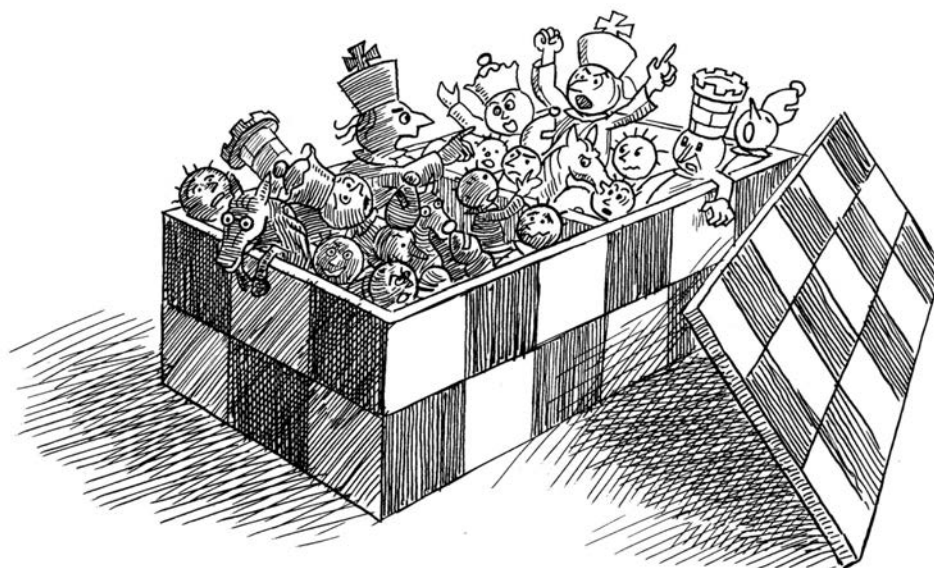


# Stap 3

## Geheugensteunen



Vanaf de 12<sup>e</sup> druk verschijnt werkboek Stap 3 als internationale versie (NL, EN, DE, FR). De geheugensteunen zijn verdwenen maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden (dit bestand). Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn.

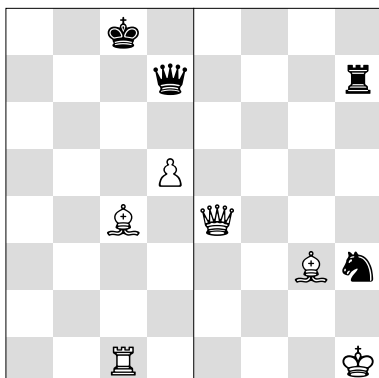
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment één voor één uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!  
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 3)

Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke bladzijden in het werkboek de geheugensteun verwijst.

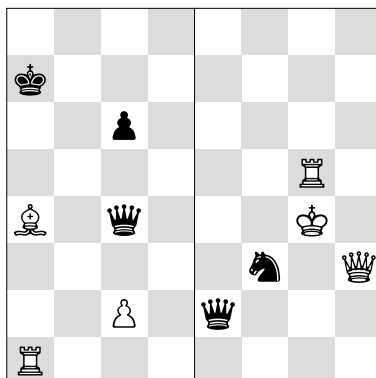
De antwoorden van de opgaven staan op <http://www.stappenmethode.nl/nl/antwoorden.php>

Voor meer informatie en bestellen verwijzen we naar onze website: <http://www.stappenmethode.nl>

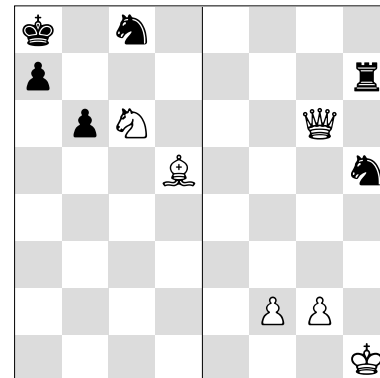
Het onderwerp van deze geheugensteun kennen we al uit stap 1 en 2 plus: mat door aftrek- of dubbelschaak. Met beide wapens kun je ook materiaal winnen.



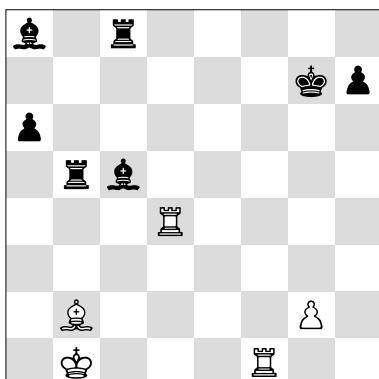
Het **aftrekschaak** is een vorm van de aftrekaanval, waarbij de koning het doelstuk is. Links zorgt het kopstuk voor materiaalwinst met **1. Lb5+**. De toren geeft schaak en de loper valt de dame aan. Rechts is een **dubbelschaak** nodig omdat de toren staat aangevallen: **1. ... Pf2+** (1. ... Pg5+? 2. Dxh7).



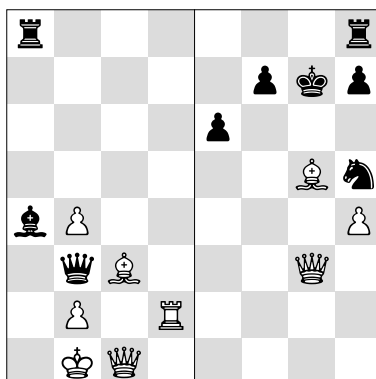
Bij een aftrekschaak moet je soms een keuze maken. Links kiest wit voor **1. Lb5+**. Door het aftrekschaak is het niet van belang dat de loper staat aangevallen. Slechter is **1. Lb3+ Da6**. Rechts moet zwart niet de toren slaan met **1. ... Pxd5+** vanwege **2. Kxd5**, maar **1. ... Pg1+** spelen.



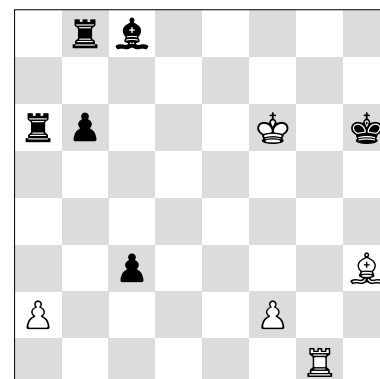
Om mat te zetten gebruiken we jagen, bewaken en helpen (wisselend per stelling). Links speelt wit **1. Pb4+** en hij jaagt de koning naar b8. Het paard geeft daarna mat op a6 (jager en bewaker). Rechts zet zwart mat met **1. ... Pg3+ 2. Kg1 Th1#**. Het paard dekt de toren en is dus nu helper.



Wit staat een stuk achter. Helaas staat het staartstuk (Lb2) aangevallen en gepend. Op materiaalwinst spelen met **1. Td8+** is geen slimme idee vanwege **1. ... Txb2+**. De stukken van de batterij alleen zijn dus niet voldoende. Een derde stuk van wit moet te hulp komen. De batterijstukken kunnen de vijandelijke koning wel naar een fataal veld **jagen**: **1. Tg4+ Kh6 2. Th1#**.

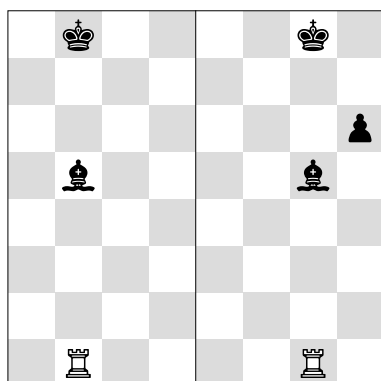


Naast jagen kun je **lokken** gebruiken. Je offert een stuk om de koning naar een noodlottig veld te lokken. Links lokt een dameoffer de koning in een aftrekschaak: **1. ... Da2+ 2. Kxa2 Lc2#**. Rechts ontsnapt na **1. Lf6+ Kf8** de zwarte koning. De betere lokzet is **1. Lh6+**. Na **1. ... Kxh6 2. Dg5#** staat zwart mat. Weggaan naar f6 helpt evenmin: **1. ... Kf6 2. Dg5#**.



