (eerst witte pionnenstructuur verzwakken)
 - 9) 1. ... a6 2. Kd2 Kb3 (koning activeren maar eerst b5 voorkomen)
 - 10) 1. ... f5 (zwart moet zijn koning

activeren maar hij moet eerst voorkomen dat wit met e4 de activiteit van de koning voorkomt)

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

48 Toets / Mix: G

- 1) 1. Db8+ Kh7 2. Db1+ (dubbele aanval: jagen)
- 2) 1. Pe6 Lxe3 2. Pxd8+ (aftrekaanval)
- 3) 1. ... Txc3 2. Txa2 Tf3+ ('zevende' rij)
- 4) 1. Dg1+ Kf8 2. Dc1 (dubbele aanval: richten)
- 5) 1. Tg1+ Kh8 2. Dxh7+ Kxh7 3. Th4# (mat door toegang)
- 6) 1. Tc7+ Kg6 2. Dd1 (dubbele aanval: jagen)
- 7) 1. ... Te2 2. 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. Txc2 Tdxc2+ 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 / Lijn- of veldruiming: A

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

52 Dubbele aanval / Röntgen: A

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

53 Dubbele aanval / Mix: A

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| 1) tekening | 7) 1. ... Td2 2. Dxd2 Ph3+ |
| 2) tekening | 8) 1. Dg8+ Kxg8 2. Le6+ |
| 3) 1. ... Td4 | 9) 1. ... Lg4 2. Txa8 Lf3 # |
| 4) 1. f4+ exf3+ 2. Pxf3+ | 10) 1. ... Dxd2 2. Dxd2 e3+ |
| 5) 1. Td8 Dxd8 2. Dh8+ | 11) 1. Le7 Lxe7 2. Txe5 |
| 6) 1. Dxc8 Txc8 2. Pd7+ | 12) 1. ... Pxe4 2. Dxe4 Lf5 |

54 Dubbele aanval / Mix: B

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. ... Td1+ 2. Ke2 Te1+ | 8) 1. Txe7+ Kxe7 2. d6+ |
| 2) 1. c4 Pc7 2. Td7+ | 9) 1. Pg8 Dxh7 2. Txh7+ |
| 3) 1. cxd6 Dxd6 2. Le5 | 10) 1. ... c5 2. Pf5 c4 |
| 4) 1. Lxf5 Lxf5 2. Txd5 | 11) 1. ... Lg5+ 2. Kb1 Td8 |
| 5) 1. Dg4+ Kxf6 2. Dh4+ | 12) 1. Lb3 De4 2. Dxe4 Pxe4 3. Ld5 |
| 6) 1. ... Txb3 2. axb3 Ld4+ | |
| 7) 1. ... Dc6 2. f3 Db5 | |

56 *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 promotieveld of de pion komt niet op de tweede rij)
- 6) 1. Kb3 c1D 2. Dh7+ Ka1 3. Da7+ (de witte koning staat dicht genoeg bij de pion)
- 7) 1. Kd3 (de witte koning staat dicht genoeg bij de pion)
- 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)

57 *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. Lxc8 Txc8 en zwart wint. (zevende rij)

58 *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) Te8+ Dxe8+ (weg+mat)
- 9) 1. Pe7+ Dxe7 2. Dg4+; 1. Dg4+ Kf8 (dubbele aanval: ruimen/uitschakelen verdediging)
- 10) 1. ... Te1 2. Dxe1 Dg4#; 2. 11) 1. ... Txe3 2. Dxe3 Ld4
- 12) 1. Pf6+ Kh8 2. Dg5 met de onpareerbare dreiging 3. Dxh6+, want op 2. ... hxg5 volgt 3. Th3# (koningsaanval: toegang)

59 Toets / Mix: K

- 1) 1. Kb3 Pb6 2. Pd4# (blokkeren) 9) 1. ... Pf2+ 2. Lxf2 Df1+ 3. Lg1 Df3# (mat)
- 2) tekening
- 3) tekening
- 4) 1. ... Pf6 (penning) 10) 1. Tf4 Lxf4 2. Pdf6+ (weg+mat)
- 5) tekening
- 6) tekening
- 7) 1. ... Dxf1+ 2. Lxf1 Pf3# (slaan/weg+mat) 11) 1. Kd1 met de dreigingen 2. Dxh8+ en 2. Pxe4 (verdedig tegen penning)
- 8) 1. Txf8+ Txf8 2. Pe6 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging) 12) 1. ... Pe3 2. fxe3 Lxe3+, anders kwaliteitsverlies (dubbele aanval: lokken)

60 Toets / Mix: L

- 1) 1. ... Ph4+ 2. gxh4 Dg4+ (toegang) 8) 1. Pg6+ Pxc6 2. Txc4 (weg+hout)
- 2) 1. ... Lf5 2. Tf1 De2 (onderbreken)
- 3) 1. Pg5+ Kh8 2. Txc6#
- 4) 1. Pxe6 fxe6 2. Lxe6+ (dubbele aanval: uitschakelen verdediging) 9) 1. Lxf6 Dxf6 2. Dd3 (dubbele aanval: uitschakelen verdediging)
- 5) 1. Ld6 a1D 2. Le5+ Dxc3 (pat)
- 6) 1. Txf7 Pxf7 2. e6 (vrijpion verzilveren)
- 7) 1. ... Dc2 (weg+mat) 10) 1. ... Dxc5 2. Dxc5 Pe2# (weg+mat)
- 11) 1. g4 Lc2 2. Dd2 (dubbele aanval: jagen)
- 12) 1. d7+ Pxd7 2. Pd6+ Kd8 3. Pe6