

Stap 2 vooruitdenken

Het paginanummer en de titel van de oefening noteren we als 3: Val veilig aan. De meeste bladzijden in het werkboek hebben een opmaak van 4 rijen en 3 kolommen. We lezen (1-3) als: eerste rij, derde kolom.

3: Val veilig aan

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Lf6	Pc6	Pd1	Pf3
Lf5	Lh6	Pe4	Pd1
Lh4	Lf2	Lf5	Pd6
Pe6	La4	Le1	Lh5
Pb1	Pd1	Tb2	La5
Pe6	Pc3	Td2	Tg7

3: Aanval bedenken

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Ta7 Tg1	Le3	Pb3	Td2
Te2 Tg5	Lf4	Pe3/Pf2	Tc6
Ta7 Tf3	Lc6	Pf4	Ld5
Td5	Lb2	Pf5	Ld6
Tb2	Le4	Pc3	Ld4
Tf3	Lf3	Pd3	Pe4
	Lh4	Pf6	Pd6

5: Materiaal / Materiaal winnen: A

- 1) 1. ... Lxc2 2. Dxf6
- 2) 1. ... dxe3 2. Dxc4
- 3) 1. ... Pb4 2. Dxd6
- 4) 1. Kc3 Txe1
- 5) 1. ... Dxe3 2. Dxd5
- 6) 1. ... e5 2. Pxc6 exf4 3. Pxa5
- 7) 1. ... Lxf3 2. Dxd8
- 8) tekening
- 9) 1. ... Lxd4 2. Dxd4 Lxf3 3. Dxd8
- 10) 1. Lxe4 Lxf1
- 11) 1. ... Pg4 2. Lxf6
- 12) 1. ... Dxd3 2. Lxc6

6: Materiaal / Materiaal winnen: B

- 1) 1. Td1 Txe5
- 2) 1. ... bxa5 2. Dxc5
- 3) 1. f4 Pxe3
- 4) 1. Tc3 Lxa4
- 5) 1. ... Dh4+ 2. Kxe3
- 6) 1. ... d5 2. Lxc5
- 7) 1. ... b5 2. Lxc6+
- 8) 1. dxe6 Pxc6
- 9) 1. Kd3 Txb2

6: Geef veilig schaak

(4-2)	(4-3)
Pb4+	Lg3+
Pg2+	Tf1+

Pd3+ Ld2+
Pc5+ d4+
Pe7+ Db1+
Pe3+ Df6+

7: Materiaal / Materiaal winnen: C

- 1) 1. ... Dxc2 2. Dxc3
- 2) 1. Kf4 Pxd4 2. Kxg4 Pxb3
- 3) 1. ... 0-0 2. Pxb2
- 4) 1. e4 Lxd4 2. exf5 Lxg1
- 5) 1. Tb1 Lxc6 2. Txb2 Lxf3
- 6) 1. b4 Lxc3 2. bxc5 Lxd2
- 7) 1. Pxd5 Txg2 2. Pxb6 Txb2
- 8) 1. Db5 Dxc3 2. Dxb6 Dxc3
- 9) 1. Db5 Pxc3

7: Sla een ongedekt stuk

(4-2)	(4-3)
Dxc6	Txb4
Dxb4	Txf5
Dxd5	Dxc6
Dxc4	Dxc4
Dxd4	Dxf8
Dxe4	Dxe2

8: Materiaal / Kies de goede slagzet: A

- 1) 1. ... Lxc4 2. Pxc4
- 2) 1. ... Pxc4 2. Dxd2
- 3) 1. Pxe6 Txd1+
- 4) 1. Lxf6 Pxf6
- 5) 1. ... Lxf3 2. Txd6
- 6) 1. ... Lxc4 2. bxc4 (2. Txc4? Lh2+)
- 7) 1. ... Pxb3 2. Dxb3
- 8) 1. ... Lxc4 2. Txc4 Ta1+ 3. Lg1
- 9) 1. Dxe5 Pxd6
- 10) 1. Txc5 Dxe1+
- 11) tekening Jan Smeets
- 12) tekening Jan Smeets

10: Mat / Visualiseren: A

- 1) 1. De8 b5 2. Dxb5#; 1. De8 Pc7 2. Da4#; 1. De8 Ka6 2. Dxa8#
- 2) 1. Da4 bxa2 2. Dd1#; 1. Da4 Kc2 2. De4#; 1. Da4 Ka1 2. Pc3#
- 3) 1. Kh3 e1D 2. Dg2#; 1. Kh3 e1P 2. Pd2#; 1. Kh3 Ke1 2. Dg1#
- 4) 1. Pa6 Kc8 2. Dd7#; 1. Pa6 Ka8 2. Dc6#; 1. Pa6 Kb6 2. Db5#
- 5) 1. Pxc7 Lf7 2. Pf5#; 1. Pxc7 Lg6 2. Df4#; 1. Pxc7 Ld7 2. Dh5#
- 6) 1. Pg8 Txg8 2. Dh5#; 1. Pg8 Kg6 2. Df5#; 1. Pg8 g6 2. Df7#

