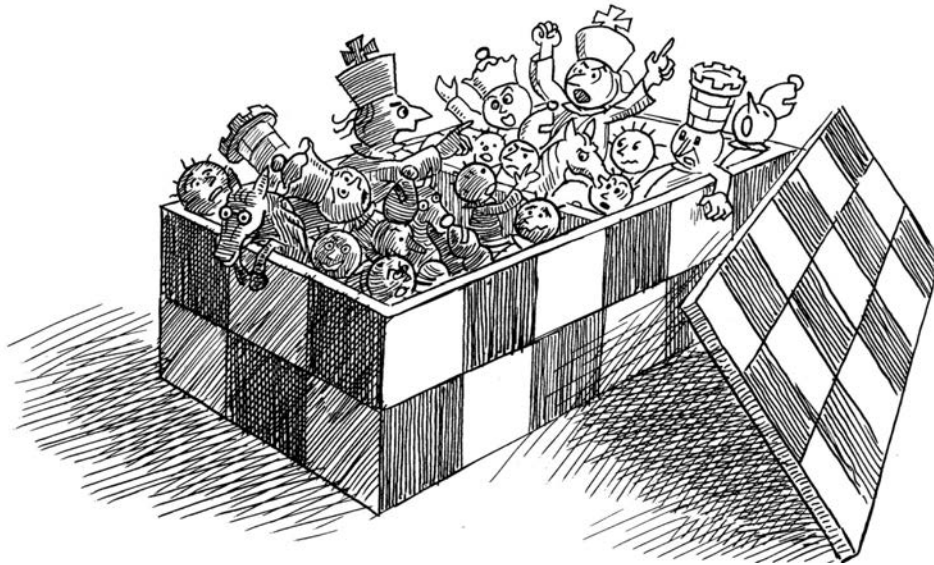


Stap 3 plus

Geheugensteunen



De 4^e druk van werkboek Stap 3 plus verschijnt voor het eerst als internationale versie. De geheugensteunen zijn verdwenen, maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden. Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn.

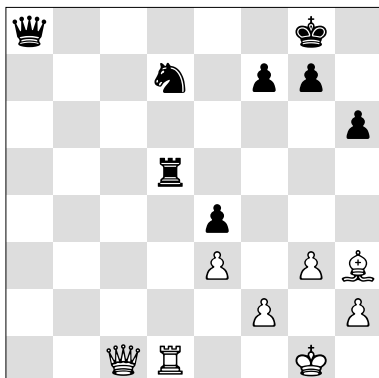
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment één voor één uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 3)

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

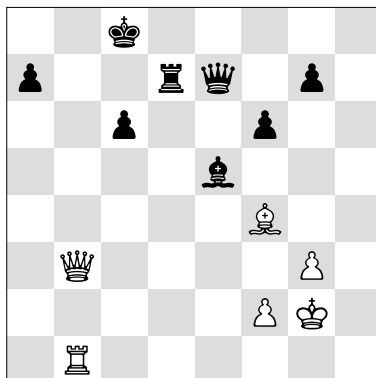
De antwoorden van de opgaven staan op <http://www.stappenmethode.nl/nl/antwoorden.php>

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

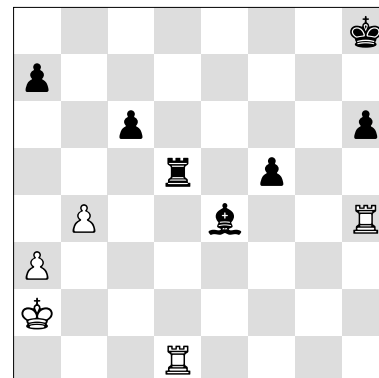
Een gemakkelijk begin van het plusboek. Je kent het röntgenschaak, de -aanval en de -dekking al. De röntgenwerking van stukken als de dame, toren en loper zetten we nog even op een rijtje.



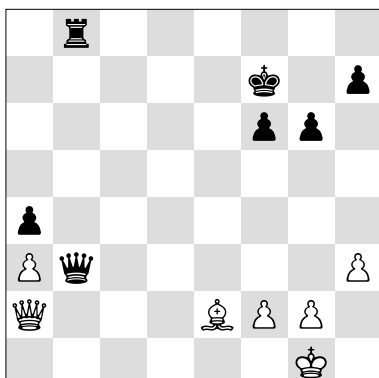
De witte toren valt natuurlijk Td5 aan, maar hij heeft ook invloed op de velden achter de toren. Wit kan dus **1. Lxd7** met stukwinst spelen.



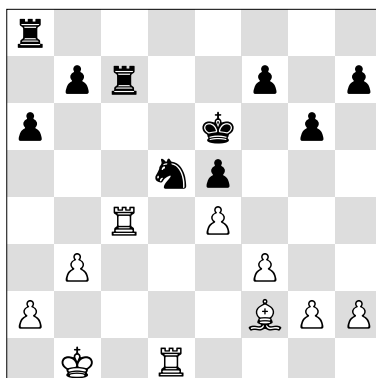
In deze stelling kijkt de loper op f4 kijkt dwars door de loper op e5 naar b8. Wit kan mat geven met **1. Db8+ Lxb8 2. Txb8#**.



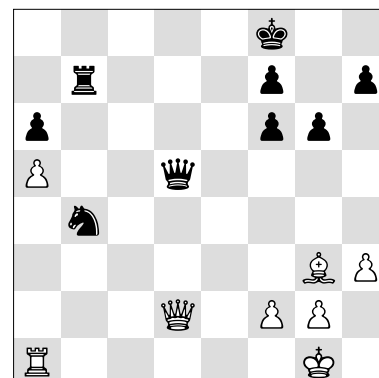
Kan wit met **1. Txb6+** een pion snoepen? Ja. Dankzij de **röntgendekking** redt wit zich na **1. ... Kg7** met **2. Td6** en beide torens staan gedekt.



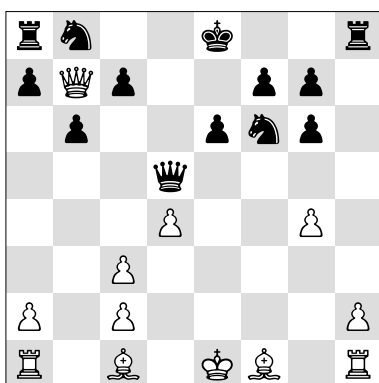
De **röntgendekking** komt goed te pas bij andere combinaties. In deze stelling is dat de dubbele aanval. Wit wint met **1. Lc4+** de dame.



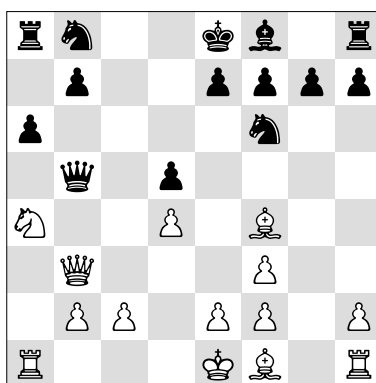
Niet goed is **1. ... Txc4** want wit speelt **2. exd5+** voor hij terugslaat. Slaan kan wachten want **1. ... Pc3+** is mogelijk. De toren dekt het paard.



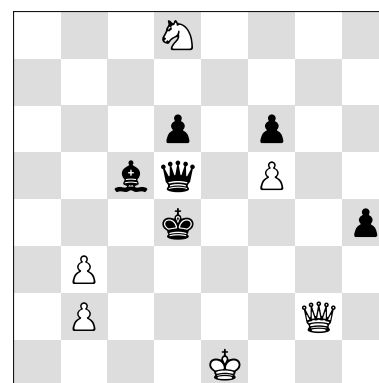
Ook nu kan wit vanwege de röntgendekking materiaal winnen: **1. Ld6+ Kg7 2. Lxb4**. Wit boft dat de loper op zijn beurt de dame dekt.



Dankzij een röntgendekking is de toren op a8 veilig. Helaas kan zwart na **1. Lg2** de toren toch niet redden (de dame op b7 dekt de loper).

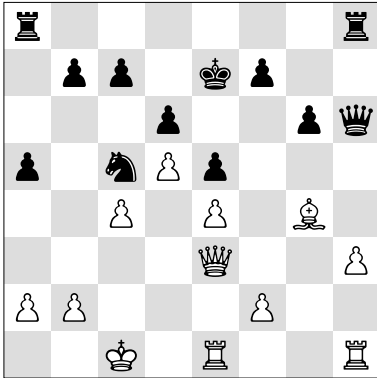


Dameruil is niet zo slim want na **1. Dxb5 axb5** staat het paard gepend. Wel goed is **1. Pb6** en zwart moet de dekking van Pb8 opgeven.



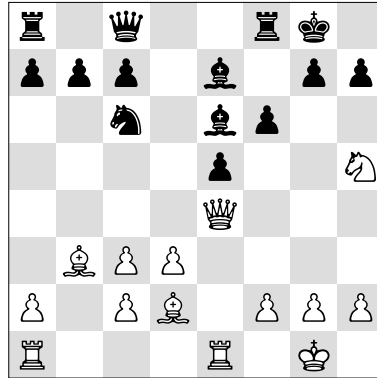
Wit kan de zwarte koning als verdediger uitschakelen door hem weg te jagen. Na **1. Pc6+** verliest zwart de dame. Het paard op c6 staat gedekt!