Een aftrek- of dubbelschaak is niet mogelijk. Wit heeft geen batterij. De slimme zet **1. Le6** om mat op h1 te geven is net niet slim genoeg. Zwart speelt **1. ... Ta5** om na schaak de toren tussen te plaatsen. Toch kan wit winnen. Hij zet eerst een batterij neer en kiest daarna het juiste aftrekschaak. Na **1. Th1** loopt zwart altijd mat: **1. ... Kh7 2. Le6#** of **1. ... Ta5 2. Lf5#**.

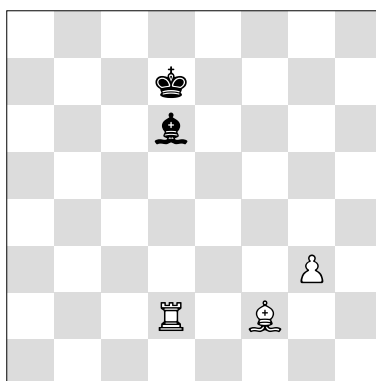
Een penning is vaak lastig maar als het gepende stuk gedekt staat en niet hoger in waarde is dan het pennende stuk, gaat er geen materiaal verloren. De aanvaller kan dan in veel gevallen toch van de penning profiteren.



In het diagram staan twee penningen.

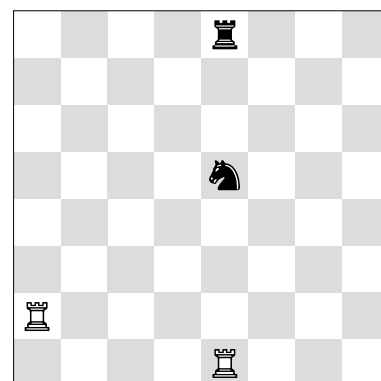
Links is zwart er slecht aan toe. Hij kan de gepende loper op b5 niet dekken en de loper gaat verloren.

Rechts is de penning veel minder gevaarlijk. De loper staat gedekt en wit kan niet van de penning profiteren.



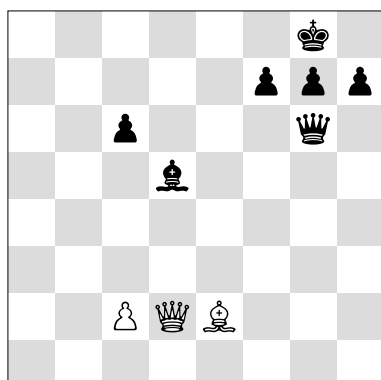
De toren pent de loper op d6. De zwarte koning dekt zijn loper dus is er nog niets aan de hand. Om gebruik van de penning te kunnen maken moet wit het gepende stuk nog een keer aanvallen.

Na **1. Lc5** staat de zwarte loper onvoldoende gedekt en de tweevoudige aanval heeft succes. Zwart kan de loper niet nog een keer dekken.

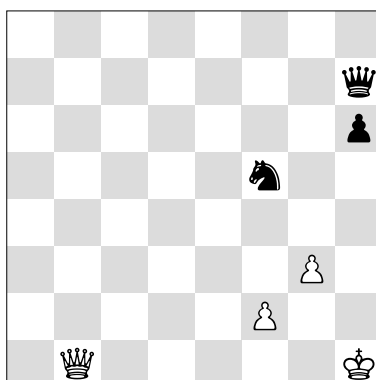


Wit verhoogt de druk op het gepende paard met **1. Tae2**. Bij de penning op hout geldt hetzelfde als bij een penning op de koning. Een extra aanval op het gepende stuk is nodig.

Het paard mag hier spelen en daarom moet wit oppassen met de aanval. Niet goed is **1. Ta5** vanwege **1. ... Pc4**.

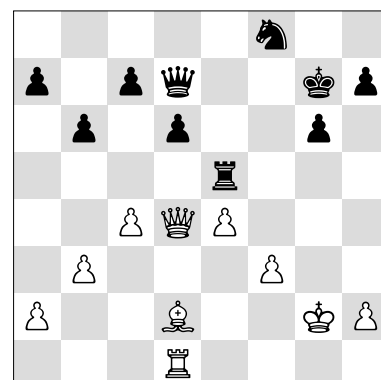


De loper op d5 staat gepend naar het veld d8. Zonder de loper zou de witte dame op dat veld mat geven. Wit moet d5 nog een keer aanvallen. De zet **1. Lf3** heeft weinig zin, zwart dekt met **1. ... Df5**. De juiste aanval op de gepende loper gaat met **1. c4**. Met de pion aanvallen heeft zin, want de pion is minder waard dan de loper.

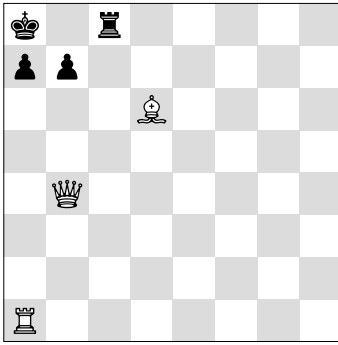


Het is verraderlijk dat het kopstuk bij penningen van het type 'hout + hout' soms wel kan spelen. Als het staartstuk dan ook nog een dame, toren of loper is, ontstaat een heuse batterij met mogelijkheden op een aftrekaanval.

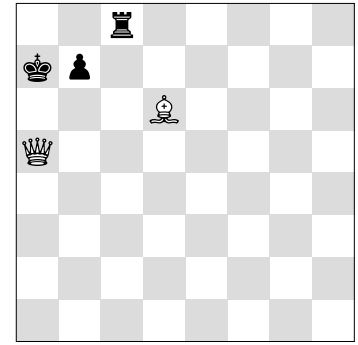
Wit kan beter afzien van **1. g4** vanwege **1. ... Pg3+**.



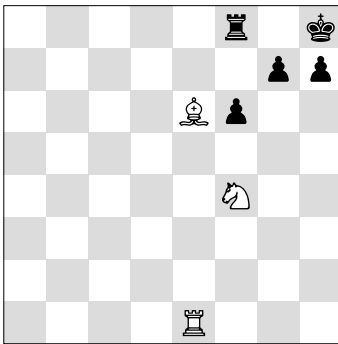
In het diagram staat de toren op e5 gepend. Wit kan het gepende stuk op twee manieren aanvallen: met de pion en met de loper. De aanval met een pion is meestal sterker. Toch moeten we altijd eerst kijken of de tegenstander geen goed antwoord heeft. Na **1. f4** speelt zwart de dubbele aanval **1. ... Dg4+**. Juist is dus **1. Lf4**.



De zwarte koningsstelling is nog onverzwakt. Om toe te kunnen slaan moet wit een gat in de rokadestelling forceren. Wit kan met de toren op a7 slaan. Wit forceert toegang tot de zwarte koning door **slaan** (met een offer in deze stelling).