10: Mat? Ja of nee

(4-1)	(4-2)	(4-3)
ja	nee	nee
nee	ja	ja
	nee	nee
	nee	nee

nee	nee
nee	ja
ja	nee
nee	nee

11: Mat / Visualiseren: B

1. De3 d1D 2. Dc3#; 1. De3 d1P 2. Pa3#; 1. De3 Kc1 2. Dxd2#
1. Dc6 Kd8 2. Dd7#; 1. Dc6 Kf7 2. De8#; 1. Dc6 g6 2. Df6#
1. Dh3 f1D 2. De3#; 1. Dh3 f1P Dg2#; 1. Dh3 Pc4 2. Dd3#
1. Ka5 Lxb3 2. Dc1#; 1. Ka5 cxb3 2. Da1#; 1. Ka5 Le8 2. bxc4#
1. Df1 Pf4 2. Dc4#; 1. Df1 d5 2. Df8#; 1. Df1 Kd5 2. Df5#
1. Df3 Kd4 2. Df4#; 1. Df3 Kd6 2. Df6#; 1. Df3 d6 2. Pc6#

11: Mat in één

(4-1)	(4-2)	(4-3)
Dg7#	Df8#	Da7#
Dg1#	Dg5#	Df8#
	Da7#	Df7#
	Dd7#	Dc8#
	f8D#, f8T#	Tf8#
	Da7#	Lf3#
	Dc8#	Pf2#
	Da6#	Df8#

12: Mat / Visualiseren: C

1. Pb7 e5 2. Dd8#; 1. Pb7 Pd7 2. Dh5#; 1. Pb7 Pe6 2. Da4#
1. La2 Tc5 2. De3#; 1. La2 Txc3 2. Dd5#; 1. La2 Kxc3 2. Dd2#
1. Pg7 Lc8 2. Dh5#; 1. Pg7 Lg4 2. De1#; 1. Pg7 g4 2. Dd8#
1. Te6 Kxe6 2. Dxe5#; 1. Te6 Pc4 2. De4#; 1. Te6 Pd3 2. Da2#
1. Pc4 Pd5 2. Dc8#; 1. Pc4 Pe8 2. d5#; 1. Pc4 Pd7 2. Dg8#
1. Dg8 Kxe3 2. Dg3#; 1. Dg8 Kc3 2. Dc4#; 1. Dg8 Pc2 2. Db3#

12: Mat bedenken

(4-1)	(4-2)	(4-3)
Ka6	Dg5	Db7
Ke8	Dc8	Da8
	Pc6	Dg7
	g6	Df7
	Da7	h7
	Kh1	Pb3
	Ta8	Tg8
	Tb5	Ta2

13: Blindschaken / Korte partijtjes: A

Rij 2: 3. ... Pxe5 4. Pxd5 3. Lxg7
Rij 3: 4. ... Pxd4 4. Pxe5 4. ... Dxc5
Rij 4: 4. Lxb7 4. Dxc4 4. Dxc4
Rij 5: 4. ... Pxc5 4. dxe5 4. Lxg7
Rij 6: 4. Dxc7 4. ... Lxf4 4. Pxb4
Rij 7: 5. exf6
Rij 8: 5. dxc6
Rij 9: 5. dxc5

15: Dubbele aanval / Mix: A

- 1) 1. Te1 Da5
- 2) 1. ... Lxc5 2. Da4+
- 3) 1. f4 Db6+
- 4) 1. ... Txd5 2. De6+
- 5) 1. ... Pc2 2. Da4+
- 6) 1. Pxe5 Dc5+
- 7) 1. Dxc3 Pe2+
- 8) 1. fxe5 Dg5+
- 9) 1. ... Lb5 2. Dd5+
- 10) 1. ... Lf5 2. e4
- 11) 1. g3 Ph3+
- 12) 1. ... Pc4 2. Da4+

16: Dubbele aanval / Mix: B

- 1) 1. ... Lc7 2. Dc4
- 2) 1. ... Dxa5 2. Dg3
- 3) 1. ... Tc1 2. Dd2+
- 4) 1. Pf4 Tc4
- 5) 1. Pb4 Lc3
- 6) tekening
- 7) 1. c4 Pb4
- 8) 1. Lf3 Pd3+
- 9) 1. ... exd4 2. e5
- 10) 1. ... Te6 2. gxf5+
- 11) 1. ... Pxd5 2. Pd8
- 12) 1. Lc4 Dc7

17: Dubbele aanval / Visualiseren: A

- 1) 1. Pc4 Tb3 2. Pa5+; 1. Pc4 Tf3 2. Le5+; 1. Pc4 Te8 2. Pd6+
- 2) 1. f4+ Dxf4 2. Pe6+; 1. f4+ Kxf4 2. Pe2+; 1. f4+ Kh4 2. Pxf5+
- 3) 1. Pf8+ Ke5 2. Pg6+; 1. Pf8+ Kd6 2. Pf5+; 1. Pf8+ Ke7 2. Pf5+ / Pg6+
- 4) 1. Ta1+ Dxa1 2. Pb3+; 1. Ta1+ Kb4 2. Pd3+ ; 1. Ta1+ Kb6 2. Pd7+
- 5) 1. f4+ Kf6 2. Pd5 ; 1. f4 Kd4 2. Pc2+; 1. f4 exf3ep 2. Txb4
- 6) 1. Pd4 Dxe5 2. Pc6+; 1. Pd4 Df8 2. Pc4# ; 1. Pd4 Kb6 2. Pd7+

17: Dubbele aanval

(4-1)	(4-2)	(4-3)
Dc7+	Df6+	Dh7+
Dg5+	De4+	De1+
	Dc4+	Dg2+
	Dc2+	Dg4+
	De3+	Da3+
	Dh8+	Dg8+
	Db8+	Dg2
	Dc4+	De7+

