

Stap 3

2 Toets / Mix: A

- 1) 1. ... Da5+ 2. c3 Dxe5 (dubbele aanval: dame)
- 2) 1. Ld5 (pen)
- 3) 1. ... Txb3+ (1. ... Dxf3? 2. Lxf3 Txb3+ 3. Kg2 en twee torens hangen) 2. Lxb3 Dxf3+ (uitschakelen verdediging: weglukken+hout; overbelasting)
- 4) 1. Pe1 Dxe4 2. Pxd2 (2. f3 De2 3. Pxd2 kan ook; niet inhaling zijn met 3. Tc2 vanwege 3. ... Dd1+) (dubbele aanval: paard)
- 5) 1. Le5 Tg8 (1. ... Tg5 2. Tg5) 2. g4 of 2. Lxg7 (dubbele aanval: twee stukken)
- 6) 1. ... Pe2+ (1. ... Pf3+? 2. Dxf3) 2. Kg2 Txd1 (aftrekaanval)
- 7) 1. Kd6 Kb8 2. Txe7 (dubbele aanval: twee stukken)
- 8) 1. Da6+ Kc7 2. Db7# (mat in twee)
- 9) 1. Dc5 (1. Da1 en 1. Db6 winnen minder materiaal) (dubbele aanval: dame)
- 10) 1. Dd3+ Ke6 2. Dd7 (2. Ld7+ Ke7 3. Lxg4 h1D+) (mat in twee)
- 11) 1. d6+ Kxd6 2. Dxf6+ (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 12) 1. Lxd6+ Pxd6 2. Dxd3 (uitschakelen verdediging: weglukken)

3 Toets / Mix: B

- 1) 1. Txd4 Dxb4 2. Txb4 (aftrekaanval)
- 2) 1. Tf7 (dubbele aanval: twee stukken)
- 3) 1. Pe7+ Kh7 2. Txf8 (uitschakelen verdediging: wegjagen+hout)
- 4) 1. Pe7+ (1. Dxb6? Lxg6; 1. Pe5? Lxd4) (dubbele aanval: paard)
- 5) 1. Dg6 Kg8 2. Dxa6 (dubbele aanval: dame)
- 6) 1. De7 (dubbele aanval: dame)
- 7) 1. ... Tf4 2. Lxf4 Lxf3+; 2. Dxb7 Txb7 (aftrekaanval)
- 8) 1. La4 Ta5 2. Lc6# (pen)
- 9) 1. Da3 (pen)
- 10) 1. ... Txa3 2. bxa3 Txc3 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout; overbelasting)
- 11) 1. Pe7+ en 2. Dxh7# (mat in twee dankzij aftrekaanval)
- 12) 1. ... Txc3 en 2. ... Txe2; 1. ... b4? 2. Lf1! (uitschakelen verdediging: slaan+hout)

4 Aftrek- en dubbelschaak: A

- 1) 1. Pc6+
- 2) 1. ... Lb4+ (1. ... Lxa3 2. Kf1; zwart staat een stuk achter)
- 3) 1. Txb8+ Kxb8 2. Lxa5
- 4) 1. Pd6+ (1. Pa5+ Pxb3) 1. ... Ke7 2. Pxb7
- 5) 1. Pxb6+ (1. Pe7+ Kh7)
- 6) 1. ... Lxa3+2. Le2 Lxb2
- 7) 1. ... Td1# (1. ... Tc3+ 2. Pxc4 Txc2 3. Txc2)
- 8) 1. Lxd6# (1. Lg5+? Df2 2. Lh4)
- 9) 1. ... Lb4#
- 10) 1. ... Te6+ (1. ... Tf4+? 2. De5 ; 1. ... Tf2+? 2. Kb1) 2. Kc2 Txe4
- 11) 1. Lg5+ (1. Lxg7+ Kxg7 2. Dh7+? Kxf6) 1. ... Pxb4 2. Txb4#
- 12) 1. Td7+ Ke8 2. Txc7

5 Aftrek- en dubbelschaak: B

- 1) 1. Lg5+ Kc7 (1. ... Ke8 2. Td8#) 2. Ld8#
- 2) 1. Pe4+ Kh6 2. Dg5#
- 3) 1 1. ... Pc1+ 2. Kxc1 (2. Ka1 Tb1# ; 2. Ka3 Tb3#) 2. ... Tb1#
- 4) tekening
- 5) tekening

