

Stap 2 plus

3 Mat in één / Dubbelschaak: A

- 1) 1. Te8#
- 2) 1. ... Tb1#
- 3) 1. ... Pg3#
- 4) 1. ... Lxc3#
- 5) 1. Lxd5#
- 6) 1. d8D#
- 7) 1. Pf7#
- 8) 1. Pf8#
- 9) 1. Pxd6#
- 10) 1. ... exd4#
- 11) 1. Tc7#
- 12) 1. Tc4#

4 Mat in één / Dubbelschaak: B

- 1) 1. Pb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) tekening
- 4) 1. Pd7#
- 5) 1. Lg5#
- 6) 1. ... Pf3#
- 7) 1. Pe4#
- 8) 1. ... Txg3#
- 9) 1. Pd6#
- 10) 1. Lxb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

5 Mat dreigen / Jager erbij halen: A

- 1) 1. Dd5
- 2) 1. Df7
- 3) 1. Dh6
- 4) 1. Dg6
- 5) 1. Dd3
- 6) 1. ... Dg4
- 7) 1. Dg2
- 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#
- 9) 1. d5
- 10) 1. Th1
- 11) 1. Lh3
- 12) 1. Pd5 Pe2 2. Tc7#; 1. ... exd5 2. exd5#

6 Mat dreigen / Helper erbij halen: A

- 1) 1. ... Ph4
- 2) 1. Pf6 Kg7 2. Dh7#
- 3) 1. Lb7
- 4) 1. Ta1
- 5) 1. Lh6
- 6) 1. Pg5
- 7) 1. ... f3 2. Tg1 Dh4#
- 8) 1. Lg6
- 9) 1. Lc5
- 10) 1. h3
- 11) 1. Df7
- 12) 1. Te7

7 Mat dreigen / Bewaker erbij halen: A

- 1) 1. ... Kg3
- 2) 1. Dg7
- 3) 1. f4
- 4) 1. Lg3
- 5) 1. d6
- 6) 1. Tf1
- 7) 1. Lf6
- 8) 1. ... Pf4
- 9) 1. Kb4
- 10) 1. ... b3
- 11) 1. Pb6
- 12) 1. Td7

8 Mat in twee / Samenwerking (♖♗): A

- 1) 1. T2g4
- 2) 1. Tb2 Kd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Ke8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Kg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Kf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Ke5 2. Te3# (2. Te2#)
- 7) 1. Tb5 Kd6 2. Tf6#
- 8) tekening
- 9) 1. Th7 Kf5 2. Th5#
- 10) 1. Ka5 Kh3 2. Th1#
- 11) tekening
- 12) 1. Te7 Kd1 2. Td3#

10 Pionneindspel / Speel de beste zet: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3

- | | |
|--|----------------------------------|
| 3) 1. f7 Kxf7 2. Kd5 | Dh1+) 2. h7 c1D+ |
| 4) 1. g3 | 9) 1. f4+ Kxf4 2. Kxd6 |
| 5) 1. Ka6 | 10) 1. b8D+ Kxb8 2. f8D+ |
| 6) 1. ... Kc5 | 11) 1. h3 Kg3 2. Kxh6 Kxh3 3. g5 |
| 7) 1. Kf4 Kg2 (1. ... Ke2 2. Kxe4) 2. Kxg4 | 12) 1. h5 |
| 8) 1. ... c2 (1. ... b2 2. h7 b1D 3. h8D+ Db8 4. | |

11 Pionneineindspel / Speel de beste zet: B

- | | |
|---------------------------|--|
| 1) 1. ... Kb8 | 7) 1. Kf1 |
| 2) 1. b4 Kg3 pat | 8) 1. Ke2 of 1. Ke1 |
| 3) 1. ... g6 | 9) 1. ... h5 |
| 4) 1. ... a5 | 10) 1. Kf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+ |
| 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5 | 11) 1. ... Ke5 |
| 6) 1. ... g4 2. hxg4 Kxg4 | 12) 1. Kd3 (1. cxb5 Kxd5) 1. ... bxc4+ 2. Kxc4 |

13 Opening / Mix: A

1) **c2-c3**

Deze pionzet is de beste van de drie. De loper kan niet naar c5 (waar de loper actief zou staan) want d4 wint dan nog een tempo. De zetten 1. Pc3 en 1. Ld2 zijn niet slecht.