18: Blindoefeningen

<i>Kruis de zwarte velden aan</i>	<i>Welke velden zijn wit</i>	<i>Welk veld hoort er niet bij</i>
(1-1)	(1-2)	(1-3)
e1 g7	d3 b5 h3 c2	f3 (wit veld)
a1	c2 d5 h5	a3 (zwart veld)
geen	geen	e3 (zwart veld)

h4 d8 b2	d1	d5 (wit veld)
e5	e2 b3 e4 g4	c4 (wit veld)
e1	f3 c6 e8	c3 (zwart veld)

<i>Is de loperzet mogelijk?</i>	<i>Waar eindigt de diagonaal?</i>	<i>Waar kruisen de diagonalen?</i>
(2-1)	(2-2)	(2-3)
nee	a2 h7 c8 f1	d4
ja	a6 h3 a7 h2	c4
ja	a5 h4 a5 h4	d7
nee	a6 h3 c8 f1	c7
ja	d1 e8 a3 h6	d2
ja	d8 e1 c1 f8	e4

<i>Val beide velden aan</i>	<i>Hoeveel zetten zijn nodig?</i>	<i>Welke velden ontbreken?</i>
(3-1)	(3-2)	(3-3)
Pe2 of h5	3 zetten	c3 d4 f8
Pb3 of f3	4 zetten	c3 e3 f2
Pe3 of e5	3 zetten	g6 c4 a6
Pb4 of c7	4 zetten	f1 g4 d1
Pe5 of h6	5 zetten	b8 c7 b6
Pc6 of f7	4 zetten	a7 d4 g1

<i>Is het paard snel genoeg?</i>	<i>Val alle velden aan</i>
(4-1)	(4-2)
nee	Pb3
ja	Pd6
ja	Lc5
nee	Lb5
ja	Td4
nee	Tf4

19: Blindoefeningen

<i>Maak het vierkant af</i>	<i>Maak de rechthoek af</i>	<i>Hoeveel zetten?</i>
(1-1)	(1-2)	(1-3)
h8 h1	a8 g1	2 14 7
c5 g1	b7 g5	5 2 3
b7 f3	d6 f4	8 14 13
f1 h3	f8 h1	5 21 4
b8 f4	b4 e8	7 4 6
f3 f6	c5 g3	8 3 14

<i>Maak de rij af</i>	<i>Welke vorm 'zie' je?</i>
(2-1)	(2-2)
e4 f5	een plus
f3 g1 (paardsprong voor- en achteruit)	maalteken / een keer
c2 b1 (eerst één dan twee schuin voor- en achteruit)	een cirkel / rondje
d7 b7 (twee velden naar boven en opzij)	een rechthoek
f5 g4 (schuin, twee opzij, schuin)	een driehoek
f6 g5 (trapje met trede van 2 velden, h5 is volgende)	een drie

<i>Zigzag</i>	<i>Welke letter 'zie' je?</i>	<i>Welke veld hoort er niet bij?</i>
(3-1)	(3-2)	(3-3)

e3 f2 g3 h2	i	c5 (andere diagonaal)
b4 a3 b2 a1	X	d7 (andere diagonaal)
e3 f4 g5	L	a3 (zwart veld)
e5 f6 e7 d8	T	e4 (geen randveld)
d5 c6 b5 a6	U	d3 (wit veld)
e3 d2 c3 b4	V	f4 (andere diagonaal)

<i>Omcirkel de snelste stukken</i>	<i>Spiegelen (onder /boven)</i>	<i>Welke velden ontbreken?</i>
(4-1)	(4-2)	(4-3)
loper	b8 c7 d8	c3 d4 f6
toren looper paard	a7 c7 d7	e3 d4 b6
pion	d7 a6 c5	g8 e6 b3
paard	d5 c7 b5	g2 e4 c6
loper	a8 c6 d5	b3 e2 g4
koning toren	b5 a7 c6	f4 e3 a3

21: Materiaalverhouding / Wie staat voor?: A

- 1) Wit staat 1 punt voor.
- 2) Wit staat 0 punt voor.
- 3) Zwart staat 1 punt voor.
- 4) Zwart staat 1 punt voor.
- 5) Zwart staat 2 punten voor.
- 6) Wit staat 1 punt voor.
- 7) Wit staat 0 punten voor.
- 8) Zwart staat 3 punten voor.
- 9) Wit staat 3 punten voor.

23: Slim schaak opheffen / Mat voorkomen: A

- 1) 1. Tc8+ Kh7! (1. ... Kg7? 2. Dg8#)
- 2) 1. Pc6+ Kc8! (1. ... Ke8? 2. Td8#)
- 3) 1. ... Txg4+ 2. Dg3! (2. Kh1? Df3#)
- 4) 1. Ld6+ Kg8! (1. ... Pe7? 2. Th8# ; 1. ... Te7? 2. Th8#)
- 5) 1. Df6+ Kc8! (1. ... Ke8? 2. De7#)
- 6) 1. Txg6+ Kh8! (1. ... hxg6? 2. Dh6#)
- 7) 1. Dd8+ Tf8! (1. ... Txd8? 2. Txd8#)
- 8) 1. ... Lb6+ 2. Kg3! (2. Kf1? Dd1# ; 2. Dxb6? axb6)
- 9) 1. Lc4+ d5 (1. ... Kh8 2. Txf8#)
- 10) 1. Dc7+ Td7 (1. ... Kh6 2. Dh2+ Lh3 3. Dxb3#) 2. Dxd7+ Kh6
- 11) 1. Dc8+ Dd8! (1. ... Txc8? 2. Txc8+ Dd8 3. Txd8#)
- 12) 1. ... Lxc3+ 2. Kxf5! (2. Kd6? Dc6# ; 2. Kd5? Dc6#)