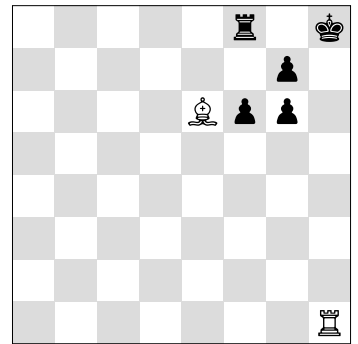
De stelling rechts is ontstaan na:  
**1. Txa7+ Kxa7 2. Da5#.**



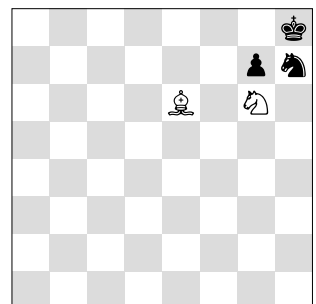
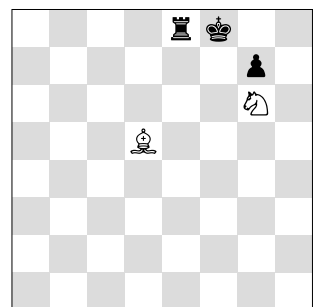
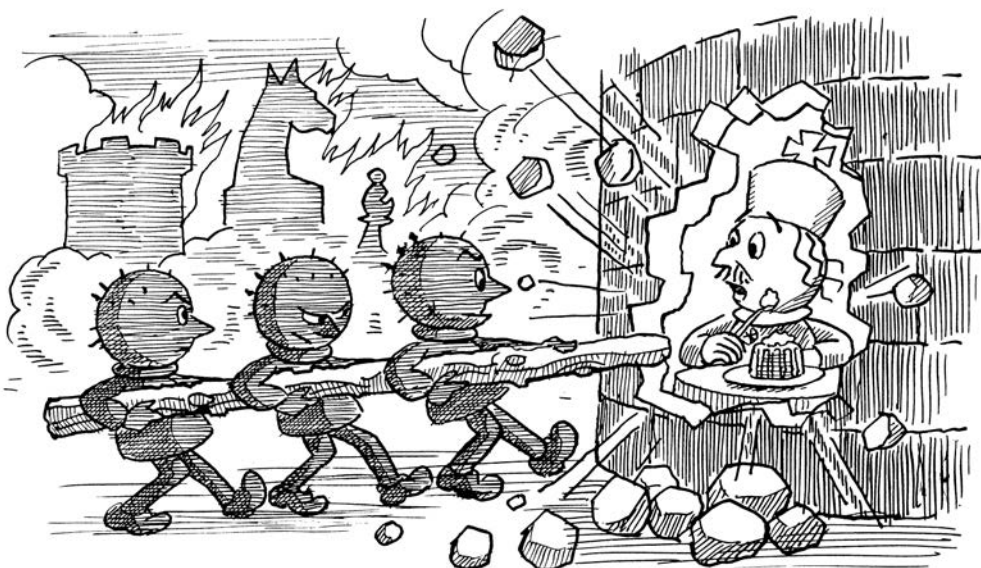
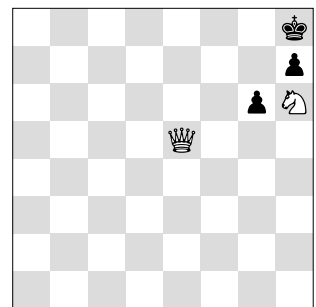
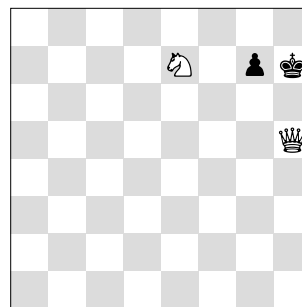
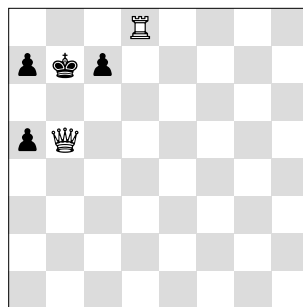
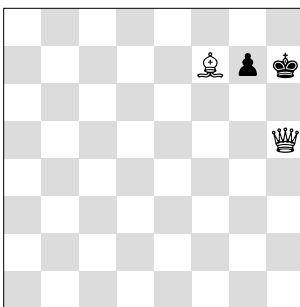
Links breekt wit de koningsstelling op een andere manier open dan in de eerste stelling.

Met **1. Pg6+** dwingt wit zijn tegenstander tot het openen van de h-lijn. Het paardoffer **lokt** de h-pion **weg** en de toren krijgt toegang tot de vijandelijke koning.

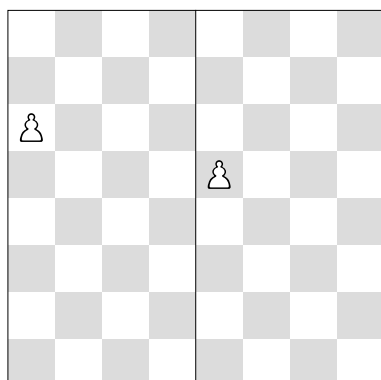
De stelling rechts ontstaat na de zetten:  
**1. Pg6+ hxg6 2. Th1#.**



Om te weten wanneer je met een offer kunt toeslaan, moet je matstellingen herkennen. Ken je het matbeeld dan kun je er gericht naar toe werken. Enkele voorbeelden.

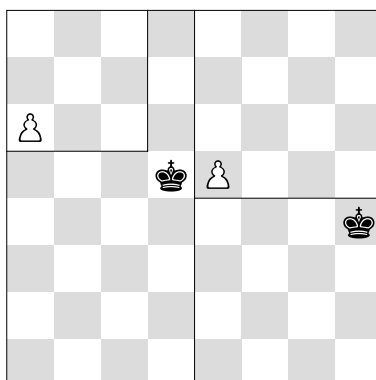


Het eindspel is het laatste deel van een schaakpartij. Er zijn dan heel veel stukken geruild en de koningen spelen zelf ook actief mee. We zitten in een pionneneindspel als alle stukken geslagen zijn. Gelukkig kun je ook met één pion nog winnen.



In het linkerdeel tellen we vanaf de pion op a6 twee velden naar voren naar het promotieveld; daarna ook twee velden opzij van de pion.

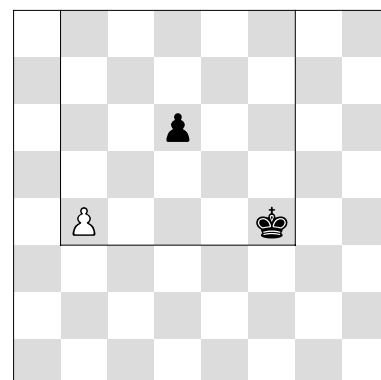
In de rechter helft doen we hetzelfde met de pion op e5. Drie velden naar voren en dus ook drie naar opzij.



Door tellen bepalen we het vierkant van een pion.

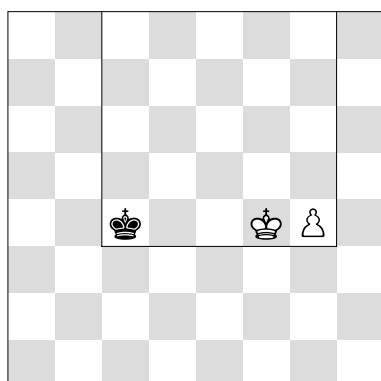
Het vierkant van pion a6 is **a6-a8-c8-c6** en het vierkant van pion e5 is **e5-e8-h8-h5**.

In beide helften staat de koning buiten het vierkant. Wit aan zet haalt dame, maar met zwart aan zet stapt de koning binnen het vierkant en haalt de pion in.



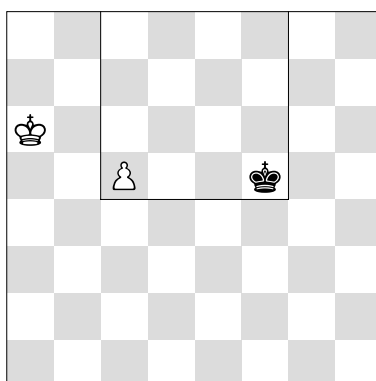
De zwarte koning staat in het diagram binnen het vierkant (b4-b8-f8-f4), maar hij haalt de pion toch niet in. Zijn eigen pion staat hinderlijk in de weg en daardoor moet de koning een omweg maken:

**1. b5 Ke5 2. b6 Ke6 3. b7 Kd7 4. b8D.**



De zwarte koning staat wel binnen het vierkant, maar hij kan de g-pion niet meer inhalen. De witte koning houdt de zwarte af: **1. g5** (of direct 1. Ke5) **1. ... Kd5 2. Kf5 Kd6 3. Kf6 Kd7 4. Kf7** en de pion kan ongehinderd doorlopen.

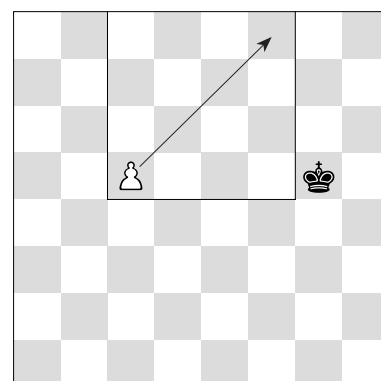
Het **afhouden** van de koning is een handig hulpmiddel in pionneneindspelen. Je schakelt zo de sterkste vijand uit.