Gepende stukken zijn veroorzakers van veel fouten in partijen, zowel voor de aanvaller als de verdediger. Hoe maken andere combinaties gebruik van het feit dat een gepend stuk geen goede verdediger is.



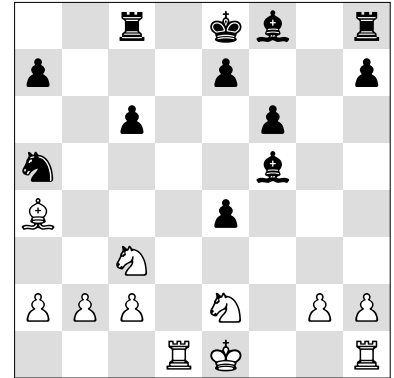
Dubbele aanval: paard

De dame op e3 staat gepend en dus kan het paard vrolijk schaak geven: **1. ... Pd3+** met kwaliteitswinst.



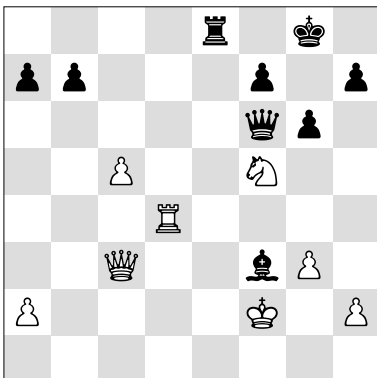
Dubbele aanval: dame

Dankzij de penning van Le6 kan de dame veilig naar g4. Na **1. Dg4** zijn e6 en g7 niet meer gelijktijdig te dekken.



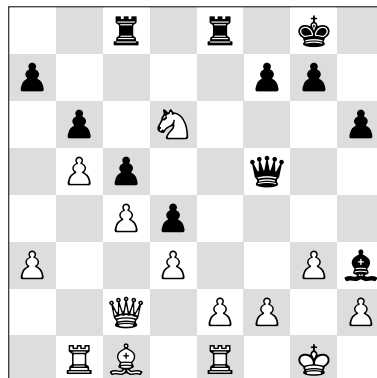
Dubbele aanval: toren

Ongedekte stukken in zicht! Wit wint met **1. Td5** een stuk. Pion c6 kan door de penning niets uitrichten.



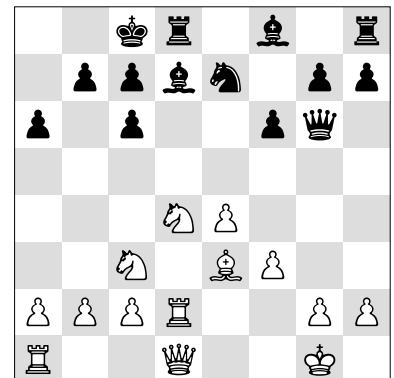
Aftrekaanval

Het kopstuk afschieten met **1. Te4 Lxe4 2. Dxf6 Lxf5** levert te weinig op. Juist is **1. Td8** en dat is winnend omdat Df6 gepend staat.



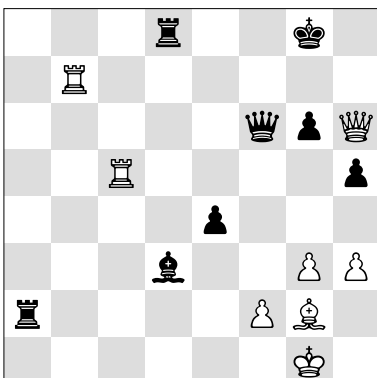
Mat dreigen

Zwart heeft met een slimme bedoeling zijn loper op d6 weggeven. Hij maakt gebruik van de penning van de e pion met **1. ... Df3!**



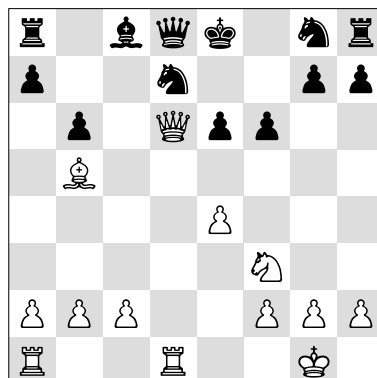
UV: Wegjagen+hout

Met **1. Pe6** benut wit de penning van Ld7. Als de toren weggaat, valt de loper op d7. Zwart kan beter de kwaliteit geven met **1. ... De8**.



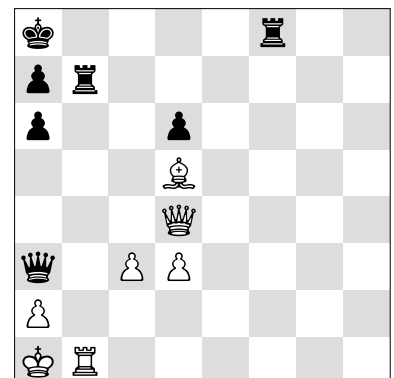
UV: Weglokken+mat

Zwart en wit staan beide op mat. Wit is eerder met **1. Tf5**.



Insluiten

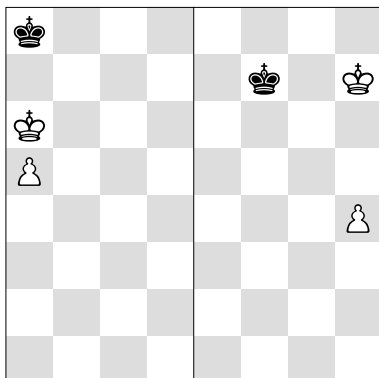
Het paard op d7 kan niet mee verdedigen. Na **1. Lc6** is de toren ingesloten.



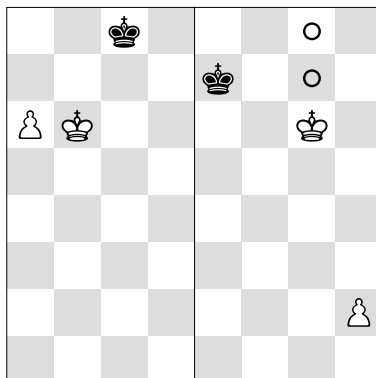
Gepend stuk doet wel iets!

Tb7 staat gepend maar let op: **1. ... Db2+ 2. Txb2 Tf1+ 3. Tb1 Tfxb1#**.

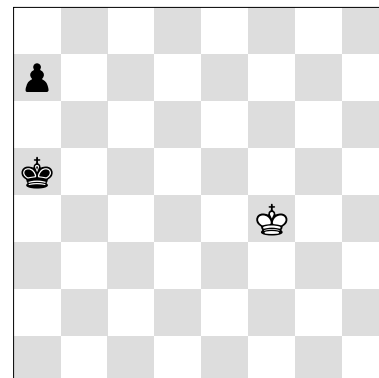
De waarde van een pion is 1 punt maar toch zijn niet alle pionnen evenveel waard. De randpion is slechter af dan zijn broertjes omdat hij een veld minder bestrijkt en dus maar een kant uit kan slaan.



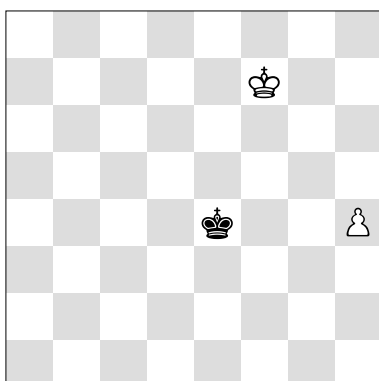
Remisestellingen. Links kan de zwarte koning niet uit de hoek verjaagd worden. Rechts kan de witte koning niet weg zonder de zwarte in de hoek toe te laten.



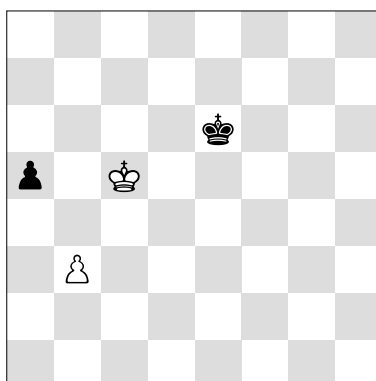
Winststellingen. Links speelt wit **1. a7** en wint. Rechts moet wit een sleutelveld (g7 of g8) bezetten voor de winst: **1. Kg7 Ke6 2. h4 Kf5 3. h5.**



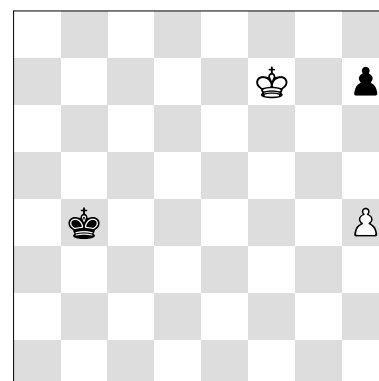
In *Berger-Mason, Breslau 1889* maakte wit de fout 1. Ke4? Na 1. ... Kb4 2. Kd3 Kb3 bereikte hij de hoek niet meer. Juist is **1. Ke3** op weg naar het veilige veld c1.



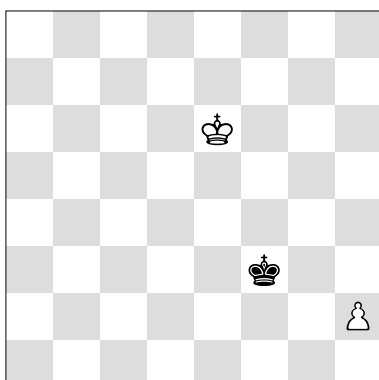
Zwart mag niet gedachteloos 1. ... Kf4 spelen vanwege 2. Kg6. De zwarte koning moet de witte afhouden met **1. ... Kf5** en hij verovert de pion.