2) **Df3-g3**

Twee keer met hetzelfde stuk spelen is goed als er een duidelijk voordeel te halen valt. De dame valt twee pionnen aan. De zet 1. Le3 is beter dan 1. Pd5.

3) **Pg8-f6**

Ontwikkelen is het beste. Het dameschaak kan wit goed met 2. Le3 beantwoorden. De dame staat dan op e7 zijn eigen loper in de weg. Slaan op f3 is een slechte zet. De penning is nuttig voor zwart.

4) **Lf8-g7**

Zwart moet ontwikkelen. De loperzet bereidt 2. ... Pge7 voor. Ineens kan deze paardzet niet: Pf6#. Ook 1. ... Lg4 heeft na h3 niet veel om het lijf en is tijdverlies.

5) **Dd1-d2**

Na 1. g3 Pf3# staat wit mat. Slaan op d4 komt niet in aanmerking omdat na 1. ... cxd4 het paard naar b1 terug moet (2. Pb5 Da5+)

6) **Dd4-d3**

De logische plaats voor de dame. Op e3 staat zij de loper van c1 in de weg. Op d1 moet de dame opnieuw ontwikkeld worden.

7) **Pc6-d4**

Prima zet. Er dreigt Pxc2+ en verder maakt de zet veld c6 vrij zodat het irritante paard van d5 weggejaagd kan worden. Na 1. ... Pf6 is 2. Lg5 lastig. Die zet is ook na 1. ... Le6 vervelend (2. ... f6 3. Pxf6+)

8) **Pf3-g5**

Zwart kan f7 niet dekken.

9) **Pg8-f6**

Ontwikkelen is juist. Slaan op d4 helpt alleen maar de witte ontwikkeling en 1. ... Df6 is slecht vanwege 2. Pdb5.

10) **c2-c3**

De meest natuurlijke zet. Ook 1. Pxd4 is een goede zet. De stelling komt nog wel eens voor omdat trainers (?) hun leerlingen dit valletje aanbevelen. Na 1. Pxe5 Dg5 2. Pxf7 Dxd2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Le2 Pf3# staat er een punt op het scorebord.

11) **Dd1-e2**

Wint een pion na 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Na het meest gespeelde antwoord 1. ... Pf6 beslist 2. Pc6+. Niets brengt 1. Df3 Pf6. De pionzet is te tam.

12) **c6-c5**

Heel sterk omdat wit niet mag slaan (... Db4+). De loper op h6 kijkt tegen een goed gedekte pion aan. Op d6 staat de loper beter.

14 Opening / Speel de beste zet: A

- 1) 1. Txd1
- 2) 1. Pc3
- 3) 1. De2
- 4) 1. dxe5 Lxf3 2. Dxf3 dxe5 3. Lc4
- 5) 1. La3
- 6) 1. d6 Lf8 2. De2+

- 7) 1. ... d4 2. Pe4? Pxe4 en 3. ... Lb4+
- 8) 1. Pg5
- 9) 1. exd4 (1. Pxd4 Da5+; 1. Dxd4 Pc6)
- 10) 1. e4
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... e6! (1. ... Tc8? 2. Pf6+)

15 Dubbele aanval / Dame: A

- 1) 1. Db5+
- 2) 1. Da4+
- 3) 1. ... Dh4+
- 4) 1. ... Db4+
- 5) 1. Dh5+
- 6) 1. De1+

- 7) 1. Dc4
- 8) 1. ... Df5
- 9) tekening
- 10) 1. Dd5
- 11) 1. ... Df6
- 12) 1. ... De5

16 Penning / Mix: A

- 1) 1. ... Lb4
- 2) 1. Lh5
- 3) 1. Lb5
- 4) 1. Lg5
- 5) 1. ... Lg5
- 6) 1. Te1

- 7) 1. ... Lf4
- 8) 1. Lh3
- 9) 1. Db3
- 10) 1. ... Dc5
- 11) 1. Dc3
- 12) 1. ... La4

17 Uitschakelen verdediging / Slaan+hout: A

- 1) 1. Pxf6+ exf6 2. Dxc6
- 2) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxd4
- 3) 1. ... Lxc3+ 2. bxc3 Dxd5
- 4) 1. ... Dxd4 2. Pxd4 Lxa4
- 5) 1. Lxf6 Lxf6 2. Pxd7
- 6) 1. ... Pxf3+ 2. Dxf3 Dxc5