De zwarte koning staat binnen het vierkant, maar nu krijgt de pion steun van zijn eigen koning.

Na **1. c6 Ke6 2. c7 Kd7 3. Kb7** helpt de witte koning de pion promoveren.

Het **helpen** is ook een hulpmiddel om de vijandelijke koning uit te schakelen.

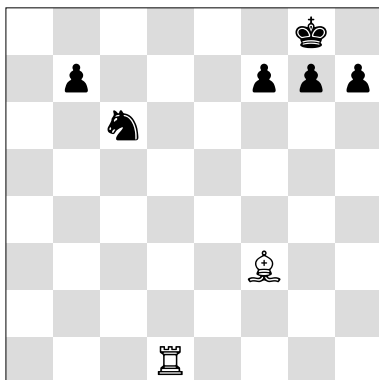


We kunnen in één oogopslag zien of de koning wel of niet binnen het vierkant staat.

Vanuit de pion verlengen we een diagonaal naar de overkant naar de kant van de vijandelijke koning (veld f8 in dit geval). Daar is de bovenhoek van het vierkant.

Het vierkant is dus **f8-f5-c5-c8**. De zwarte koning staat er net buiten.

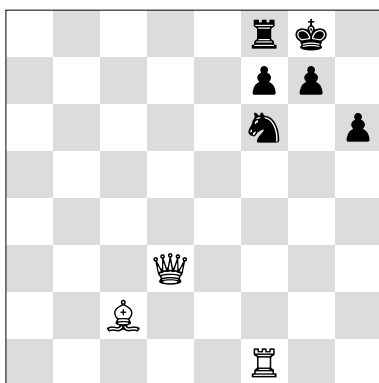
Verdedigers zijn stukken die andere stukken of belangrijke velden **dekken**. Je kunt ze uitschakelen en materiaal winnen (Stap 2). Het dekkende stuk kun je ook uitschakelen om mat te zetten.



## Slaan

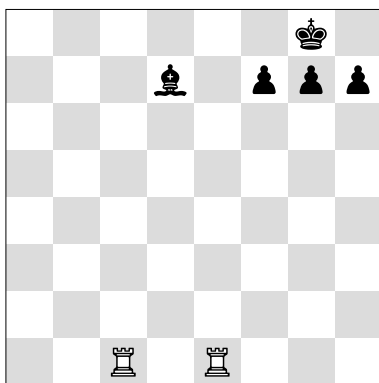
Zonder het paard op c6 zou wit met 1. Td8+ mat kunnen zetten. Het paard is dus een belangrijke verdediger.  
Na **1. Lxc6** staat het veld d8 niet meer gedekt zodat na **1. ... bxc6** **2. Td8** mat kan volgen. Natuurlijk hoeft zwart zich niet mat te laten zetten; hij kan met **1. ... g6** een gaatje voor de koning maken. Hij verliest dan wel een stuk.

We noemen deze combinatie: **slaan + mat**.



Het veld h7 staat twee keer aangevallen en twee keer gedekt. Het paard op f6 verdedigt tegen het mat op h7.  
Met het offer **1. Txf6** kan wit de verdediger slaan, want na **1. ... gxf6** staat h7 niet meer voldoende verdedigd. Ook in deze stelling hoeft zwart niet terug te slaan, hij verliest in dat geval wel een stuk.

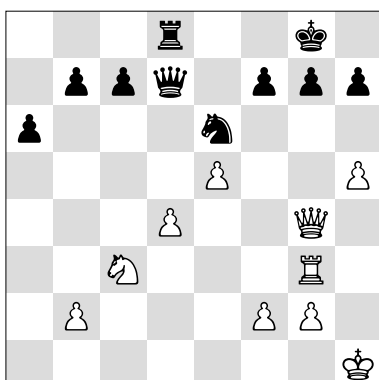
**Slaan + mat**: wit slaat de verdediger met de bedoeling mat te zetten.



## Weglokken

De looper dekt de velden c8 en e8. Hij is de belangrijke verdediger. Na het krachtige **1. Tc8+** moet zwart wel nemen; wit zet daarna mat met **2. Te8#**.

De verdediger is met een torenoffer weggelokt: **weglokken + mat**.

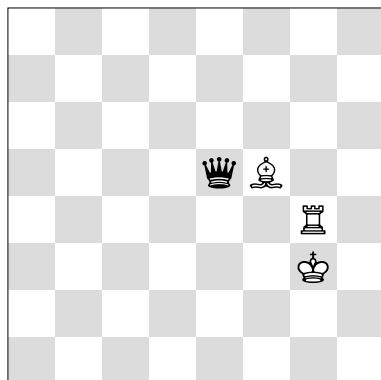


## Wegjagen

Wit heeft een sterke aanval langs de g-lijn. Helaas kan hij nog niet op g7 mat zetten want het paard op e6 verdedigt. Met **1. d5** jaagt wit het paard weg om daarna mat te zetten. Speelt zwart **1. ... g6** om mat te voorkomen dan wint wit een paard.  
**Wegjagen + mat**: een verdediger wegjagen om mat te zetten.

Weglokken gebeurt door slaan of een offer, wegjagen door een aanval op een ongedekt stuk of een stuk met hogere waarde.

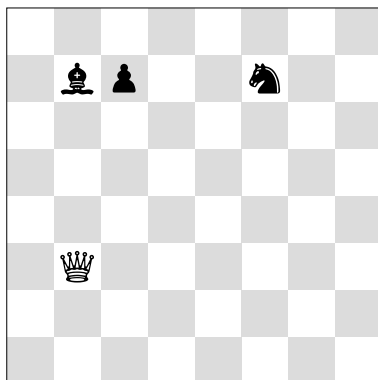
De dubbele aanval is een gevaarlijk wapen, maar niet elke dubbele aanval wint ook materiaal. Soms zijn er verdedigingsmogelijkheden.



### Tussenplaatsen + dekken

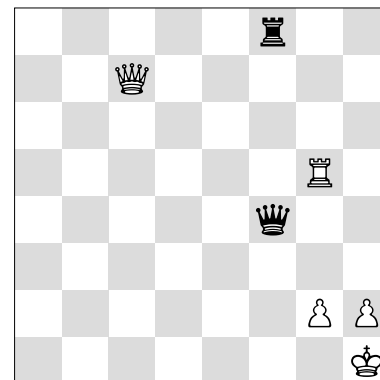
De zwarte dame geeft schaak en valt tegelijk de loper aan (koning + hout).

Wit verdedigt door **1. Tf4**, waarna hij geen schaak meer staat. De loper staat nu door de toren gedekt.



### Weggaan + dekken

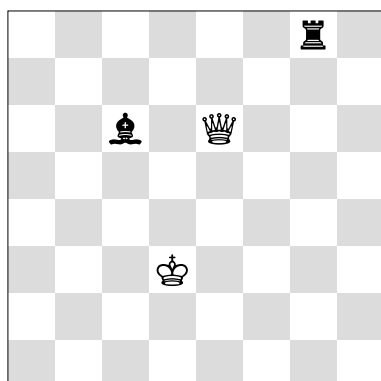
Beide zwarte stukken staan bedreigd door de witte dame. Zwart speelt zijn paard naar d6. Hij heft daarmee de aanval op zijn paard op. Het paard op d6 dekt tegelijkertijd de loper.



### Slaan (ruilen)

Zwart dreigt naast mat op f1 de toren op g5 te slaan. Wit ruilt met **1. Dxf4** de dames en dekt na terugslaan het mat op f1 door een van de pionnen op te spelen.