24: Slim schaak opheffen / Materiaalverlies voorkomen: A

- 1) 1. Lxe7+ Kxe7! (1. ... Dxe7? 2. Dxc4)
- 2) 1. Dxd8+ Pxd8! (1. ... Txd8? 2. Lxe6)
- 3) 1. ... Td1+ 2. Kg2! (2. Lf1? Lh3)
- 4) 1. ... Lf4+ 2. Kg2! (2. Pxf4? Dxh1)
- 5) 1. ... Pf4+ 2. Lxf4! (2. Kh1? gxh6)
- 6) 1. ... Lc5+ 2. Kf1 (2. Kh2 Ld6+; 2. Kh1 Te1+)
- 7) 1. Lg5+ Kd7! (1. ... hxg5? 2. Dxe6)
- 8) 1. De5+ Kf7 (1. ... Kf8 2. Dxh8+; 1. ... Kg8 2. Pf6+)
- 9) 1. ... Dxc7+ 2. Dg2! (2. Kh1? Dxd4)
- 10) 1. Pe6+ Lxe6 (1. ... Kf7 2. Pxd8) 2. Dxd8 Ld5+ 3. Dxd5 cxd5

- 11) 1. Db3+ Le6 (1. ... Kh8 2. Txe4)
 12) 1. Dg3+ Pg4+ (1. ... Kf7 2. Txc3)

25: Slim schaak opheffen / Materiaal winnen: A

- 1) 1. ... De4+ 2. f3
- 2) 1. ... Lh4+ 2. g3
- 3) 1. ... Le5+ 2. Kd5
- 4) 1. ... Te6+ 2. Pe5+ en zwart moet toren geven anders 3. Lxa6
- 5) 1. ... Dd5+ 2. e4
- 6) 1. ... Txe4+ 2. Kf3
- 7) 1. ... Txe3+ (1. ... Pxe3 2. Te1) 2. Kd4
- 8) 1. ... Db6+ 2. Lf2
- 9) 1. ... Dd4+ 2. Le3
- 10) 1. ... Da5+ 2. b4
- 11) 1. Le5+ fxe5+
- 12) 1. Db5+ c6

26: Mat / Visualiseren: D

- 1) 1. Pc4 exd3 2. De5#; 1. Pc4 e3 2. Dd6#; 1. Pc4 Kxd3 2. Dd2#; 1. Pc4 Kd5 2. Dd6#
- 2) 1. Da6 e4 2. Dxd6#; 1. Da6 Le7 2. Dc4#; 1. Da6 Ke4 2. Dd3#; 1. Da6 Kd5 2. Dc4#
- 3) 1. Dc3 b2 2. Pb6#; 1. Dc3 Lc5 2. Da5#; 1. Dc3 Lb4 2. Dxb4#; 1. Dc3 b4 2. Da1#
- 4) 1. Df3 d2 2. Ta4#; 1. Df3 d4 2. Df7# ; 1. Df3 Kb3 2. Dxd5#; 1. Df3 Kd4 2. Df4#
- 5) Tekening
- 6) Tekening

26: Mat? Ja of nee

(4-2)	(4-3)
ja	nee
nee	nee
nee	nee
nee	ja
ja	nee
ja	ja

27: Mat / Visualiseren: E

- 1) 1. Dd4 e6 2. Pd6#; 1. Dd4 e5 2. Dg4#; 1. Dd4 Ta8 2. Pg7#; 1. Dd4 Ke6 2. Dd5#
- 2) 1. Lg3 a5 2. Db5#; 1. Lg3 Lb7 2. Dd6#; 1. Lg3 Kd7 2. De8#; 1. Lg3 Kb7 2. Dc7#
- 3) 1. Lh8 h6 2. Df5#; 1. Lh8 h5 2. Dg7#; 1. Lh8 Kh6 2. Dg5#; 1. Lh8 Kf7 2. De8#
- 4) 1. Pb7 Kb5 2. Dc4#; 1. Pb7 Kxb7 2. Dc8#; 1. Pb7 Lb7 2. Da4#; 1. Pb7 b5 2. Dc6#
- 5) 1. Pd2 e3 2. De5#; 1. Pd2 Kc3 2. Le5#; 1. Pd2 Ke3 2. Dc5#; 1. Pd2 Kd5 2. Dd6#
- 6) 1. Td4 f6 2. Txc4; 1. Td4 Ld5 2. Db4#; 1. Td4 Lb5 2. Da7#; 1. Td4 Kxd4 2. De5#

27: Mat in één

(4-2)	(4-3)
Tb7#	f8D#
Dd6#	Pc6#
Df8#	Lc3#
Pe6#	Le4#
g4#	Dc5#
g7#	Db4#

28: Mat / Visualiseren: F

- 1) 1. Ta4 Kc4 2. Dd3#; 1. Ta4 d5 2. Df4#; 1. Ta4 e5 2. Dd3#; 1. Ta4 Pc5 2. bxc5#