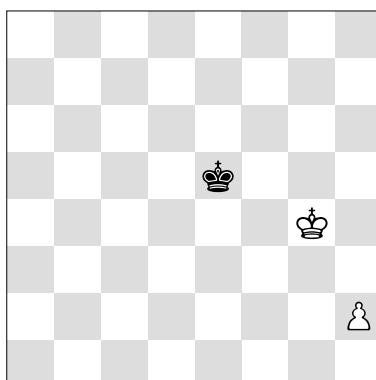
De zwakte van de randpion kan de verdediger uitbuiten door de paardpion van zijn tegenstander te degraderen tot randpion: **1. ... a4!**



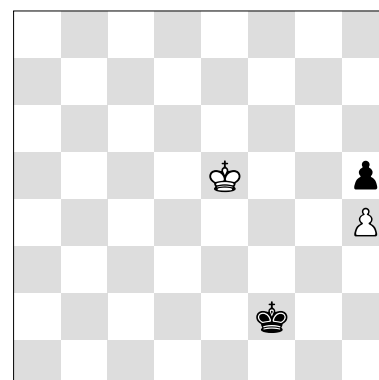
Komt zwart op tijd? Ja, als hij wit tijd laat verliezen: **1. ... Kc5 2. Kg7** (2. h5 Kd6 3. h6 Kd7 is remise) **2. ... h5 3. Kg6 Kd6 4. Kxh5 Ke7.**



De partij met de randpion moet allereerst zijn bezit in bevriende handen houden: **1. Kf5 Kg2 2. h4.**

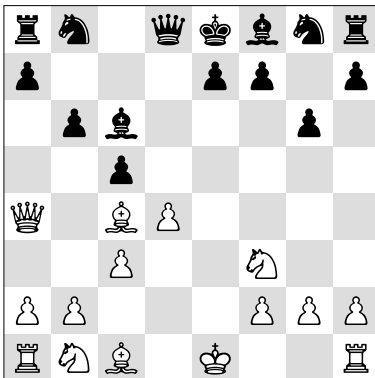


De belangrijkste techniek is afhouden. Wit houdt met **1. Kg5 Ke6 2. Kg6 Ke7 3. Kg7** de zwarte koning uit de hoek.

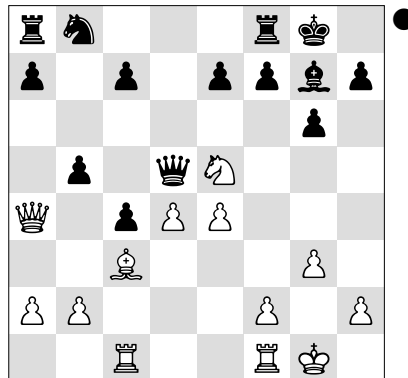


Na 1. Kf5 Ke3 komt zwart op tijd op f8. Vandaar afhouden: **1. Kf4 Ke2 2. Kg5 Ke3 3. Kxh5 Kf4 4. Kg6** en wint.

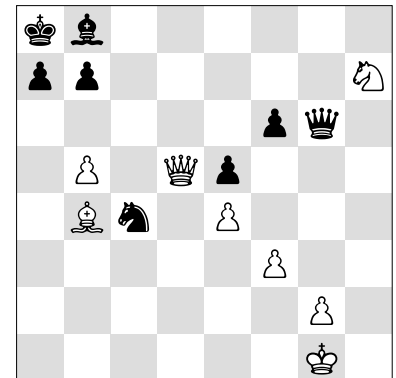
Schaak opheffen moet! Een stuk terugslaan en je verdedigen tegen een aanval of een dreiging moet meestal, maar niet altijd. Soms is er een slimme tussenzet mogelijk.



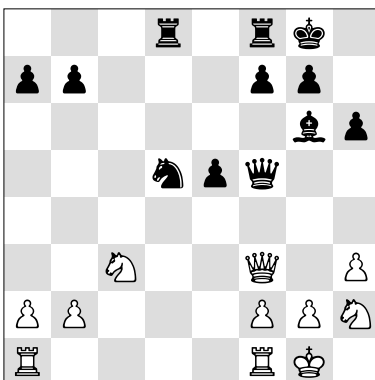
Wit let niet op de bedreigde dame en speelt **1. Pe5!** Een prima **tussenzet** die mat op f7 dreigt. Na **1. ... e6** wint **2. Pxc6** materiaal.



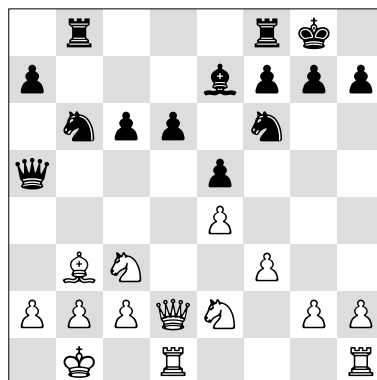
Beide dames staan aangeval-
len. Zwart wil de dames wel
ruilen maar hij slaat tussen-
door nog even het paard: **1. ... Dxe5!** Hij wint een stuk.



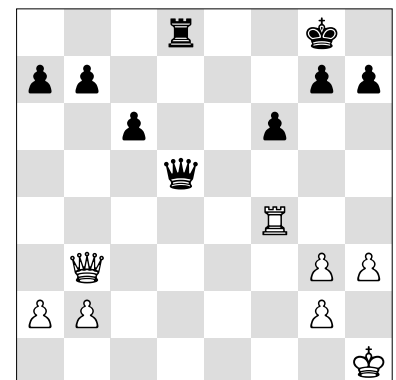
Wit slaat niet zonder na-
den-ken op c4 maar hij redt
eerst zijn paard met een **tus-
senzet: 1. Pf8!** Pas dan is het
paard op c4 aan de beurt.



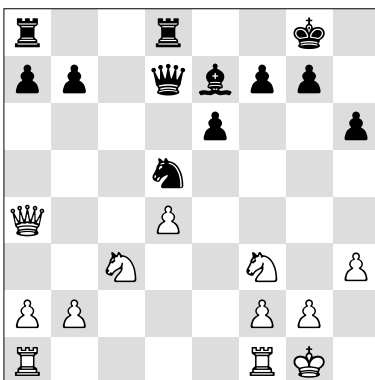
Zwart was van plan na **1. Pxd5 Dxf3** te spelen. Na **2. Pe7+** en **3. Pxf3** wint wit. Dergelijke tussenzetten zijn ook bij andere combinaties nuttig.



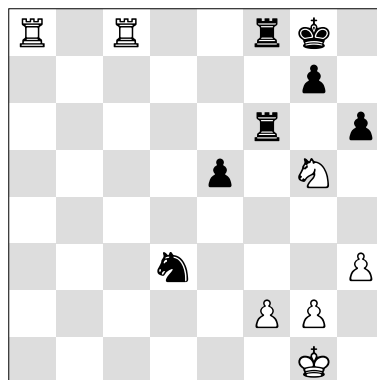
Aftrekaanval
Wit maakt met **1. Pd5 Dxd2**
(anders **2. Dxa5**) met **2. Pxe7+** heel slim gebruik van de tussenzet. Pas na **2. ... Kh8** slaat hij op d2 terug.



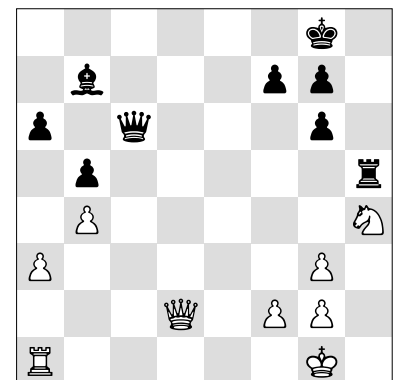
Penning
De penning van de dame lijkt onschuldig maar na **1. Td4 Dxb3 2. Txd8+ Kf7 3. axb3** wint wit door de tussenzet een toren.



Slaan + hout
Zwart slaat de verdediger van de dame: **1. ... Pxc3 2. Dxd7** en nu de tussenzet **2. ... Pe2+** en **3. ... Txd7**.

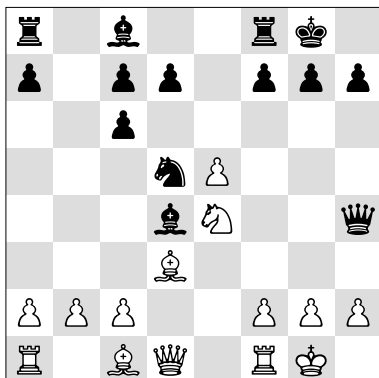


Weglokken + hout
Wit lokt met **1. Ph7** de ko-
ning weg. Na **1. ... Txc8** slaat wit tussendoor **2. Pxf6+**. Op **1. ... Kxh7** volgt **2. Txf8**.