- 7) 1. Pxf6+ Dxf6 2. Dxf6
- 8) 1. ... Lxf3 2. Dxf3 Dxc5
- 9) 1. ... Pxe3 2. fxe3 Dxc5
- 10) 1. Lxc6+ bxc6 2. Dxb4
- 11) 1. Lxc6 dxc6 2. Pxb4
- 12) 1. ... Lxc4 2. Lxc4 Pxb6

18 Aftrekaanval / Mix: A

- 1) 1. ... Pf3+ 2. gxf3 Dxd4
- 2) 1. Lb5+ c6 2. Dxd5
- 3) 1. Pe6+ fxe6 2. Dxd8+
- 4) 1. e5 dxe5 2. Lxc6
- 5) 1. c5 bxc5 2. Lxa6
- 6) 1. ... Lb4+ 2. Dd2 Lxd2+

- 7) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxc6
- 8) 1. ... Pxd4 2. Dd1 Pxf3+
- 9) 1. ... Pb6 2. Lb3 Dxd6
- 10) 1. Lb5+ Pd7 2. Dxd5
- 11) tekening
- 12) 1. Le4 Pxe4 2. Dd8#

19 Uitschakelen verdediging / Mix: A

- 1) 1. Lxf7+
- 2) 1. f7+
- 3) 1. h6
- 4) 1. ... Lxd4+
- 5) 1. f4
- 6) 1. Lxf7+
- 7) 1. Ph4

- 8) 1. ... Lf4
- 9) 1. Pa5
- 10) 1. b4
- 11) 1. Pc4 Dd5 2. Lxe7 (2. Dxd5 exd5 3. Lxe7 Te8 levert een pion op (met goede stelling))
- 12) 1. Lxd7+

21: Verdedigen / Slim schaak opheffen: A

- 1) 1. Lf2+ (materiaalwinst)
- 2) 1. b4 e5 2. Dc3 (materiaalwinst)
- 3) 1. Tc3 (1. Kc2 Txc3)

- 4) 1. Ld2 (anders 1. ... Dxc5)
- 5) 1. Tf1+ (materiaalwinst)
- 6) 1. ... c6 2. Dxa5 Pxc2 (mat)

- 7) 1. Kf8 Lxa2 pat
- 8) 1. Kf1 (penning opheffen)
- 9) 1. Kf2 (anders 1. ... La6)

- 10) 1. ... De7 2. fxe7 Lg7 (materiaalwinst)
- 11) 1. Te1 (materiaalwinst, de dame heeft geen veld)
- 12) 1. Kf1 (anders 1. ... Dxd5)

22 *Verdedigen / Slim schaak opheffen: B*

- 1) 1. ... Kf8 (anders mat)
- 2) 1. ... Kf8 (1. ... Kxf6 2. Pe4#)
- 3) 1. ... Tf8 (anders mat)
- 4) 1. Lf3 (1. Lxf1 pat) 1. ... Da1 2. Th5#
- 5) 1. Kf6 (1. Te5 Txe5) 1. ... Tb4 2. Kf5
- 6) 1. ... Dxe5+ (anders 2. Pxd4)

- 7) 1. ... Kxd7 (materiaalwinst)
- 8) 1. Pbc3 of 1. Pec3 (1. Ld2 Pd3#)
- 9) 1. Le3 Lc5 2. Lxc5 Dxc5+ 3. Dd4
- 10) 1. De2 (anders 1. ... Dxc5)
- 11) 1. ... Pxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)
- 12) 1. ... Lg4 (1. ... Kh8 2. Dxf8#) 2. Txg4+ Kh8

23 *Verdedigen / Kies de goede slagzet: A*

- 1) 1. ... fxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)
- 2) 1. axb4 (1. ... cxb4 2. Lxa1)
- 3) 1. hxg4#
- 4) tekening
- 5) tekening
- 6) 1. ... Pxe6 (1. ... Txe6 2. Dg7#)

- 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
- 8) 1. Lxd1 (1. Taxd1 Lxf3)
- 9) 1. ... Pxf6 (1. ... Lxf6 2. Dh7+)
- 10) 1. cxb3 (1. axb3 De1+)
- 11) 1. Txb4 (anders valt Ta1)
- 12) 1. dxc4 (anders loopt de a-pion door)

24 *Verdedigen / Verdedig tegen herdersmat: A*

- 1) 1. ... dxe5
- 2) 1. ... Pf6 of 1. ... Pg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)
- 3) 1. ... d5 is beter dan 1. ... De7)
- 4) 1. ... g6
- 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Lxf2+ 2. Ke2 Dxd5 3. Lxd5)
- 6) 1. ... Le6 (1. ... Pf6 2. Lxf7#)