- 2) 1. Kb2 Dxc6 2. Db3#; 1. Kb2 c4 2. Da3#; 1. Kb2 Ka5+ 2. Db5# 1. Kb2 Pc7 2. Dc3#
- 3) 1. De3 g5 2. Tf4#; 1. De3 h5 2. Df4#; 1. De3 Kh5 2. Th3#; 1. De3 Kh4 2. Th3#
- 4) 1. a5 Kc5 2. Pd3#; 1. a5 Ka3 2. Da4#; 1. a5 Kxa5 2. Db5#; 1. a5 Kc3 2. Dd2#
- 5) 1. Df5 Kh6 2. Dxh7#; 1. Df5 Kh4 2. Dh3#; 1. Df5 Pxc5 2. Dxc5; 1. Df5 Pf6 2. Pf3#
- 6) 1. Pc4 d5 2. Df7#; 1. Pc4 Kd5 2. Dd6#; 1. Pc4 Kf5 2. Dxd7#; 1. Pc4 d6 2. Df7#

28: Mat bedenken

(4-2)	(4-3)
Da1	Pf3 Lh3
Ta7 Pc6	Kc2 Db1
Tb5 Pc7	Ke6 Tg8
Tb6 Pc4	Kb6 Ta8
La6 Lc7	Db7 Lc6
Pc3 Pc6	Da6 Ld6

29: Mat / Visualiseren: G

- 1) 1. Dg4 Ke5 2. Dxc5#; 1. Dg4 c4 2. Dd4 ; 1. Dg4 e5 2. c4#; 1. Dg4 Pf3 2. De4#
- 2) 1. Dh8 Kxf5 2. Pe5#; 1. Dh8 g4 2. De5#; 1. Dh8 Kg3 2. Dh2#; 1. Dh8 Ke3 2. Dd4#
- 3) 1. c4 d3 2. Dd5#; 1. c4 Pf4 2. Dc7#; 1. c4 Kxc4 2. Db5#; 1. c4 dxc3 2. Txc3#
- 4) 1. f4 Pxe5 2. Dh2#; 1. f4 Lf1 2. Dxc4#; 1. f4 g3 2. Dh1#; 1. f4 gxf3 2. Dg4#
- 5) 1. Lf1 Pb7 2. Dc4#; 1. Lf1 Kc6 2. Db5#; 1. Lf1 Ke6 2. d5#; 1. Lf1 f4 2. De4#
- 6) 1. Db7 e2 2. Dxb6#; 1. Db7 Pxf4 2. Dxc7#; 1. Db7 Pa4 2. Dd5#; 1. Db7 axb4 2. Dxb6#

29: Hoeveel keer mat?

(4-2)	(4-3)
1x	3x
1x	2x
2x	2x
0x	2x
3x	2x
2x	1x

31: Sla een ongedekt stuk / Materiaalwinst ja / nee: A

- 1) nee 1. Dxe4 Lb7
- 2) nee 1. Dxe2 Df4#
- 3) nee 1. ... Dxc6 (1. ... Dc5!) 2. Dh6
- 4) tekening
- 5) ja 1. Txc7 Lh3+ 2. Kh1 Tf1+ 3. Tg1
- 6) ja 1. Txe7 Tc1+ 2. Te1
- 7) nee 1. Dxd5 Lb7
- 8) nee 1. Dxd3 Dxh2#
- 9) nee 1. Dxd4 Lc5
- 10) ja 1. Dxc5 Lb6 2. Dxb6
- 11) nee 1. Dxf7 De3+
- 12) ja 1. Dxf8 Dd4+ 2. Df2

32: Sla een ongedekt stuk / Materiaalwinst ja / nee: B

- 1) nee 1. Dxd7 Dxf2+ 2. Kh1 Dg1#
- 2) nee 1. Dxe2 Dd4+ 2. Lf2 Dxa1+
- 3) nee 1. Txc7 Ld3+ 2. Kg1 Te1#
- 4) ja 1. Txf4 Te1+ 2. Kf2 (2. Tf1? Ld4+ 3. Kh1 Txf1#)
- 5) ja 1. Lxc6 Dd4+ 2. Kg2 Dxa1 3. Lxa8
- 6) nee 1. Dxc4 Dxe5+

- 7) nee 1. Txe7 Df3#
- 8) nee 1. Dxa4 Dg4#
- 9) nee 1. Dxf5 Dd1#
- 10) nee 1. Txb6 Ld4+ 2. Kf1 Lxb6
- 11) ja 1. Dxf4 Lg5 2. Txe5
- 12) ja 1. Txe6 Lf5+ 2. Le4+

33: Tweevoudige aanval / Materiaalwinst ja / nee: A

- 1) nee 1. Lxe4 dxe4 2. Pxe4? Dxe2#
- 2) ja 1. Lxe6 Pxe6 2. Pxe6+
- 3) ja 1. ... Lxf4 2. Lxf4 Dxf4
- 4) ja 1. Pxd6 Lxd6 2. Dxd6 (2. ... Dxe2+? 3. Lxe2)
- 5) nee 1. Lxe7 Dg5
- 6) nee 1. Txe7 Lxd5+
- 7) ja 1. Txc6 bxc6 2. Lxc6+
- 8) nee 1. Lxb5 Th4+
- 9) nee 1. Txe6 Lxf6 2. Dxe6 Dxc4+
- 10) nee 1. ... Pxe4 2. Pxe4 Dxe4 3. Lxb6
- 11) ja 1. Pxd6 Pxd6 2. Txd6 (2. ... Te1+ 3. Kh2; 2. ... Td8 3. c5)
- 12) nee 1. Lxe5 Lxe5 2. Dxe5 (2. Kxe5 Df6+) 2. ... Dd3#