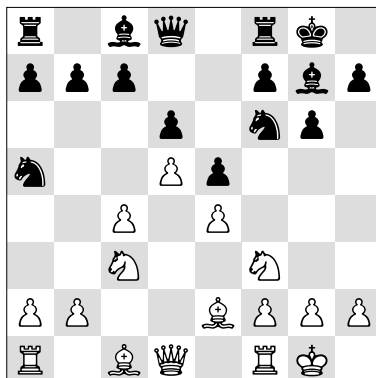
Zwart denkt slim te zijn en slaat met **1. ... Txb4** de verdediger van g2. Helaas, met de tussenzet **2. Dd8+ Kh7 3. Dxb4+** wint wit de kwaliteit.

Al in de opening kun je materiaal winnen met de combinaties uit stap 2 en 3. Let op ongedekte stukken, stukken op dezelfde baan, een stuk met weinig bewegingsvrijheid en belangrijke verdedigers.



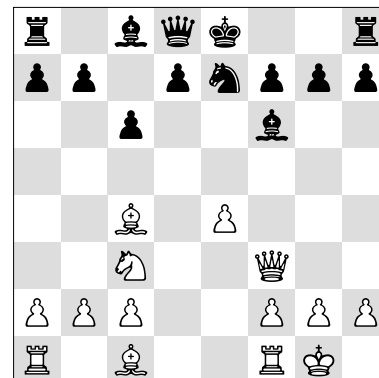
Insluiten van de dame

De zwarte dame staat actief maar ook kwetsbaar. Wit oververt met **1. Lg5** de dame.



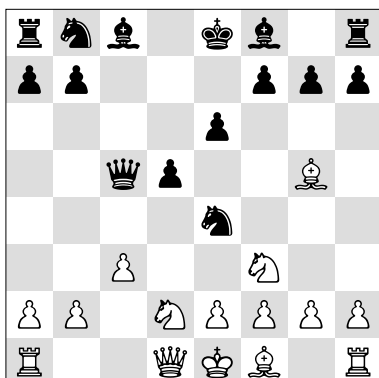
Insluiten

Ook andere stukken kun je insluiten in de opening. Een bekend slachtoffer is het paard aan de rand: **1. b4**.



Penning

In deze stelling valt het mat op f7 direct op. De looper op f6 staat dus gepend. De aanval **1. e5** wint een stuk.



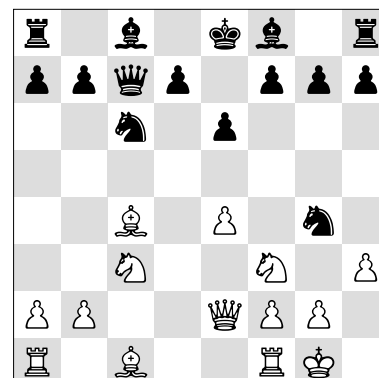
Penning

Zwart dreigt mat op f2. Helemaal voor hem staat de d-pion gepend en wint **1. Pxe4** gewoon een stuk.



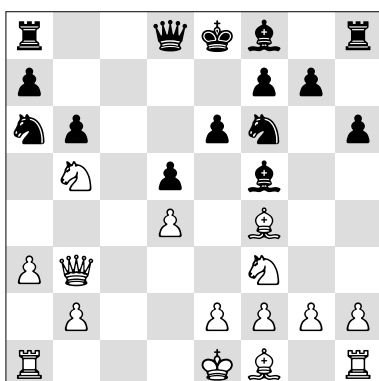
Uitschakelen verdediging

Opnieuw trekt mat op f7 de aandacht. Wit kan de verdedigende looper met slaan uitschakelen: **1. Lxe6**.



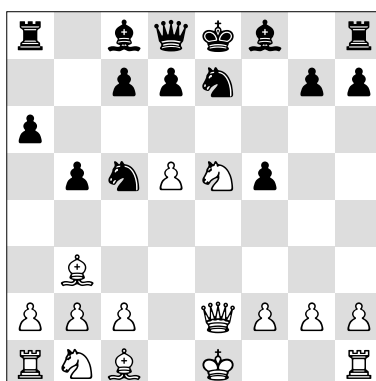
Uitschakelen verdediging

Zwart lokt met **1. ... Pd4** de verdediger van h2 weg. Speelt wit met de dame dan volgt **2. ... Pxf3+**.



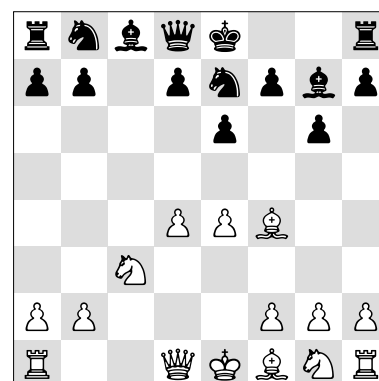
Dubbele aanval

Wit speelt **1. Da4** en dreigt naast **2. Dxa6** ook een dubbelschaak met **2. Pc7+**. Zwart verliest materiaal.



Aftrekaanval

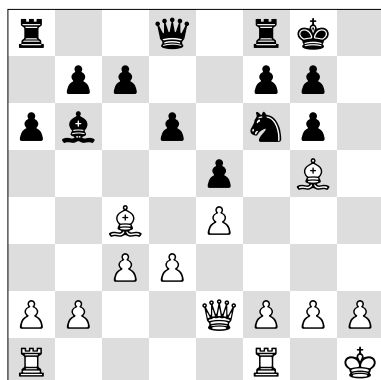
Na **1. d6** dreigt er mat op f7. Zwart antwoordt **1. ... Pxb3** en nu wint wit met de tussen-zet **2. dxe7** een stuk.



Kwetsbaar punt aanvallen

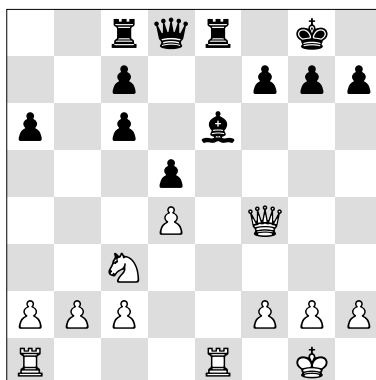
Val je tegenstander aan op zijn zwakste punt. Na **1. Pb5** kan zwart c7 niet afdoende dekken.

In je partijen moet je elke keer weer een goede zet verzinnen. Je moet gezonde zetten spelen! Maar wat is een gezonde zet? Lees verder en gebruik de volgende plannetjes in je partijen.



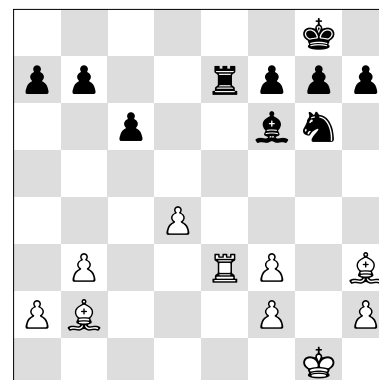
Activiteit stukken verhogen

Bij wit zijn beide lopers actief. De dame kan naar f3 maar dan? De torens blijven dan weinig doen. Beter is daarom 1. f4. De f lijn komt na slaan op e5 open en wit kan de torens zo nodig op de f lijn verdubbelen. Zwart kan de penning van zijn paard niet zonder pionverlies op-heffen.



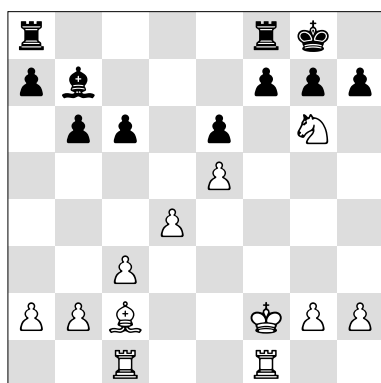
Stuk naar beter veld

Het paard op c3 is daar door een gouden regel neergezet. De opening is klaar en nu kijkt het paard tegen een goed gedekte pion op d5 aan. Hoog tijd om het paard naar een beter veld te spelen met 1. Pa4. Op c5 staat het paard beter. Hij valt daar vijandelijke stukken aan en beheerst meer velden op de helft van de tegenstander.



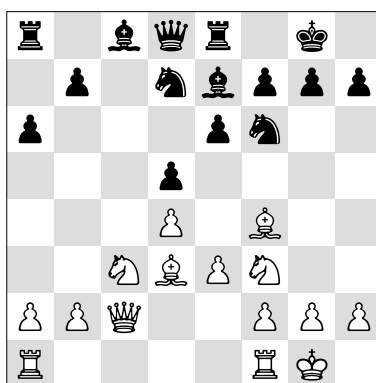
Pionstructuur verbeteren

Dubbelpionnen zijn vaak minder sterk. Het is daarom een goed plan dubbelpionnen op te lossen. Wit heeft in deze stelling de sterke zet 1. La3. Zwart kan niet aan torenruil ontkomen (1. ... Tc7? 2. Te8+) en hij moet op e3 slaan. Na 2. fxe3 zijn de witte pionnen weer mooi verbonden. Ook heeft wit weer controle over f4.



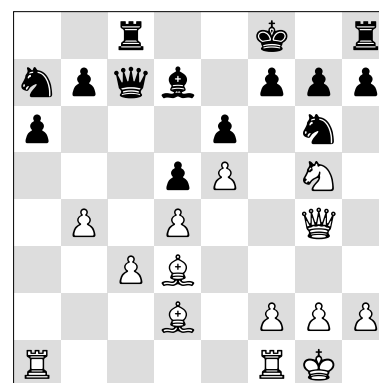
Naar het centrum slaan

Zwart kan op twee manieren op g6 slaan. Aantrekkelijk lijkt 1. ... fxg6+ omdat dan de toren actiever wordt. Dat is juist maar er is een nadeel: pion e6 staat niet meer door een pion gedekt. Meestal is het slaan naar het centrum de beste manier. Na 1. ... hxg6 beheersen de zwarte pionnen meer velden dan na 1. ... fxg6.