- 7) 1. ... e6
- 8) 1. ... Pf6
- 9) tekening
- 10) 1. ... f5 (1. ... Pe5 2. Df6)
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... d5 2. exd5 e4

25 *Verdedigen / Verdedig tegen een vrijpion: A*

- 1) 1. Ld4 b1D 2. Lf6#
- 2) 1. c4+ Kxc4 2. Kc2
- 3) 1. Le1! (1. Lxf4+? Kf3!)
- 4) 1. ... e4+ 2. Kxe4 Le5
- 5) 1. La5
- 6) 1. Ta1 Tg1+ (anders 2. Tf1) 2. Kd2

- 7) 1. Ta3+ Kb4 2. Ta1
- 8) 1. Kf6
- 9) 1. Tf1
- 10) 1. Lg6
- 11) 1. Tg3 h2 2. Txg2+
- 12) 1. h4! g2 (1. ... gxf2 2. Ke2) 2. Ph3

27 *Routeplanner / Geef veilig schaak: A*

- 1) tekening
- 2) Ta6-a1-f1-f7+
- 3) Th3-a3-a1-b1+
- 4) Ta6-a1-c1-c3+
- 5) Td2-d1-c1-c4+
- 6) Tg8-b8-b2-a2+

- 7) Td8-f8-f7-b7+
- 8) Tg3-h3-h7-f7+
- 9) Te1-e8-b8-b5+
- 10) Th3-h4-g4-g1+
- 11) Ta7-a5-c5-c8+
- 12) Tb5-b8-d8-d7+

28 *Routeplanner / Geef veilig schaak: B*

- 1) Lc1-b2-g7-f8+
- 2) Le4-g2-h3-c8+
- 3) Ld1-c2-b1-a2+
- 4) Lc6-d7-h3-f1+
- 5) Ld5-c6-a4-c2+
- 6) La5-b6-a7-b8+

- 7) Le7-b4-e1-f2+
- 8) La4-d1-h5-f7+
- 9) Lb6-e3-c1-b2+
- 10) Lb6-g1-h2-e5+
- 11) Ld8-b6-g1-h2+
- 12) Lf8-g7-e5-g3+

29 Routeplanner / Geef veilig schaak: C

- 1) Dg2-c2-c3+
- 2) Dh2-a2-a8+
- 3) Dc7-b7-a8+
- 4) Df1-f8-g8+
- 5) Dc7-g3-h4+
- 6) Df1-a6-a7+
- 7) Df4-f1-d1+
- 8) Dd2-a5-b5+
- 9) Db7-a7-a2+
- 10) Df6-a1-h1+
- 11) Da4-a2-h2+
- 12) Dh8-a8-a1+

30 Routeplanner / Kies de veilige weg: A

- 1) voorbeeld: Tg6-b6-b1-g1
- 2) Tc1-c3-b3-b6
- 3) Tb2-b3-g3-g8-h8
- 4) Lg2-f1-a6-c8-d7
- 5) Lf2-b6-d8-f6-h8
- 6) Da1-a2-g8-g1-h2
- 7) Pb3-c5-b7-d6-f7-h8
- 8) Pb3-d4-b5-d6-f7-h8
- 9) Pb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8
- 10) Lb5-d7-g4-d1-c2-b1
- 11) Pc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8
- 12) Kb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8

31 Routeplanner / Kies de veilige weg: B

- 1) Kb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8
- 2) Kd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6
- 3) Kc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7
- 4) Kc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8
- 5) Ke8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1
- 6) Kb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6
- 7) tekening
- 8) tekening
- 9) Kg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1
- 10) tekening
- 11) tekening
- 12) Kg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3

32 Matplanner / Zet zo snel mogelijk mat: A

- 1) voorbeeld
- 2) La2-Db3#
- 3) Lg5-Pf6#
- 4) Te4-Lb7#
- 5) Kg2-De4#
- 6) b3-Dc4#
- 7) Lb7-Dc6#
- 8) Tb5-Pb2#
- 9) Tg4-Da5#
- 10) La5-Dd5#
- 11) Pd2-Dd6#
- 12) Db2-Db4#