34: Tweevoudige aanval / Materiaalwinst ja / nee: B

- 1) nee 1. ... Lxe5 2. Pxe5 Kxe5? 3. Th7#
- 2) nee 1. ... Pxe4 2. Le3+
- 3) ja 1. Pxe5 Pxe5 2. Lxe5 Db5+ 3. Le2 ; 1. Lxe5 Pxe5 2. Pxe5 Dd1#
- 4) ja 1. Txe2 (1. ... Pxd4+? 2. Lxd4)
- 5) nee 1. Txe7 Txe7 2. Lxb7 Tc1+; 1. Lxb7 Txe7
- 6) ja 1. Txa6 Db1+ 2. Df1
- 7) nee 1. Dxe5 Lxc4
- 8) ja 1. Dxc6+ (1. Lxe4? Dxe4) 1. ... Dxc6 2. Lxc6+
- 9) ja 1. Pxc5 (1. Dxc5? Dxc5+ 2. Pxc5 Ld4+)
- 10) ja 1. ... Lxe4 2. Pxe4 Txe4 3. Td8+ Te8
- 11) nee 1. Dxd6 (1. Lxd6 Td8) 1. ... Dxd6 2. Lxd6 Td8
- 12) ja 1. Dxd7 (1. Lxd7? Db1+) 1. ... Db1+ 2. D/Ld1

35: Speel een veilige zet

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Pb4	Pe3	Kd4	Pb1
Pa6	Pe8	Kg5	Pe6
Pf6	Pb7	Kh7	Ld4
Pe2	Pa4	Kf7	Pa7
Pe7	Kb8	Ph4	Pg8
Pg4	Kh2	Pd7	Pb5

35: Routeplanner

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Tg7	Pd2	Pb4	Ph3
Tc6	Th2	Th2	Pe5
Tg5	Tg7	Tb5	Lh6
Ld7	Le2	Tc1	Ld8
Le8	Lf4	Le1	Tf3
Pe5	Pc4	Lb3	Tg1
	Pe3	Pe4	Pf5

37: Materiaalwinst / Aanvalsdoel koning: A

- 1) 1. ... d5 2. Lb5+
- 2) 1. Lb5 Tf8+
- 3) 1. Ke4 Pd6+
- 4) 1. Kg5 Ph7+! (1. ... Pe4+? 2. Kf4)
- 5) 1. ... a3 2. Tg2+ (2. Tb8+? Tf8)
- 6) 1. ... Kf6 2. Pxd4+ (2. Pd6+? Ke7!) 2. ... fxg4 3. Kxb4
- 7) 1. Dxe8 Dxf1+
- 8) 1. Lg5 Td1+
- 9) 1. ... b6 2. Dc4+
- 10) 1. c4 Pc3+
- 11) 1. Le3 Pxb3+ (1. ... Pd3+? 2. Kd2)
- 12) tekening

38: Materiaalwinst / Aanvalsdoel hout: A

- 1) 1. ... Pb3 2. Tc3
- 2) 1. ... Lb6 2. c5
- 3) 1. ... Pxe4 2. Dd7
- 4) 1. ... Le5 2. d4
- 5) 1. ... Pxb3 2. Pxc6
- 6) 1. ... Pa5 2. Lxe6 fxe6 3. bxa5
- 7) 1. ... Lxe2 2. exf6 Lxd1 3. exd8D Taxd8 4. Taxd1
- 8) 1. ... Lf5 2. Tf1
- 9) 1. ... La3 2. Dc7
- 10) 1. ... Pc5 2. Dg4
- 11) 1. ... La4 2. b3
- 12) 1. ... fxe4 2. Lc2

39: Materiaalwinst / Aanvalsdoel hout: B

- 1) 1. ... Le3 2. Dc2
- 2) 1. ... Lg4 2. f3
- 3) 1. ... Lf6 2. Td1 (2. Te1 Pxa2 3. Te8+ Pf8)
- 4) 1. Lxc8 Ld3
- 5) 1. Lg5 f6
- 6) 1. ... Dc3 2. Dxc3 Txc3 3. Lxb6
- 7) 1. Lxd4 Pxd5
- 8) 1. ... Lxe2 2. fxe7
- 9) 1. ... Td8 2. g3
- 10) 1. ... Tg6 2. h3
- 11) 1. Pe4 Dd5
- 12) 1. Pxf7 Pd5

41: Vergelijken / Verschil belangrijk?: A

- Rij 1: De witte toren staat op een ander veld. Rechts kan zwart de vrijpion stoppen met 1. ... Th3+ en 2. ... Tb3.
- Rij 2: De witte koning staat op een ander veld. Links redt 1. Pc6 Txf5? 2. Pe7+. Rechts werkt dat niet omdat 2. ... Txf5+ met schaak is.
- Rij 3) Links staat de looper gedekt. Dat maakt veel uit. Wit heeft tijd om de matdreiging te voorkomen. Rechts in het diagram is 1. Le2 Ta1 2. Td1 een verdediging. Td8 moet op e8 staan en dan verliest wit een stuk: 1. Le2 Ta1+.
- Rij 4) De g-pion staat op een ander veld. Links wint 1. Lxh7+ materiaal. Rechts niet: 1. Lxh7+ Kxh7 2. Txd8 Lxh3+.

42: Vergelijken / Verschil belangrijk?: B

Rij 1: De witte koning staat op een ander veld. Rechts wint 1. ... Lb4+ materiaal.