Kwetsbaarheid uitbuiten

Een goed plan is het aan-val-len van een zwak punt van de tegenstander. Zwart heeft zojuist a6 gespeeld om Pb5 uit de stelling te halen. Door de beperkte bewegingsvrijheid van de zwarte dame kan wit 1. Pb5 spelen (1. ... axb5 2. Lc7). Zwart moet met 1. ... e5 aan de noodrem trekken. Wit kan dan met 2. Pc7 of 2. dxe5 materiaal winnen.



Kwetsbaarheid uitbuiten

In deze stelling staan de witte stukken actiever. Het kwetsbare punt is niet gemakkelijk te ontdekken. Wit speelde 1. Tfc1 (om c4 door te zetten) en miste een directe winst met 1. Df3. Zwart lijkt f7 makkelijk te kunnen dekken, maar schijn bedriegt. Op 1. ... Le8 of een andere loperzet volgt 2. Pxe6+.

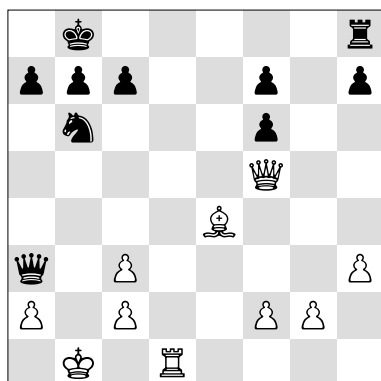
Om je tegenstander mat te zetten heb je bijna altijd meer stukken nodig. Uit stap 1 kennen we:

de jager - het stuk dat mat zet of mat dreigt

de helper - het stuk dat het matgevend stuk ondersteunt

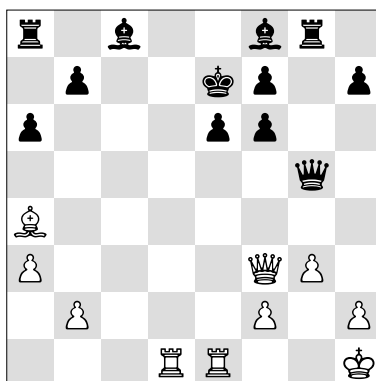
de bewaker - het stuk dat velden van de koning afpakt

Het bijzondere aan de voorbeelden op deze bladzijde is dat de jager, bewaker en helper zonder schaak erbij worden gehaald.



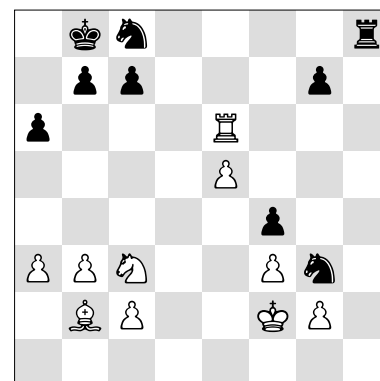
Helper erbij halen

Het zwarte paard moet de dame helpen bij het mat op b2. Niet goed is 1. ... Pc4 2. Db5 en wit redt zich. Aan de rand staat het paard hier voor de verandering eens actiever! Na 1. ... Pa4 kan wit b2 niet goed meer dekken: 2. Db5 Pxc3+ 3. Ka1 Dxa2#.



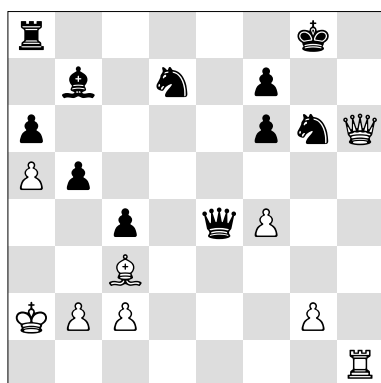
Jager erbij halen

De witte dame moet natuurlijk mat geven, maar waar? Winnend lijkt 1. Dc3 omdat zwart c7 niet kan dekken, maar 1. ... f5 redt zwart. De dame moet daarom op d8 mat geven (want dan helpt ... f5 niet meer) en wit wint daarom alleen met 1. Dd3!



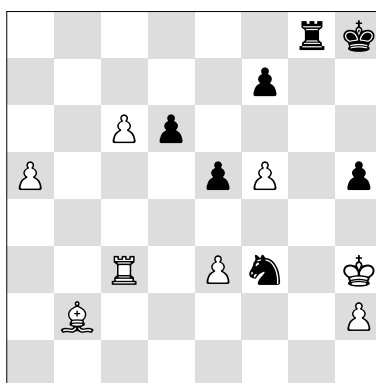
Jager en bewaker erbij halen

De witte koning kan nog naar g1 en e1 ontsnappen. Gelukkig kunnen stukken vaak meer dan één opdracht uitvoeren. De zwarte toren dient na 1. ... Th1 als jager en bewaker. Wit kan het mat op f1 niet meer dekken. Het paard bewaakt veld e2.



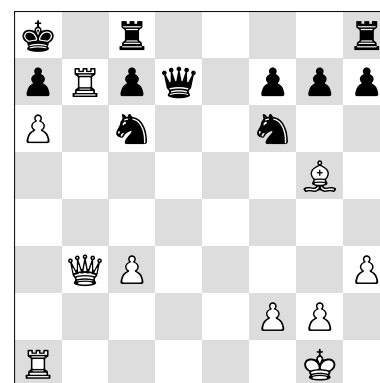
Bewaker erbij halen

De witte dreigingen over de h lijn lijken beslissend, maar na 1. Dh7+ Kf8 ontsnapt de zwarte koning. Wit moet eerst met 1. Lb4 een belangrijk vluchtveld van de zwarte koning afnemen. Zwart kan dan h7 dekken met 1. ... Pf8, maar dan is het mat op h8.



Taak van de bewaker uitbreiden

De zwarte toren neemt de velden op de g lijn voor zijn rekening. Het paard bestrijkt veld h4. Meer stukken heeft zwart niet in de buurt. De toren moet meer werk verrichten: 1. ... Tg4 en mat met 2. ... Pg5# kan wit niet verhinderen.



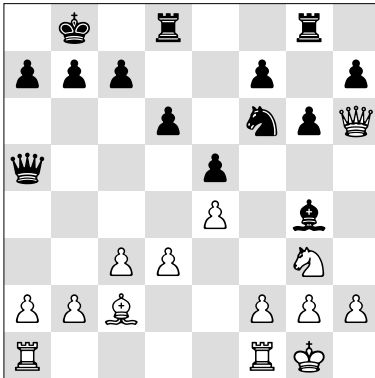
Veldruiming

Om mat te zetten moet wit het tegenovergestelde doen van een stuk erbij halen. Het grappige is dat de witte toren op b7 te veel is en in de weg staat. Zonder toren kan de dame op b7 mat geven. Wit moet met tempo veld b7 ruimen: 1. Txa7+ Pxa7 2. Db7#.

Stukken met een functie noemen we verdedigers. We kunnen ze uitschakelen met slaan, wegjagen of weglokken. Dat is bekend.

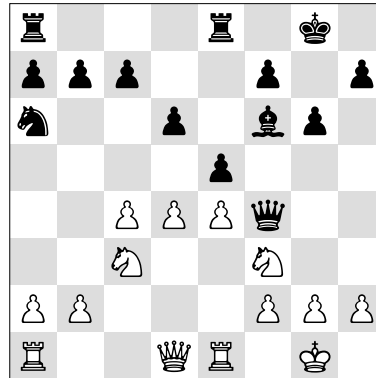
Op deze geheugensteun staan drie vormen die iets anders zijn dan de tot nu toe bekende:

- Uitschakelen van de verdediger met één stuk
- Twee verdedigers tegelijk uitschakelen
- Verdedigers met twee taken weglokken

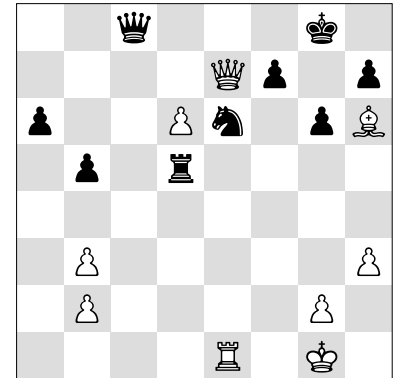


Wit kan met **1. Dg5** met een stuk winnen. Het bijzondere is dat hetzelfde stuk de verdediger wegjaagt en de buit aanvalt.

Deze combinatie is geen dubbele aanval van de dame want Lg4 is (nog) geen aanvalsdoel. Hij lijkt er natuurlijk wel op.

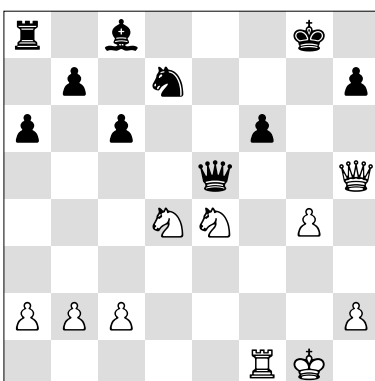


Ook andere stukken dan de dame kunnen in hun eentje een verdediger uitschakelen. Wit wint met **1. Pd5** de loper op f6. De dame moet de dekking van de loper opgeven. Het probleem bij deze vorm van het uitschakelen van de verdediger is dat er nog niets staat aangevallen.