33 Matplanner / Zet zo snel mogelijk mat: B

- 1) Dc6-Lg5#
- 2) Dc4-De4#
- 3) Dh7-Lf5-Dd7#
- 4) Lh5-e8-c6#
- 5) De6-g4#
- 6) Th7-Pb6-a7#
- 7) Dc1-Lh1-Dc6-Db7#
- 8) Ld2-Lh6-Tc8#
- 9) Lb5-Lf1-Lh3-Tf1#
- 10) Lh5-Dh2#
- 11) Pf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6#
- 12) Pg3-e2-c1-d3-e5-d7#

34 Routeplanner / Sla alle zwarte stukken: A

- 1) tekening
- 2) Da2xb1xb2xg7
- 3) Dc4xf7xf5xg4xh3
- 4) Kf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4
- 5) Db4xf8xf5xd3
- 6) Te7xe4xd4xd2
- 7) h4 hxc5 f5 fxe6 e7 e8P Pxc7
- 8) Ke4xe3xe2 Txb5
- 9) Te5xe3xe2 Kxb5
- 10) Pxb2-d3xc5xe6
- 11) Ld7xg4 Le2xd3xg6
- 12) Pf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

36 Mat / Mat bedenken (♙♘): A

- 1) ♙a3 / ♘d2
- 2) ♙b7 / ♘c4
- 3) ♙h5 / ♘e7
- 4) ♙e1 / ♘c2
- 5) ♙c7 / ♘f4
- 6) ♙f6 / ♘h6
- 7) ♙a7 / ♘d4
- 8) ♙h8 / ♘g6

- 9) ♖e3 / ♜e7
- 10) ♖e6 / ♜g6

- 11) ♖c4 / ♜g4
- 12) ♖e6 / ♜a6

37 Mat / Mat bedenken (♖♘): B

- 1) ♖a8 / ♘c6
- 2) ♖h4 / ♘d5
- 3) ♖a7 / ♘c5
- 4) ♖d4 / ♘h3
- 5) ♖e5 / ♘b5
- 6) ♖g1 / ♘d1

- 7) ♖e6 / ♘b6
- 8) ♖g6 / ♘h6
- 9) ♖g4 / ♘d4
- 10) ♖e7 / ♘e3
- 11) ♖d8 / ♘d5
- 12) ♖d5 / ♘d8

38 Mat / Mat bedenken (♚♛): C

- 1) ♚b5 / ♛c3
- 2) ♚b5 / ♛a3
- 3) ♚e7 / ♛e6
- 4) ♚c5 / ♛d3
- 5) ♚c6 / ♛e7
- 6) ♚a6 / ♛a3

- 7) ♚e5 / ♛f7
- 8) ♚d5 / ♛d2
- 9) ♚b5 / ♛c3
- 10) ♚f7 / ♛g6
- 11) ♚e7 / ♛a7
- 12) tekening

39 Mat / Mat bedenken (♙♚ / ♙♛ / ♛♛): D

- 1) ♙g2 / ♚e3
- 2) ♙b4 / ♚d1
- 3) ♙f3 / ♚e3
- 4) ♙f5 / ♚h8
- 5) ♙c6 / ♛d7
- 6) ♙c5 / ♛c7

- 7) ♙c5 / ♛c7
- 8) ♙e5 / ♛h6
- 9) ♛c3 / ♛f3
- 10) ♛f3 / ♛g3
- 11) ♛h6 / ♛e6
- 12) ♛f4 / ♛e4

40 Mat / Mat bedenken met één stuk (♚ of ♙ of ♛): E

- 1) ♚c2 - ♙a3 - ♛d3
- 2) ♚c6 - ♙b7 - ♛c7
- 3) ♚b2 - ♙a4 - ♛a1
- 4) ♚e6 - ♙b8 - ♛c4
- 5) ♚a6 - ♙c5 - ♛c8
- 6) ♚f5 - ♙g7 - ♛g4

- 7) ♚f5 - ♙d6 - ♛g6
- 8) ♚h3 - ♙e1 - ♛f5
- 9) ♚f5 - ♙e3 - ♛e6
- 10) ♚b3 - ♙e1 - ♛a2
- 11) ♚d5 - ♙b4 - ♛b7
- 12) ♚d4 - ♙f5 - ♛f2