Rij 2: Zwarte loper op d5 en a8. In beide stellingen dreigt wit mat op h7. Zwart kan dekken met 1. ... Tb7 maar links helpt dat niet vanwege 2. Pxd5 met stukwinst.

Rij 3) De b7-pion is rechts naar c6 verhuisd en zwart wint gewoon de dame. Links redt wit zich niet alleen met 1. Lb5 maar hij wint ook materiaal.

Rij 4) De zwarte koning staat op een ander veld. Links wint wit een toren met 1. Dxb6.

44: Verdedigen / Verdedig tegen mat: A

- 1) 1. ... Ph3 2. Le5+ Ka8 3. Txb3
- 2) 1. Tc6 Db5
- 3) 1. ... Tg3 2. e5
- 4) 1. ... Pg4 2. h4
- 5) 1. ... Dxb3 2. f3! (2. f4? Dg3+ 3. Dg2 Dxb2# ; 2. Lf4? Dg2#)
- 6) 1. ... Te2 2. Tg1
- 7) 1. Dc3 Kf8! (1. ... e5? 2. Txe5)
- 8) tekening
- 9) 1. ... Df4 2. Kg1 Dh2+ 3. Kf1
- 10) 1. Dh5 f5! (1. ... Te8? 2. Dh7+ Kf8 3. Dh8#)
- 11) 1. ... Lf3 2. fxe3
- 12) 1. ... Ta2 2. Kg1

45: Verdedigen / Verdedig tegen mat: B

- 1) 1. ... Th5 2. Kf1 Th1+ 3. Pg1
- 2) 1. ... Dh3 2. Pe6+ Kh8 3. Pf4
- 3) 1. ... Dh3 2. Da6+ Kg7 3. Df1
- 4) 1. ... Tb1 2. Te6+ Kd7 3. Te1
- 5) 1. ... Tg8 2. Tc2+ Kb8 3. Tc1
- 6) 1. ... Tg3 2. Tg6+ Txb6 3. Pxb6
- 7) 1. ... Pe2 2. Pe7+! (2. h3? Tg1+ 3. Kh2 Lc7+)
- 8) 1. ... Thc2 2. Tb7+! (2. Tb4+? Kc8 3. Tb1 Kxd7) 2. ... Kc8 3. Tb1
- 9) 1. Ld5 Tc1+ 2. Kf2 Lc2
- 10) 1. Dh5 f5
- 11) 1. ... Td8 2. Tf8+ (2. Dd7 De8 en wit wint geen materiaal)
- 12) 1. ... Td6 2. Tf8+ Kxf8 3. Dxb5

46: Aanval: B

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Te1	Dg2	Te6	Lf2
Pe8	Dg6	Th2	Lb4
Pc6	Dh5	Tg5	Le8
Pg2	Tb5	Tb3	Tc7
Dd2	Tf1	Le7	Tb7
Db1	Pb3	Ld1	Te2

46: Samenwerking

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
d5 h6	d7 f1 f5	c4 d5 f1 f5	f4 g3
e4 g4	b2 b6 c3 e3	a4 d1 d5 e4	a1 f4 f6
e7 g3	b6 d2 d4 h6	d2 e3 g3	a8 b1 c2 d5 g2
a4 d5	c2 g2 h1 h7	c8 f5	b8 c7 d6 e3 h6
a5 d4 d8 e5	a6 c6 d4 d8	d1 g6	a1 b2 b8 h1 h7

c4 c6 h1 b4 b8 d6 f6 h6 a1 f6 a2 b8 c7 f2 g1 h7
b3 b7 e4 f4 g4 b2 b7 c6 g6 a5 b5 c2 c4 c6

48: Penning / Pen: A

- 1) 1. 0-0 Lc5
- 2) 1. Lxb7 Tb8
- 3) 1. Pf3 Lf4
- 4) 1. f4 Lc5
- 5) 1. 0-0-0 Lh6
- 6) 1. ... Pg6 2. Lh5
- 7) 1. Pd2 Ld4
- 8) 1. Tc2 La4
- 9) 1. Tae1 Lb4

48: Mat (#), pat (=) of speel (→)

(4-2)	(4-3)
pat	pat
Kh7	Kxb3
mat	mat
pat	pat
Kd7	Ka8
mat	mat

49: Penning / Pen: B

- 1) 1. ... Dxe4 2. Lb1
- 2) 1. Pxd7 Lf4
- 3) 1. Tab1 Td8
- 4) 1. ... Td3 2. Tb8
- 5) 1. ... Lxb3 2. Tb8
- 6) 1. Pxe6 Dxe6 2. Ld5
- 7) 1. ... Pxd3 2. Pxd3 Ld4
- 8) 1. ... Pxe3 2. Dxe3 Lxd4
- 9) 1. ... Dg2+ 2. Ke2 Te4

50: Bord

<i>Rondreis over diagonalen</i>	<i>Val alle velden aan</i>
(4-1)	(4-2)
c1 a3 f8 h6 c1	Pb4
a4 e8 h5 d1 a4	Pd4
g8 a2 b1 h7 g8	Pe7
e1 a5 d8 h4 e1	Pf2
a6 c8 h3 f1 a6	Pc4

51: Aftrekaanval / Mix: A

- 1) 1. Dxf6 Lxa2+
- 2) 1. Lf4 Ld4+
- 3) 1. ... Dxd4 2. Lb5+
- 4) 1. ... Kc5 2. Pb3+
- 5) 1. dxc5 Lh2+
- 6) 1. ... Dxd4 2. Lh6+
- 7) 1. Pe4 Pxf3+

- 8) 1. g3 Pxc3
- 9) 1. Pd2 Lh2+

50: Waar staat de koning mat?