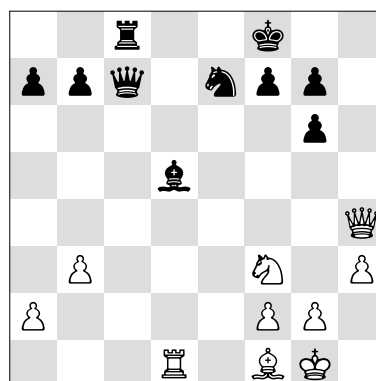


Wit wil graag met **1. Df8** mat zetten. Twee verdedigers zijn er. Wit slaat er een met **1. Txe6** en lokt de andere weg:

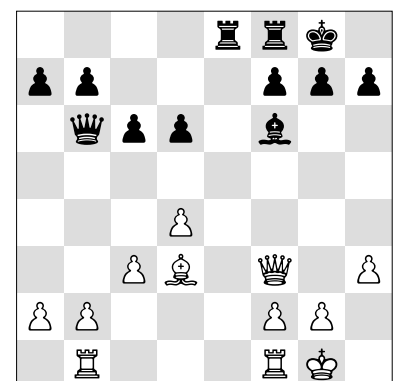
1. ... Dxe6 2. Df8#. Deze combinatie slaagt alleen maar omdat pion f7 gepend staat. Niet goed is **1. Df6** vanwege **1. ... Tf5.**



De dame op e5 staat twee keer gedekt. Met **1. Pxf6+** slaat wit de verdedigende pion. Zwart moet wel terugslaan (h7 staat nu twee keer in). Na slaan met het paard heeft de dame op e5 geen enkele verdediger meer over. Terugslaan met de dame kost ook materiaal.

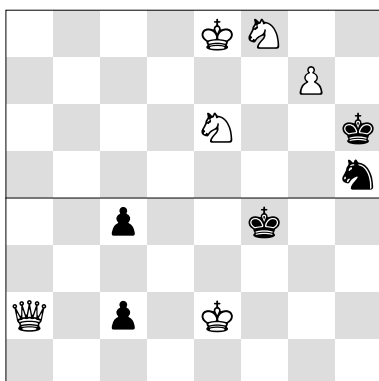


Het paard van e7 heeft in ieder geval een duidelijke taak: het moet de loper op d5 dekken. Zijn tweede functie is ook niet verborgen. Het is de enige verdediger tegen mat op h8. Wit wint de loper op d5 met **1. Dh8+ Pg8 2. Txd5.**

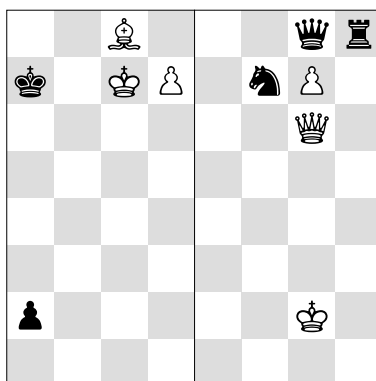


Een verdediger met twee functies is soms niet zo gemakkelijk te vinden. Het helpt als zijn ene taak wordt opgespoord. Pion g7 moet de loper dekken. Wit kan de g pion naar voren lokken met **1. Df5.** Om mat te voorkomen moet de g pion de dekking van de loper opgeven.

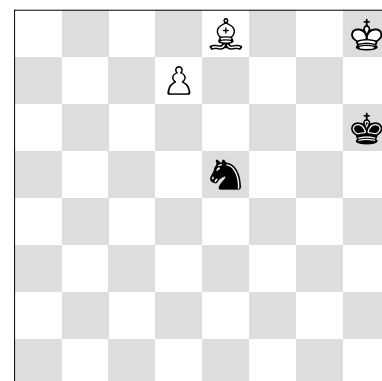
Soms kun je beter niet tot dame promoveren. Promotie tot toren, loper of paard heet minorpromotie.



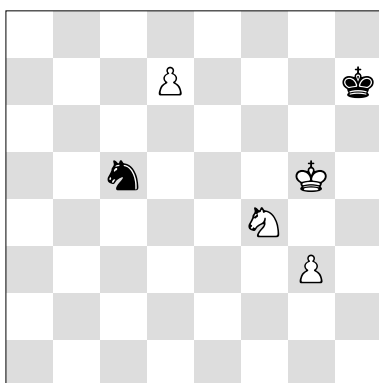
Minorpromotie tot paard is soms wel logisch. Een paard gaat anders dan een dame. Boven is **1. g8P#** mat (1. g8D Pf6+). Onder wint 1. ... c1D 2. Dd2+ niet, **1. ... c1P+** wel.



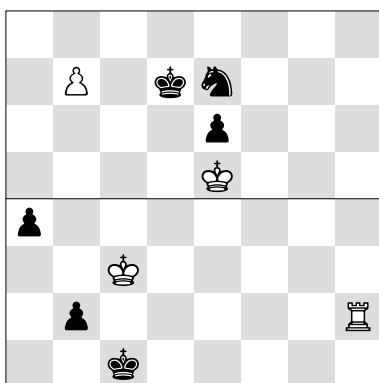
Links is **1. d8D a1D** remise. Wit wint met **1. d8P a1D 2. Pc6+ Ka8 3. Lb7#**. Rechts heeft wit na 1. gxh8D Dxc6+ 2. Kf2 Pxd8 12 punten minder. Na **1. gxh8P Dxd8 2. Dxf7** of **1. ... Dxc6 2. Pxc6** staat het gelijk!



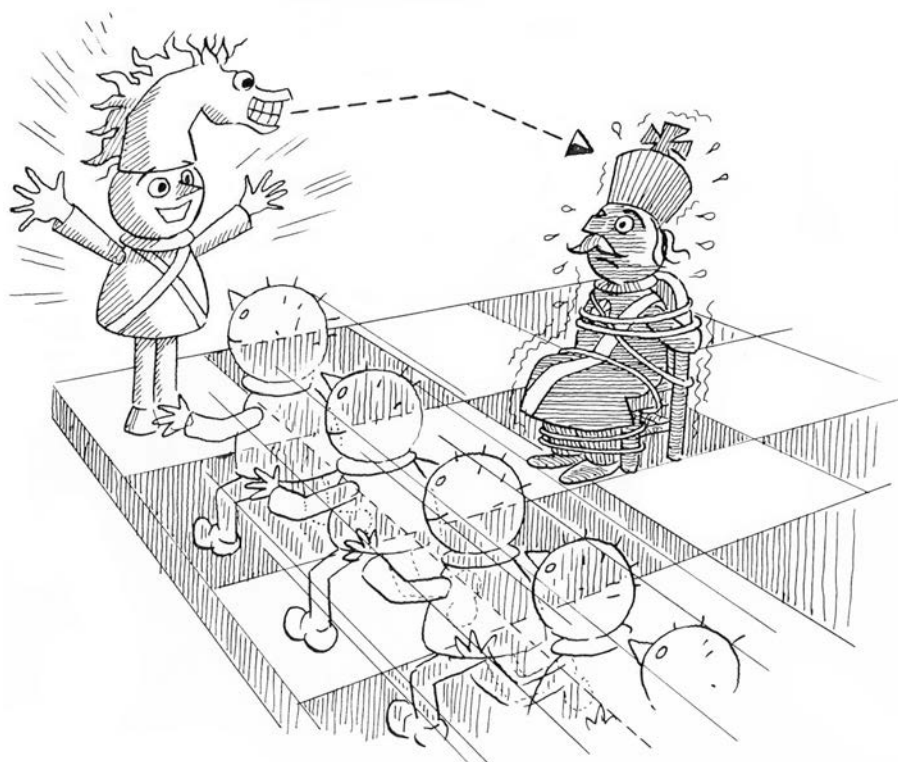
Promotie tot toren of loper is alleen nuttig bij het vermijden van pat. Zij hebben minder mogelijkheden dan de dame. Na 1. d8D? Pf7+ 2. Lxf7 staat zwart pat. Daarom is alleen **1. d8T** winnend. De zwarte koning kan naar g5.



Promotie tot dame (of toren) leidt tot pat: 1. d8D Pe6+ 2. Pxe6. Juist is **1. d8L**.



Soms is minorpromotie nodig om remise te maken. Boven is 1. b8P+ nodig als verdediging tegen een dubbele aanval. Onderin verdedigt 1. ... b1P+ tegen mat.