## De tegenaanval



### Aanval op de koning

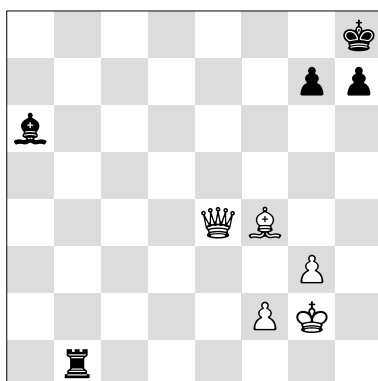
De dame valt twee stukken aan. Zwart kan door schaak te geven zijn stuk redden.

Hij kan kiezen uit:

**1. ... Lb5+**

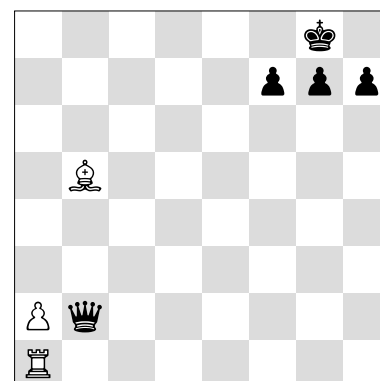
**1. ... Td8+**

**1. ... Tg3+**



### Aanval op hout

De dame dreigt mat op e8 en valt de toren op b1 aan. Zwart heeft een prima verdediging in **1. ... Lb7** waarmee de witte dame wordt gepend.

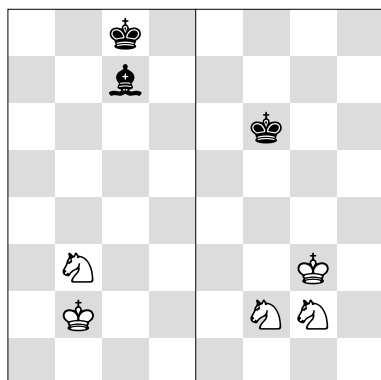


### Aanval op een veld

De witte toren en loper staan aangevallen. Wit kan met **1. Td1** mat dreigen zodat zwart geen tijd heeft om de loper te nemen.

Dom is **1. Te1**; na **1. ... Dxb5** kan wit geen mat geven.

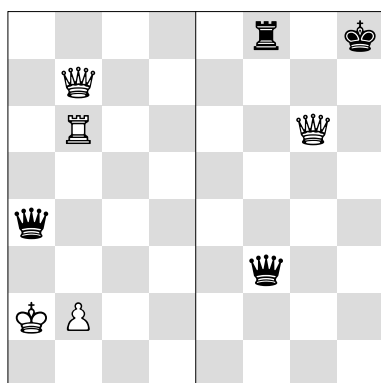
In slechte stellingen is het verstandig om niet meer op winst te spelen maar met remise tevreden te zijn. Op deze geheugensteun staan drie handige manieren om naar remise af te wikkelen.



### Onvoldoende materiaal

Links heeft wit een paard en zwart een loper. Geen van de partijen kan nog mat afdwingen.

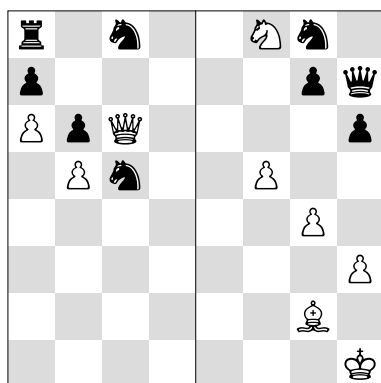
Rechts heeft wit zelfs twee paarden meer. Toch is de stelling remise omdat wit geen mat kan afdwingen. Weliswaar is het mogelijk om met 2 paarden mat te zetten, maar dan moet zwart dom spelen. Remise door tekort aan materiaal:



### Eeuwig schaak

Links in het diagram kan wit met de koning naar b1 gaan, maar de zwarte dame geeft dan schaak op d1. We krijgen: **1. Kb1 Dd1+ 2. Ka2 Da4+** enz.

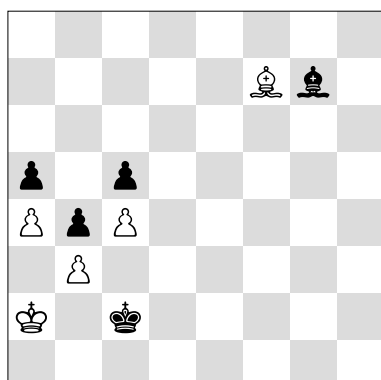
Dat kan 'eeuwig' doorgaan, vandaar de naam eeuwig schaak. Rechts kan wit nog niet veilig schaak geven. Eerst moet wit **toegang** hebben tot de zwarte koning. Na **1. Txf7+ Kxf7 2. Dh5+** geeft de dame schaak op g5 en h5 zonder dat de zwarte koning kan ontsnappen. Als je achter staat in materiaal of dreigt te verliezen dan kan eeuwig schaak je redding zijn!



### Eeuwige aanval

Wit staat in het linker diagram materiaal achter, dus is hij blij met remise. Zwart redt met **1. ... Tb8** zijn toren, wit antwoordt **2. Dc7** en de toren moet terug naar a8. Wit dwingt herhaling van de stelling af.

Rechts staat wit een dame tegen een stuk en een pion achter. De bedreigde zwarte dame gaat naar h8, maar wit achtervolgt haar met **2. Pg6**. Remise door herhaling van stelling.



### Overeenkomst

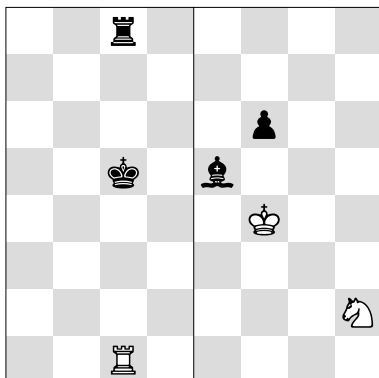
Materieel staan beide partijen gelijk maar zwart lijkt beter te staan omdat hij met zijn koning is binnengedrongen. Maar hoe moet zwart verder komen? Wit blijft met zijn loper van f7 naar g8 spelen.

Zwart biedt daarom maar remise aan. Remise door overeenkomst omdat geen van de partijen meer winst verwacht.

Denk eraan: Je mag alleen remise aanbieden als je aan zet bent. Je speelt je zet en je biedt remise aan.

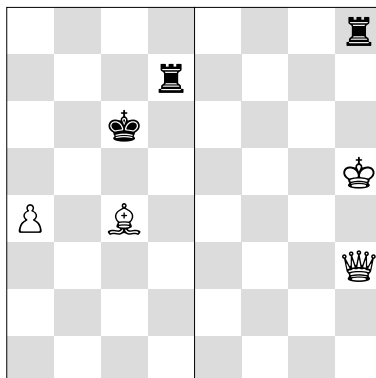


Bij de aftrekaanval en de penning staan er twee stukken van dezelfde kleur op dezelfde baan. Op deze geheugensteun leren we dat deze kenmerken ook bij een ander thema te gebruiken zijn.

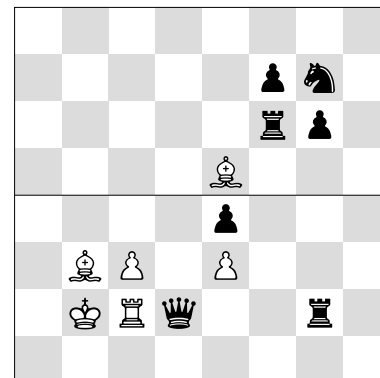


## Röntgenschaak

Links geeft de toren schaak en de toren op c8 gaat verloren. De aanval van de toren werkt dwars door de koning heen, als een röntgenstraal. De naam **röntgenschaak**. Rechts werkt de aanval van de loper dwars door de koning naar het paard. Het staartstuk staat ongedekt en de koning kan het paard niet dekken. De loper heeft hulp nodig van een eigen pion.