41 Mat bedenken / Waar staat elk stuk?: A

- 1) ♔c5, ♖d6, ♗f4
♙e5
- 2) ♔c8, ♖d8, ♙g8
♙e7
- 3) ♔g8, ♖f8, ♛c5
♙e8
- 4) ♖c5, ♛d3, ♙f5
♙d4, ♚d5
- 5) ♔b2, ♖c3, ♛g5, ♛e7
♙d4
- 6) ♔c1, ♖f1, ♛c2, ♛d2
♙e2

- 7) ♔e4, ♗h6, ♛f7
♙g5, ♚g4
- 8) ♔g7, ♖e5, ♛g2
♙g5, ♚g4
- 9) ♙e3, ♗h6, ♔e6
♙g5, ♚g4
- 10) ♔e6, ♖c3, ♛h3
♙f4, ♚g4, ♙e4
- 11) ♔g3, ♙c2, ♙f2
♙e3, ♚d2, ♚e2
- 12) ♔e2, ♙c3, ♛d6
♙e4, ♚d5, ♚f4

43 Remise / Pat afdwingen: A

- 1) 1. ... Db7+ 2. Kxb7 pat
- 2) 1. ... g6+ 2. Kxg6 pat
- 3) 1. Ta5+ Lxa5 pat

- 4) 1. Lxg5+ Lxg5 pat
- 5) 1. ... Tf4+ 2. Dxf4 pat
- 6) 1. Dd8+ Dxd8 pat

- 7) 1. Dg8+ Txg8 pat
- 8) 1. Dg3+ Kxg3 pat
- 9) 1. Dh3+ Dxh3 pat

- 10) 1. ... Pc4+ 2. Lxc4 pat
- 11) 1. ... Lc7+ 2. Dxc7 pat
- 12) 1. Tf7 Kxf7 pat

44 Patgevaar! / Pat opheffen: A

- 1) 1. Pe6
- 2) 1. ... b5 2. axb5 c3
- 3) 1. Lg8
- 4) 1. Kh1 (1. Kg1) 1. ... Kxh3 2. f5
- 5) 1. ... Lb3 2. Kxb3 c1D
- 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7

- 7) 1. Lc4 bxc4 2. b5
- 8) 1. Pb1 axb1D+ 2. Txb1+
- 9) 1. ... Tf6
- 10) 1. Pf3 gxf3 2. Kg1
- 11) 1. Kd3
- 12) 1. Lg8

45 Patgevaar! / Pat vermijden: A

- 1) 1. c8T
- 2) tekening
- 3) 1. Lg4+
- 4) 1. Tc1
- 5) 1. Td3+
- 6) 1. Dd5

- 7) 1. ... Df3+ (1. ... Dxf2 pat)
- 8) 1. ... Td6
- 9) 1. ... b1T of 1. ... b1L
- 10) 1. Ka1
- 11) 1. Lb7 Db8 2. Lg2#
- 12) 1. ... Dg3

46 'Ondekbaar' pat / Ja of nee: A

- 1) Nee: 1. ... Lb1
- 2) Ja
- 3) Nee: 1. ... Ke4
- 4) Ja
- 5) Ja: 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 pat
- 6) Ja

- 7) Ja
- 8) Nee: 1. ... Db3
- 9) Nee: 1. Tg6+
- 10) Nee: 1. ... f3
- 11) Ja: 1. Tg4 hxg4 2. hxg4; 1. Tg6+ is ook remise.
- 12) Nee: 1. Kb4 Kb2 2. Dh2+ Ka1 3. De5#

47 Pat / Waar staat de koning pat: A

- 1) a2 a4 c4
- 2) f1 h1 e3
- 3) h3 h5 h1
- 4) a1 h2 g7 h4
- 5) a7 h7 h5 c7
- 6) a3 b6 e7 c3

- 7) f5 f3 h5 h3
- 8) h1 f1 a7 h8
- 9) a6 a8 c8 e6 h8
- 10) d8 f8 h8 h6 h4
- 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8
- 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1 a1

49 Materiaal / Materiaal winnen: A

- 1) 1. Dxf8+
- 2) 1. Dxf6+
- 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Lxc8 2. Kf3 Ld6) 1. ... Txb8 2. Txb8+
- 4) 1. De5+
- 5) 1. Lc6 Df8 2. Lxa8
- 6) 1. Ld5+ Kh8 2. Lxe4

- 7) 1. ... Kd6 2. Tg5 gxh5
- 8) 1. Dxf8+
- 9) 1. Dg2+ P7g6 2. fxe6
- 10) 1. Dc3
- 11) 1. Th1 (1. dxe8D+ Kxe8; 1. d8D Dc5)
- 12) 1. ... Dxa4