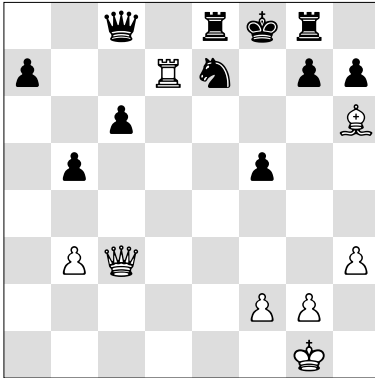
Minorpromotie tot paard kan nuttig als zijn:

- het paard een dubbele aanval geeft
- het paard een eigen stuk dekt
- het paard schaak geeft of mat zet

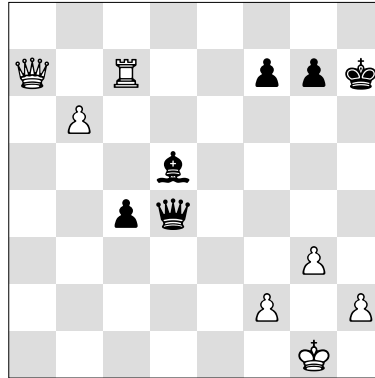
Minorpromotie tot toren, loper of paard is nuttig voor:

- het vermijden van pat

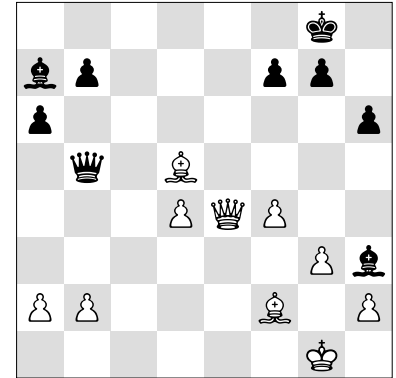
Je niet mat laten zetten is van levensbelang. De vormen van verdedigen uit Stap 2 (slaan, dekken, weggaan en tussenplaatsen) zijn niet de enige mogelijkheden.



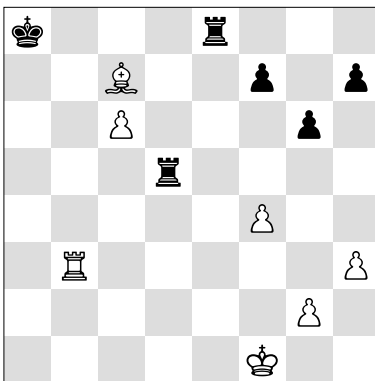
Wit dreigt mat met 1. Df6#. Zwart kan zich redden door **dekken**. Niet met 1. ... Pd5 2. Lxg7+, maar met **1. ... Kf7** en wit kan opgeven.



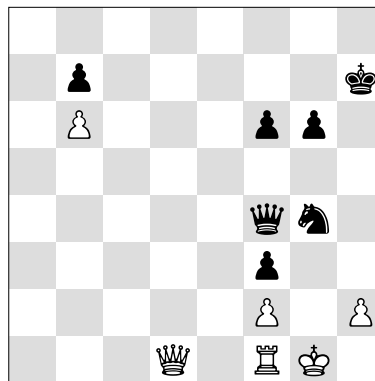
Zwart dreigt mat op d1. Een gaatje maken helpt niet: 1. h3 Dd1+ 2. Kh2 Dh1#. Wit moet **dekken** met **1. Da4** en na **1. ... De4** redt **2. Kf1**.



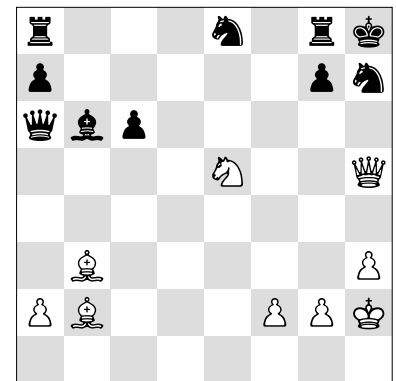
Helaas kan wit zich niet met 1. De1 redden omdat Ld5 hangt. De redding komt van **weggaan en tussenplaatsen**: **1. Kh1! Df1+ 2. Lg1**.



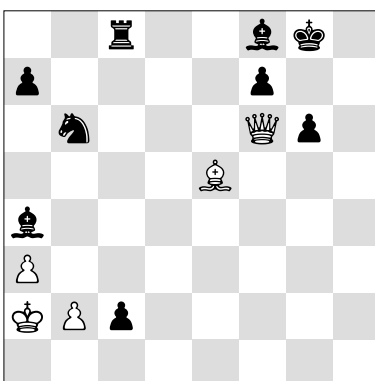
Zwart moet zich verdedigen tegen Ta3#. Hij kan met **tempowinst** veld a3 **dekken**: **1. ... Td1+ 2. Kf2 Ta1**.



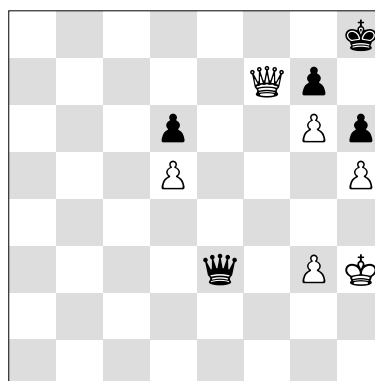
Tempowinst, röntgendekking en penning komen wit te hulp: **1. Dd7+ Kh6 2. Dc7 Pe5 3. Dc1**.



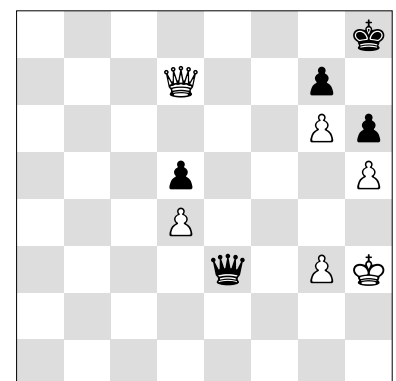
Zwart **pent** de aanvaller en voorkomt zo mat op f7 of g6. Na **1. ... Lc7 2. Kg1 slaat** zwart het paard **2. ... Lxe5**.



Zwart heeft geen verdediging tegen mat op h8. De **tegeaanval** brengt redding. Tot eeuwig schaak leidt: **1. ... c1P+**, maar **1. ... Lb3+!** **2. Kxb3 c1P#** is nog beter.

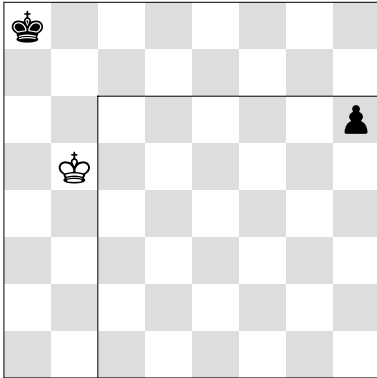


De redding voor zwart komt uit onverwachte hoek. Behalve een damezet kan zwart geen zet spelen. Dat maakt pat mogelijk: **1. ... Dxd3+ 2. Kxd3 pat**.

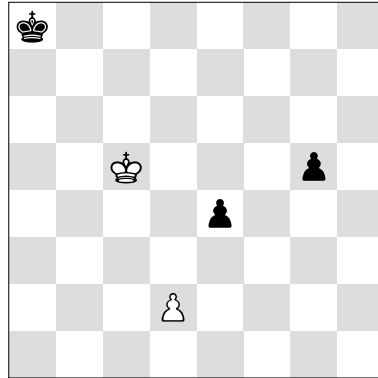


Bijna dezelfde stelling als de vorige. Nu heeft de zwarte koning nog een zet. Daarom moet zwart het schaak nauwkeurig kiezen: **1. ... De6+**. Hij redt zich door **pat**.

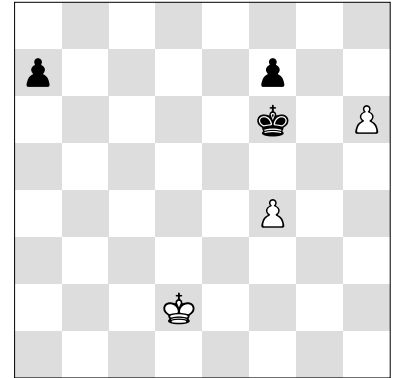
In een pionneneindspel is de regel van het vierkant heel handig om te kijken of de vrijpion nog in te halen is. Dat is natuurlijk niet het enige dat je over het vierkant moet weten.



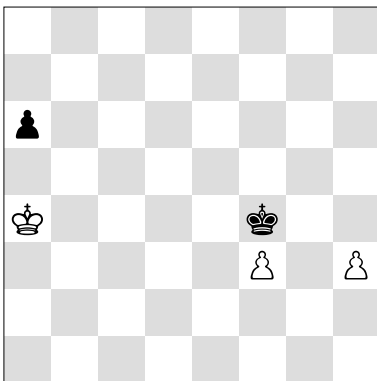
Eerst een herhaling. Het vierkant van de h-pion is ingetekend. Wit aan zet stapt in het vierkant en maakt remise. Met zwart aan zet kan de pion ongehinderd doorlopen.



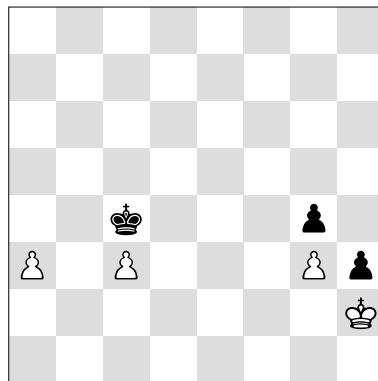
De witte koning staat in het vierkant van de g-pion. Zwart kan met **1. ... e3** de route van de koning blokkeren. Na **2. dxe3 g4 3. Kd4 g3** komt de witte koning te laat.