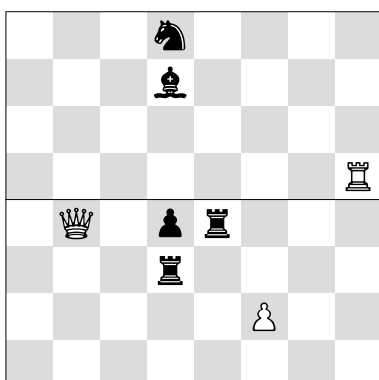


Links ligt **1. Lb5+** erg voor de hand. Wit wint de kwaliteit omdat de toren meer waard is dan de loper. In dergelijke stellingen maakt het niet uit of het staartstuk gedekt staat of gedekt kan worden door het kopstuk. Rechts wint zwart dankzij het röntgenschaak materiaal. Niet een volle dame omdat de koning de dame nog met **1. Kg4** kan dekken.

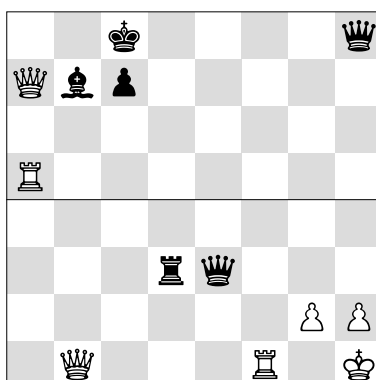


## Röntgenaanval

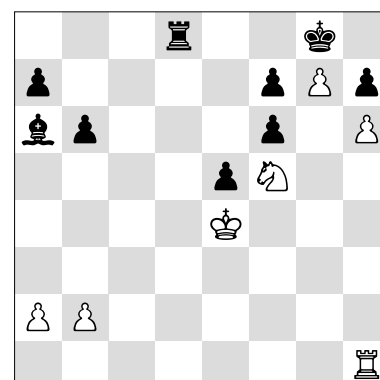
Bij een **röntgenaanval** is het kopstuk geen koning maar wel een stuk dat meer waard is dan het staartstuk. Boven in het diagram kan de zwarte toren het paard niet dekken. Zwart verliest materiaal en **1. ... Pe8** beperkt de schade tot 2 punten. Onder staat de toren (het staartstuk) gedekt maar de dame kan de toren niet blijven dekken.



Als kop- en staartstuk gelijk in waarde zijn, spreken we ook van röntgenaanval. Het kopstuk moet dan wel ongedekt staan. In het bovendeel wint **1. Td5** wel heel eenvoudig een stuk. Beneden verliest zwart na **1. Db1** een toren. Een eigen en een vijandelijke pion staan op de verkeerde velden.

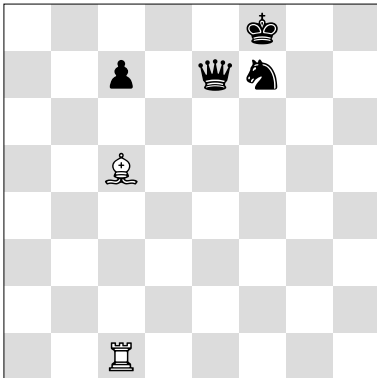


De tweevoudige aanval is een nuttig hulpmiddel bij röntgenschaak en -aanval. Bovenin haalt wit met **1. Da8+ Lxa8 2. Ta8+** de buit binnen. Veld a8 staat twee keer aangevallen. Onder staat het doelstuk op d3 na **1. Tf3** twee keer aangevallen en maar één keer gedekt. Wit wint de toren.



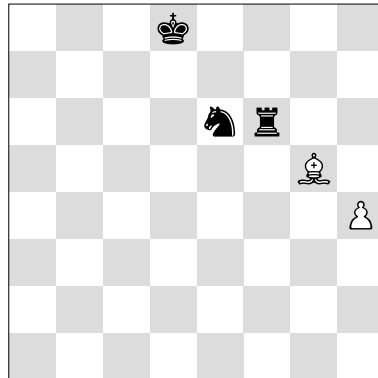
In je partijen zijn waardevolle stukken op dezelfde baan een aanwijzing voor röntgenaanvallen. Ongedekte stukken zijn dat ook maar je moet altijd blijven opletten. Erg voor de hand ligt **1. ... Lb7+**. Helaas staat zwart mat na **2. Ke3 Lxh1 3. Pe7#**. Juist is daarom **1. ... Ld3+** en het witte paard gaat verloren.

Penningen zijn lastig en kosten soms zelfs materiaal. Gelukkig kun je bij een penning met de bekende verdedigingsmogelijkheden voorkomen dat er materiaal verloren gaat.



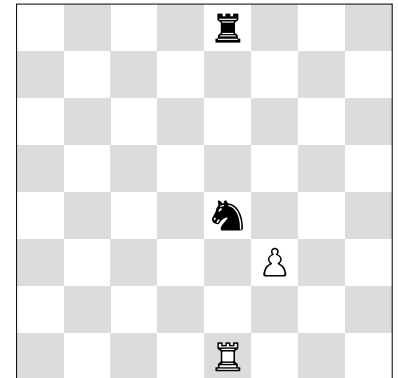
De zwarte dame staat gepend door de loper. Met **1. ... Pd6** plaatst zwart zijn paard tussen de vijandelijke loper en zijn dame. De penning is onschadelijk gemaakt door:

**tussenplaatsen**



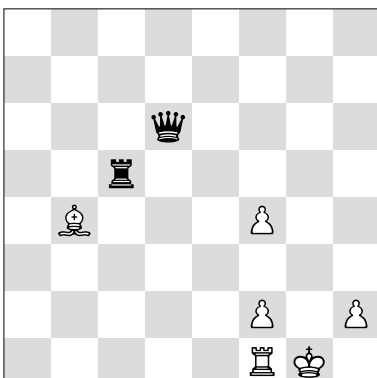
De zwarte toren staat in een vervelende penning. Door met het zwarte paard de loper te slaan wordt de penning opgeheven. De penning is onschadelijk gemaakt door:

**slaan**

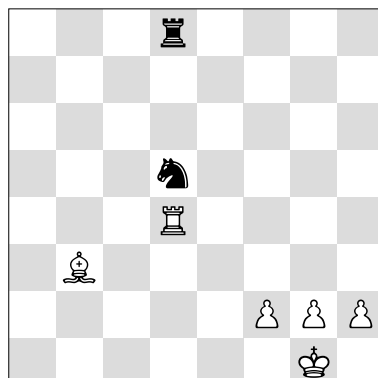


Het paard staat in de penning en het wordt tweemaal aangevallen. Met **1. ... Pf6** redt zwart zijn paard, heft de penning op en dekt zijn toren. De penning is onschadelijk gemaakt door:

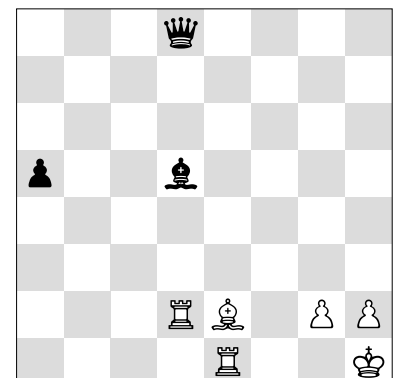
**weggaan met dekken**



De gepende zwarte toren staat op vallen. Met **1. ... Dg6+** redt de dame zich met schaak. Na een koningszet speelt zwart de toren weg. De penning is onschadelijk gemaakt door een **tegenaanval**, in dit geval op de vijandelijke koning.



De penning van d5 is lastig. Door **1. ... Te8**, met matdreiging op e1, ontpent zwart zijn paard. De aanval op de loper met **1. ... Tb8** is ook mogelijk, maar veel minder dwingend. De penning is onschadelijk gemaakt door een **tegenaanval**, op een veld of op hout.



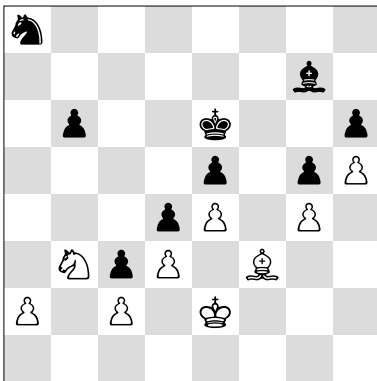
De loper op d5 is in gevaar. Wit dreigt Lf3. Maar zwart is aan zet en hij kan doordat de toren op d2 ongedekt staat, profiteren met de zet **1. ... Lxg2+**. De penning is onschadelijk gemaakt door een **tegenaanval**, in dit geval een aftrekaanval.