(4-2)	(4-3)
Kd8	Kc8
Ka3/a4	Kf8
Kd1	Kh8
Ke1	Ke8
Ke8	Ka5
Kh5	Kf6

51: Aftrekaanval / Mix: B

- 1) 1. ... bxc3 2. e5+
- 2) 1. Lb3 c4+
- 3) 1. ... Ld4 2. Pxd4
- 4) 1. Pg5 dxc4
- 5) 1. Dg3 Pc4
- 6) 1. Td8 Lxh3+
- 7) 1. Te1 Pb4
- 8) 1. Tf2 Pg4+
- 9) 1. Lf4 d5

51: Speel een veilige zwarte zet

(4-2)	(4-3)
Pa7	Pa6
Pd8	Pd8
Pe7	Pc5
Pa7	Pb3
Pf5	Pc3
Pg8	Pe1

52: Uitschakelen verdediging / Mix: A

- 1) 1. ... De8 2. Lxf6
- 2) 1. Pe4 Lxe4
- 3) 1. Lg5 Lxf3 2. Dxf3 Dxc5
- 4) 1. Pe4 Dxc2+ 2. Kxc2 Txe4
- 5) 1. ... Ld7 2. Txd7
- 6) 1. Dxb6 Txd2 2. Dc6 De6
- 7) 1. ... Pdc4 2. f4
- 8) 1. ... Lf5 2. Dd6+
- 9) 1. ... Pa4 2. Lb4

53: Uitschakelen verdediging / Mix: B

- 1) 1. ... Td8 2. Txd8+
- 2) 1. ... Dc5 2. Le3 (2. b4? Dxf2)
- 3) 1. Dxa4 Te1+ 2. Kg2 Dxa1
- 4) 1. Td2 Tf1+ 2. Kg3 Dxe3
- 5) 1. ... Dxa6 2. Pe6+
- 6) 1. e6 Txc3
- 7) 1. ... Txd1 2. Txd1 h4
- 8) 1. Df1 Lh2+ (1. ... Lb6? 2. Pd4)
- 9) 1. Dc4 Lxd2 2. Pxd2 Txd4

53: Bord

<i>Val alle velden aan</i>	<i>Veld ? staat 3x aangevallen</i>
(4-2)	(4-3)
Dd2	g5
Dh2	c4
De8	h5
Dg6	e5
Dd1	b7

53: Veilige zetten

(1-3)	(2-1)	(2-2)	(2-3)
Ke4	Pf7	Lb7	La3
Ka2	Pe6	Pa2	Pg5
Pa2	Le3	Pa2	Lb5
Pc3	Lb1	Pc3	Lb6
Pf6	Pc1	Pe6	Le5
Pa8	Pa5	Lf4	Pf7

54: Routeplanner

(3-3)	(4-1)	(4-2)	(4-3)
Lh4-g5-c1-b2	Pg2-e1-d3-c5	Pb1-d2-f3-e5	Lh8-c3-e1-f2
Le8-h5-f3-h1	Pb2-d3-f4-e6	Pf3-d2-e4-f6	Lh7-f5-h3-g2
Ld1-a4-c6-g2	Pe1-d3-c5-a4	Pd4-e6-g5-h7	Lb5-e8-f7-a2
Lc1-g5-h4-f2	Pd8-e6-c5-a4	Pa4-b6-d5-f4	Lg1-f2-h4-e7
Lf7-b3-a4-c6	Pg7-h5-f4-d3	Pb6-a4-c3-e2	Lb7-c8-f5-h7
Lf2-c5-f8-g7	Pc6-e5-g4-f2	Pc2-d4-e2-g3	Lh2-f4-c1-b2
	Pb5-d6-f5-h4	Pc5-d7-e5-f3	Lf7-c4-f1-g2

55: Toets / Mix: A

1. Ld3 Pxd4
- 2) 1. Pxe4 Txe4
- 3) Tekening
- 4) 1. Dh5 Dxc3+
- 5) 1. dxe6 bxc3
- 6) 1. ... Pxe5 2. dxc5
- 7) 1. Dd5 Lxh2+
- 8) 1. ... Pf3+ 2. Txf3
- 9) 1. Tb1 Pd6

55: Insluiten

(4-2)	(4-3)
Pe4	Te6
La4	Ta7
Ld2	Tb7
Dd5	Ta2
Tc6	Pe4
Db4	Tg5

56: Toets / Mix: B

- 1) 1. Le7+ Ke8 (1. ... Dxe7 2. Dc8+)
- 2) 1. ... Lh6 2. Pc4
- 3) 1. Tbc1 Pxe2+

- 4) 1. ... Ld3 2. Dd4+
- 5) 1. Dxe7 La3
- 6) 1. ... Lxh3 2. Dxf6+ Kg8 3. Txh3
- 7) 1. d5 Pe7 (deze zet zou onder het diagram moeten staan) 2. Dd4
- 8) 1. cxd5 Dxc1
- 9) 1. ... Lf7 2. Pxh5 Lxh5 3. De6+

56: Verdedig tegen mat

(4-2)	(4-3)
g4 (g3)	a3 (a4)
bxc3	b3
Lb7	Kb1
Da7+	Dh1
Txf2	Dh3
Kb1	g8P+ (1. g8D? Df6+ 2. Dg7+ Dxg7#)