50 Penning / Pen: A

- 1) 1. Te2
- 2) 1. ... Da5
- 3) 1. Lf4
- 4) 1. Df3
- 5) 1. Lf4
- 6) 1. ... Lb4

- 7) 1. De2
- 8) 1. Lc3
- 9) 1. De4
- 10) 1. Th4
- 11) 1. Da4
- 12) 1. Dd4

51 Dubbele aanval / Matdreiging: A

- 1) 1. ... Kc5 2. c3 Ta8#
- 2) 1. Pd3 Te3 2. Td4#
- 3) 1. Lb3 a1D 2. Lf7#
- 4) 1. Kc4
- 5) 1. Kg3 Kg6 (1. ... Lb1 2. Pf4#) 2. Pf4+
- 6) 1. Kf5 Txe7 2. g4#

- 7) 1. Pf4 Th1 2. Tc6#
- 8) 1. Kb3
- 9) 1. Pf4 (1. Pf8 Ke5) 1. ... Tg1 2. Td5#
- 10) 1. c4 Pxc4 (1. ... Pd1 2. b3#) 2. Pc3#
- 11) 1. Kg2 Te1 2. Lf6#
- 12) 1. Tb2! Dg1 2. Lb7#

52 Vrijpion / Vrijpion verzilveren: A

- 1) 1. f7
- 2) 1. ... La4
- 3) 1. Pxe6 Df6+ 2. Pd4
- 4) 1. f8D+ Kxf8 2. Dxd7
- 5) 1. c7
- 6) 1. a7

- 7) 1. Pd5+
- 8) 1. Ke6
- 9) 1. Kf5
- 10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxg7 a3 3. g8D
- 11) 1. Pc4
- 12) 1. Lb3 Le6 2. Lxe6

53 Vrijpion / Vrijpion verzilveren: B

- 1) 1. Lh7+ Kxh7 2. g8D#
- 2) 1. b6 (1. Le7 Kc3 2. d8D Lxd8 3. Lxd8 b6)
- 3) 1. ... Lh3+ 2. Kxh3 exf1D+
- 4) 1. Lb4 (1. Lg7 Lxa3) 1. ... Lxb4 2. axb4
- 5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D
- 6) 1. ... Kb8

- 7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7
- 8) 1. f3+ Kxf3 2. c7
- 9) 1. La5+
- 10) 1. ... Tg8
- 11) 1. ... Tb1
- 12) 1. b8D+

54 Materiaal / Materiaal winnen: B

- 1) 1. ... Dxf5
- 2) 1. Txe7 Txe7 2. Dxe7 Dxe7 3. Txe7
- 3) 1. ... Txc4
- 4) 1. Dxe8+
- 5) 1. Pxd4
- 6) 1. fxg7 Da5

- 7) 1. ... Lxf3
- 8) 1. ... Pxc6
- 9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5
- 10) 1. ... Txc3 2. Lxc3 Dxc3
- 11) 1. Dxb4
- 12) 1. Lxd6

55 Spelregels / Legale stelling (ja of nee): A

- 1) voorbeeld
- 2) tekst
- 3) voorbeeld
- 4) Nee: pion op a2 en a3 kan niet.
- 5) Ja
- 6) Nee: voor de laatste zet stond wit al schaak.
- 7) Ja: b2-b1D+ is de laatste zet.
- 8) tekening
- 9) tekening
- 10) Ja: zwart staat pat.
- 11) Ja: b2-b1P+ is de laatste zet.
- 12) Ja: f4xe3+ is de laatste zet.

56 Spelregels / Legale stelling (ja of nee): B

- 1) Nee: voor de laatste zet stond zwart al schaak.
- 2) Ja: b7xc8T+ is de laatste zet.
- 3) Nee: voor de laatste zet stond wit al schaak.
- 4) Ja: Tc6-c8+ is de laatste zet.
- 5) Nee: zwart heeft geen laatste zet.
- 6) Ja: Kg2-h2+ is de laatste zet.

- 7) Ja: f3xg4+ moet de laatste zet zijn.
- 8) Ja: 4 (5) promoties tot dame.
- 9) Nee: twee witte lopers en 8 pionnen.
- 10) Nee: zwarte dubbelpion en wit heeft alle stukken nog.
- 11) Ja: a5 is de laatste zet.
- 12) Nee: de zwarte looper kan niet op a6 schaak geven.