Verdedig tegen een penning door:

- tussenplaatsen
- slaan
- weggaan met dekken
- tegenaanval op koning, hout of veld
- tegenaanval door een aftrekaanval

Op een leeg bord kan de dame vanuit het centrum naar liefst 27 velden spelen; vanuit een hoek altijd nog naar 21. Op een voller bord lukt dat natuurlijk nooit: de tegenpartij controleert velden en eigen stukken kunnen in de weg staan. De mobiliteit (beweeglijkheid) van een stuk hangt af van:

- zijn plaats op het bord (liever niet aan de rand)
- het aantal vijandelijke stukken
- de aanwezigheid van eigen stukken en pionnen



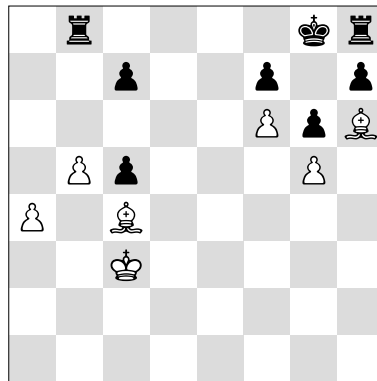
We kijken naar de mobiliteit van de stukken:

**Pa8**: slecht door de plaats op het bord (tijdelijk)

**Pb3**: slecht door vijandelijke pionnen (tijdelijk)

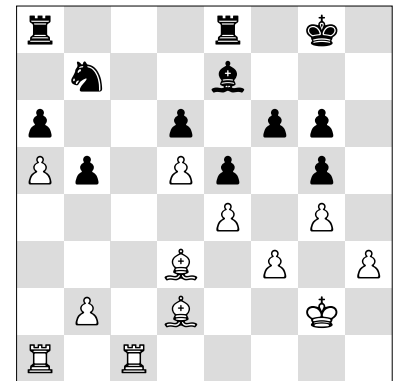
**Lf3**: slecht door de eigen pionnen die in de weg staan (blijvend)

**Lg7**: slecht door de eigen pionnen die in de weg staan (toekomst via f8)



De zwarte koning en de toren op h8 zijn er beroerd aan toe. Zij kunnen geen zet spelen. Ook de looper op h6 kan niet spelen. Toch is er een groot verschil: de looper op h6 is heel actief omdat hij twee zwarte stukken in bedwang houdt.

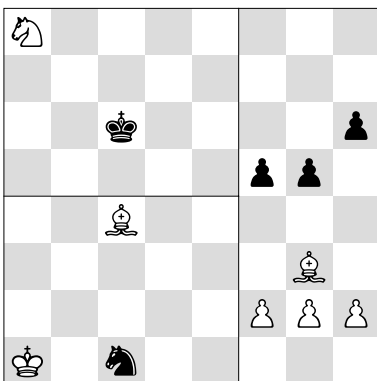
Hoewel zwart twee kwaliteiten meer heeft, staat hij slecht.



Het paard op b7 kan nog naar c5 springen. Het zou daar veel beter staan dan op b7.

Wit aan zet ziet dat en speelt **1. b4!**

Ineens heeft het paard weinig toekomst, want naar d8 en f7 springen is geen verbetering. De witte looper kan nu niet meer naar b4. Jammer, maar het opsluiten van het paard is belangrijker.

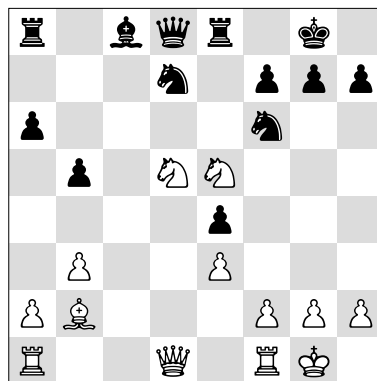


Vijandelijke stukken zonder enige bewegingsvrijheid kun je insluiten.

Links boven vangt zwart met **1. ... Kb7** het paard.

Links onder gaat het paard na **1. Kb1** verloren.

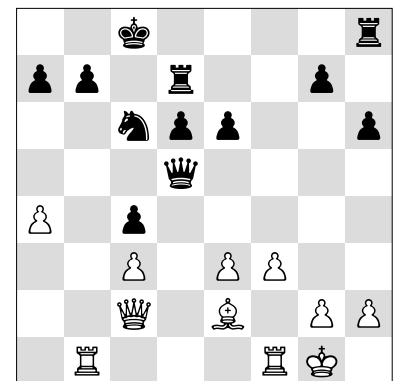
Rechts staat de looper gedekt, dus is de aanval met een pion voldoende: **1. ... f4**.



In je partijen is het nuttig om te kijken welke stukken van je tegenstander weinig mobiliteit hebben. Je moet dan ervoor zorgen dat:

- je het stuk aanvalt.
- je alle velden controleert waar het stuk heen kan.

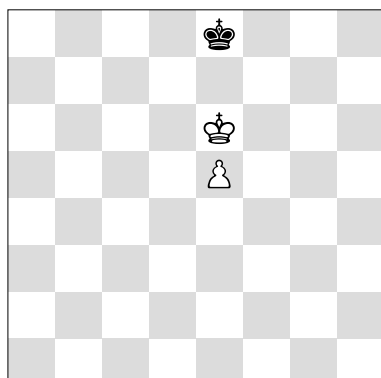
In deze stelling sluit wit de zwarte dame in met **1. Pc6**.



Soms lijkt het dat je geen enkel stuk kan insluiten.

De zwarte dame kun je wel aanvallen maar ze heeft nog 6 velden om naar toe te gaan. Die liggen allemaal op de 5<sup>e</sup> rij. Een baanstuk als de toren kan in één zet de dame aanvallen en alle velden onder controle nemen: **1. Tb5**.

Met één pion op het bord win je het pionneneindspel als de vijandelijke koning niet in het vierkant kan komen. Wanneer kun je winnen als die koning vóór de pion staat? Simpel, met de eigen koning ook vóór de pion gaan staan.



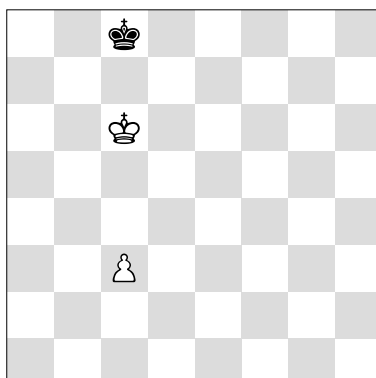
**De standaardwinstpositie**  
De koning staat op de 6<sup>e</sup> rij vóór zijn pion (op d6 of f6 is ook goed). Wit wint altijd!

*Wit aan zet:*

**1. Kf6 Kf8 2. e6 Ke8 3. e7 Kd7 4. Kf7 Kc7 5. e8D.**

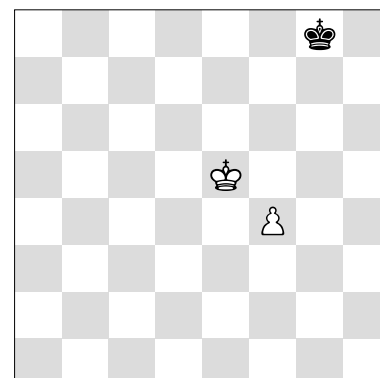
*Zwart aan zet:*

**1. ... Kf8 2. Kd7 Kf7 3. e6+ Kg7 4. e7 Kf6 5. e8D.**

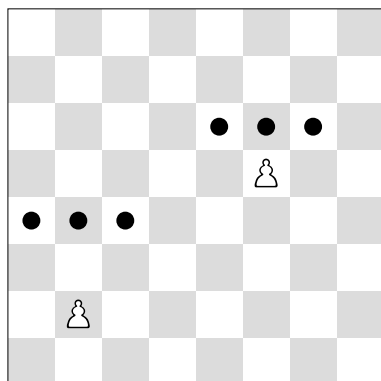


Als de koning op de 6<sup>e</sup> rij vóór zijn eigen pion staat, wint wit altijd.