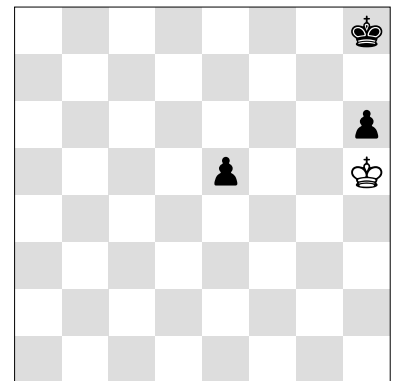
Vijandelijke pionnen kunnen de koning uit het vierkant houden. Wit speelt **1. f5!** De zwarte zetten zijn snel op: **1. ... a4 2. Kc3 a3 3. Kb3 a2 4. Kxa2 Ke7 5. h7.**



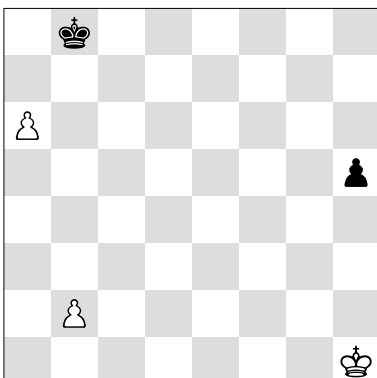
Met **1. h4!** voorkomt wit dat beide pionnen verloren gaan. Na **1. ... Kf5 2. Ka5 Kg6** komt **3. f4! Kh5 4. f5**. Wit wint met hulp van de koning.



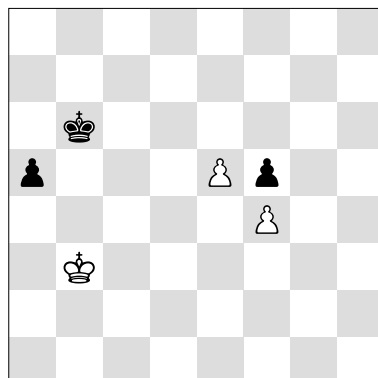
Zwart kan de pionnen niet veroveren: **1. a4 Kc5 2. Kg1 Kb6 3. c4**, maar wit kan niet zonder koning winnen: **3. ... Kc5 4. a5 Kc6 4. Kh2 Kc5.**



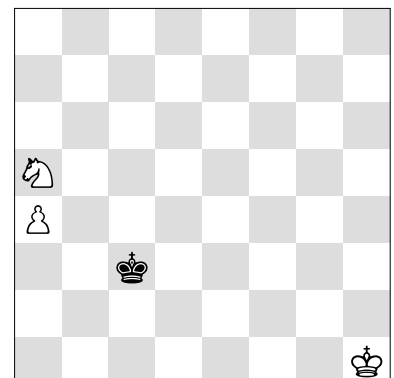
Pionnen die een lijn verder uit elkaar staan, kunnen een koning minder goed in bedwang houden. Wit maakt remise: **1. Kg4! Kg7 2. Kf5.**



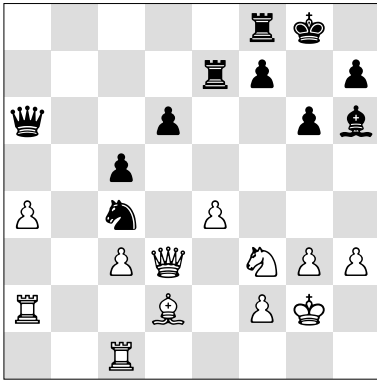
Pionnen naast elkaar zijn een prima formatie. Na **1. b4 Ka7 2. b5 Kb6 3. Kh2** kan zwart niet op b5 slaan.



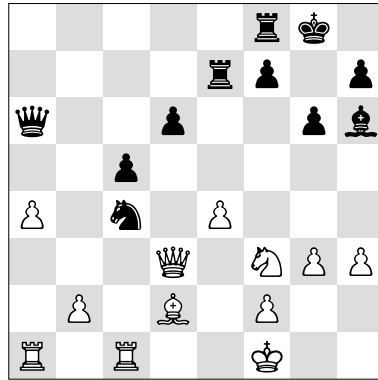
Zwart moet in het vierkant van de e-pion blijven. Na **1. Ka4** moet hij zijn pion in de steek laten.



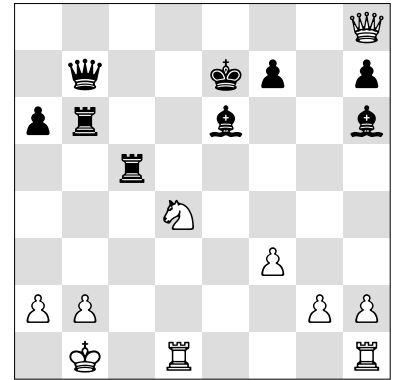
Een paard moet zijn pion **buiten** het vierkant dekken. Dus **1. Pb3! Kb4 2. a5**. Ga na dat andere zetten niet winnen.



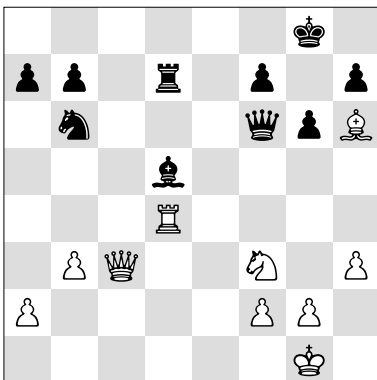
Bij een aftrekaanval moet het kopstuk van de batterij een geschikt doel vinden. Zwart kan winnen met **1. ... Pe3+**: een aanval op **koning + hout**.



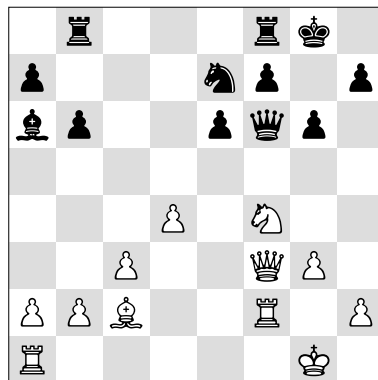
Bijna dezelfde stelling, maar nu werkt **1. ... Pe3+ 2. Ke2** niet. Zwart moet een stuk slaan met **1. ... Pxd2+**, toch weer **koning + hout**.



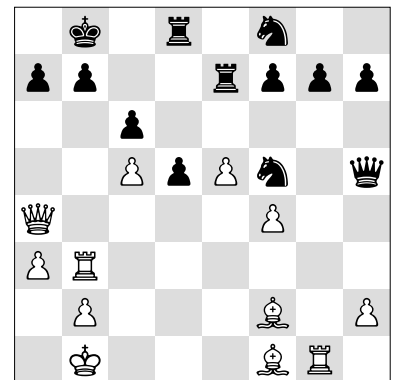
Zonder Pd4 kan wit op d8 mat geven. Het paard moet met tempo weg. Niet **1. Pf5+ Lxf5+**, maar **1. Pc6+ Dxc6 2. Dd8# (koning + veld)**.



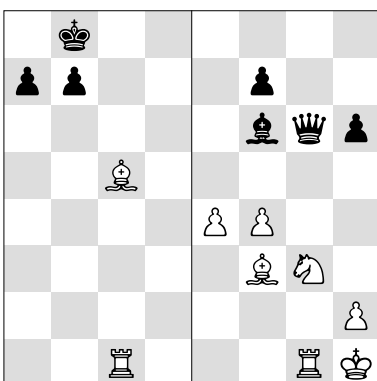
De batterij Dc3/Td4 moet op hout + veld gericht worden met **1. Te4!** Zwart mag het mat kiezen: op g7 of e8.



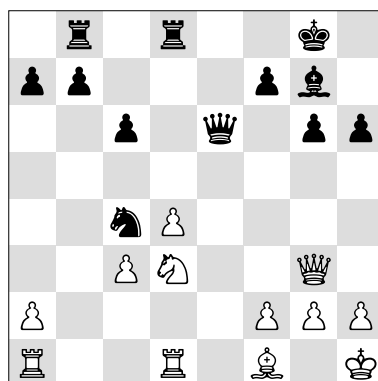
Aftrekaanval en tussenzet Wit kan met **1. Pxd2** winnen: **1. ... Dxf3 2. Pxe7+** (tussenzet) en **3. Txf3**.



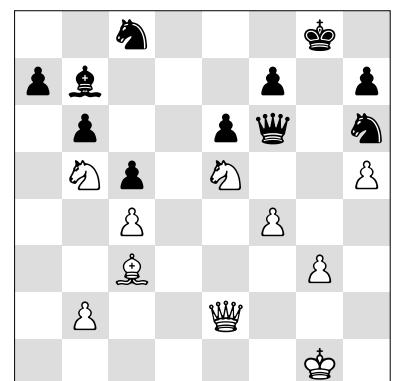
Aftrekaanval en insluiten De batterij Da4/Tb3 levert verrassend winst op: **1. Th3**. De dame bestrijkt nu veld d1.



Aftrekaanval en uitschakelen verdediger. Links heeft het kopstuk een ander soort doel op het oog. Met **1. Ld6+** jaagt de loper de koning weg van veld c8. Rechts schakelt het staartstuk de verdediger uit: **1. Ph5**.



Het paard op c4 staat indirect aangevallen door Lf1. Het kopstuk kan de verdedigende dame aanvallen met **1. Pf4** en daarbij onttrekt het paard veld d5 aan de dame. De dame moet Pc4 in de steek laten.



De loper valt indirect de dame aan. Daardoor kan het kopstuk een geschikt aanvalsdoel vinden: **1. Pg4**. De dame staat aangevallen en zij kan het paard op h6 niet blijven dekken. De aftrekaanval schakelt de verdediger uit.