Wit hoeft in deze stelling alleen maar zijn pion op te schuiven om een stelling als in het eerste diagram te bereiken.

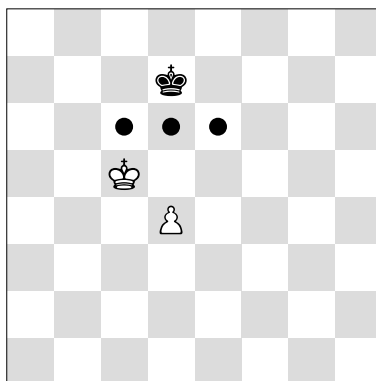


De koning moet **altijd** eerst de 6<sup>e</sup> rij veroveren voordat je de pion opspeelt. Na **1. Kf6** is de winst eenvoudig. Niet goed is 1. f5, want na 1. ... Kf7 kan wit niet meer winnen. Kijk maar: 2. f6 Kf8! De koning moet recht naar achteren! Onthoud deze zet! 3. Ke6 Ke8 4. f7+ Kf8 ½-½.



Als de witte koning op een van de gemarkeerde velden staat, wint wit. Voor pion b2 zijn dat de velden a4, b4 en c4. Voor de f5-pion zijn dat de velden e6, f6 en g6. Velden waarop de koning moet staan om te winnen, noemen we **sleutelvelden**. Het is dan niet van belang wie er aan zet is.

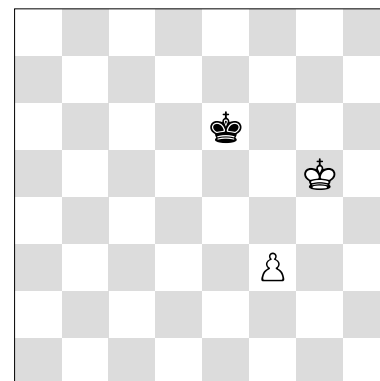
Let op! Bij pionnen op de 5<sup>e</sup> rij of hoger liggen de sleutelvelden direct voor de pion.



De sleutelvelden van de d4-pion zijn: c6, d6 en e6. De witte koning moet dus eerst een van die velden veroveren.

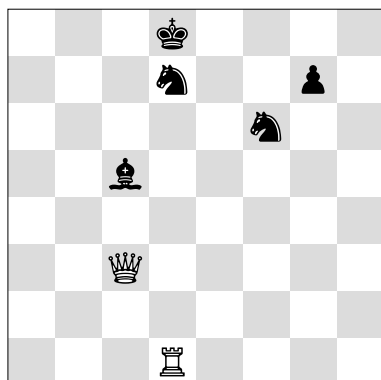
Dat kan met **1. Kd5!** Zwart moet wijken met de koning: **1. ... Kc7 2. Ke6 Kd8 3. d5.** De koning blijft op een sleutelveld staan. Die liggen bij een pion op de 5<sup>e</sup> rij er direct voor.

**3. ... Ke8 4. d6 Kd8 5. d7 Kc7 6. Ke7.**



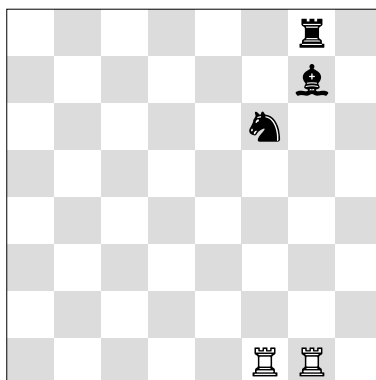
Wit staat met zijn koning op een sleutelveld. Hoe moet hij nu verder? Op 1. Kg6 volgt 1. ... Ke5. Met de pion op f4 zijn de sleutelvelden e6, f6 en g6. Na **1. f4 Kf7** kan wit geen van deze sleutelvelden bezetten. Maar na **2. Kf5** krijgt hij er weer een in handen. Zie maar: **2. ... Kg7 3. Ke6** met gemakkelijke winst.

Gepende stukken mogen niet spelen of als dat wel kan, dan is het meestal onverstandig. Dat is helaas niet het enige. Op deze geheugensteun blijken gepende stukken nog een groot nadeel te hebben.

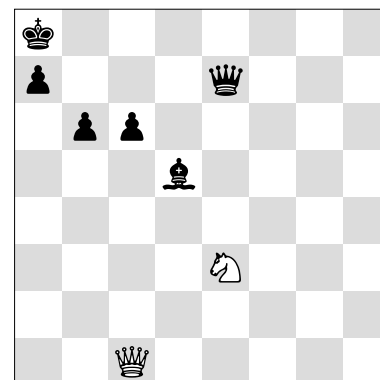


In het diagram staat het paard op d7 in de penning en het kan niet spelen. De witte dame kan gewoon de loper op c5 slaan doordat het paard door de penning zijn functie van verdediger niet kan uitoefenen.

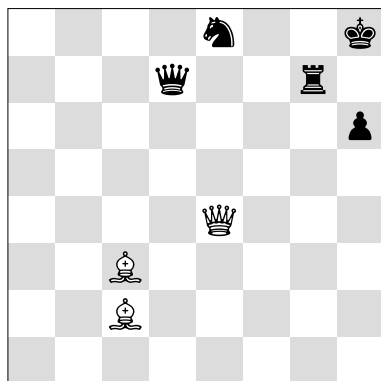
Een gepend stuk is geen goede verdediger. Dat is zeker het geval bij een penning op de koning.



De loper op g7 staat gepend. Wit maakt daarvan gebruik door **1. Txf6** te spelen. Zwart mag wel terugnemen met **1. ... Lxf6** maar verliest na **2. Tgx8** materiaal. Bij een penning op hout is de keuze: niet slaan of verlies van het staartstuk. Hier maakt het niet uit, zwart verliest altijd een stuk.



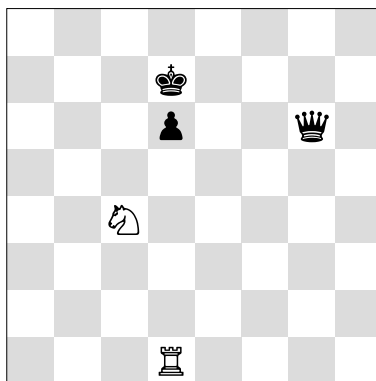
Ook bij de penning naar een belangrijk veld is een gepend stuk enorm in zijn functies beperkt. Wit kan met **1. Pxd5** de loper winnen. Als zwart terugneemt met de c-pion, speelt wit uiteraard **2. Dc8#**. De c-pion staat dus gepend en kan niet terugslaan. Dus: **Gepende stukken (en pionnen) zijn geen goede verdedigers.**



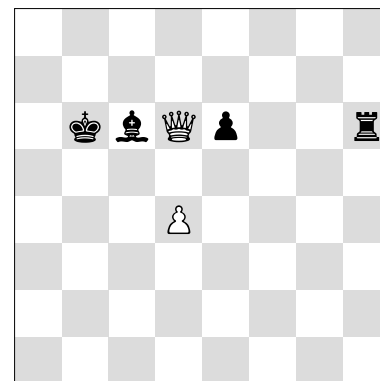
De toren staat door de loper op c3 gepend naar zijn koning. Hij kan geen enkele zet spelen.

Wit maakt daarvan gebruik door met **1. Dh7#** mat te zetten.

Een stuk dat gepend staat naar de koning kan zijn verdedigende taak niet uitoefenen.



Bij alle vormen van de dubbele aanval wordt graag gebruik gemaakt van gepende stukken. Stukken of pionnen die naar de koning gepend staan, verdedigen in het geheel niet. In het diagram wint wit met de paardvork **1. Pe5+** de dame.



De drie vormen van de penning (pen, aanval op een gepend stuk, gepend stuk is geen goede verdediger) kunnen ook gecombineerd voorkomen. Wit maakt met **1. d5** gebruik van de penning van de e-pion en hij valt ook de gepende loper aan. Wit wint een stuk.