- 6) 1. Pf6+ Kh8 2. Dh7#
- 7) 1. Ld4+ (1. Lg1+ Kb4 2. Lxh2 Td2+) 1. ... Kb4 2. Lc3#
- 8) 1. Tf8+ Kxf8 2. Lh6#
- 9) 1. ... Pd4+ 2. Ke1 Pc2#
- 10) 1. ... Pf2+ (1. ... Pxc3+? 2. Kg1 Pxe2+ 3. Kf2) 2. Kg1 Pxc3#
- 11) 1. Dh7+ Kxh7 2. Lxe6#
- 12) 1. Dh8+ (1. Tg4+? Lg6) 1. ... Kxh8 2. Tg4#

6 Aftrek- en dubbelschaak: C

- 1) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg6#
- 2) 1. ... Pg3+ 2. Kg1 Pe2#
- 3) 1. Pf5+ Kg6 2. Pe7#
- 4) 1. ... Pg3+ 2. Kxg3 (2. Kg1 Dh1#) 2. ... Dh4#
- 5) 1. Dg7+ Kxg7 2. Tg5#
- 6) 1. Te8+ (1. Lf5? b5) 1. ... Kd7 2. Lb5#
- 7) 1. Th5+ Kd4 2. Td6#
- 8) 1. ... Lf3+ 2. Kf2 Lxe4#
- 9) 1. Lb7+ Kxb7 2. c8D#
- 10) 1. ... Df2+ 2. Kxf2 Td1#
- 11) 1. ... Pc4+ 2. Kd3 Pxb2#
- 12) 1. Df5+ Kxf5 2. Te6#

7 Aanval op een gepend stuk: A

- 1) 1. Lg4
- 2) 1. Te4
- 3) 1. Pg5
- 4) 1. e5
- 5) 1. ... Ld5 (1. ... Lh3? 2. Dxc6)
- 6) 1. ... f5 (1. ... Te8 2. Dc4)
- 7) 1. Df5 (1. Db3 c4; 1. Df2 Td7)
- 8) 1. g6
- 9) 1. c4
- 10) 1. ... Lh3
- 11) 1. ... f4
- 12) 1. ... Pc6 (1. ... Pf5? 2. Dxf5)

8 Aanval op een gepend stuk: B

- 1) 1. Tad1 (1. Ted1 Ke7)
- 2) 1. ... Tf2 (1. ... Tb3? 2. Kg2)
- 3) tekening
- 4) 1. ... Pe4
- 5) 1. Lh6 (1. Ld4? Txd4)
- 6) tekening
- 7) 1. ... Lf3
- 8) 1. ... Ta7 (1. ... Td8? 2. Txd8)
- 9) 1. ... Pe7
- 10) 1. Lf1 (1. Lf3? Dc1+)
- 11) 1. g3 Ph3 2. Lh6#
- 12) 1. Dh6 (1. Dg5 Pg6)

9 Mat in twee: Toegang: A

- 1) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#
- 2) 1. ... Pg4+ 2. fxg4 Th3#

- 3) 1. Dxc7+ Kxc7 2. T1h7#
- 4) 1. Pe6+ fxe6 2. Tf1#
- 5) 1. Dh6+ gxh6 (1. ... Kg8 2. Te8#) 2. Te8#
- 6) 1. Dxh6+ (1. Txh6+ Kg8!) 1. ... Lxh6 2. Txh6#
- 7) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6#
- 8) 1. ... Txh2+ 2. Kxh2 Dh4#
- 9) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6#
- 10) 1. Ph5 gxh5 2. Dxh7#
- 11) 1. Pg5+ hxg5 2. Dh5#
- 12) 1. Txe6+ (1. ... Kd8 2. Df8#) 1. ... fxe6 2. Df6#

10 Mat in twee: Toegang: B

- 1) 1. Txh6+ gxh7 2. Tg8#
- 2) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th3#
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxh7+ (1. Pg6+? hxg6) 1. ... Kxh7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Pxd7 Pf5; 1. Lxh7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Pc7+ Kb8) 1. ... Lxc8 2. Pc7#
- 7) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#.
- 8) 1. ... Txh2+ (1. ... Te1+ 2. Pf1) 2. Kxh2 Th8#
- 9) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5) 1. ... exf5 2. Tg8#
- 10) 1. Pd6+ Lxd6 2. Ld7#
- 11) 1. Dxa6+ (1. ... bxa6 2. Ta8#) 1. ... Kxa6 2. Ta8#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

11 Mat in twee: Toegang: C

- 1) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7) 1. ... bxa6 2. Lg2#
- 2) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8) 1. ... Kxf7 2. Lb3#
- 3) 1. Dxe6+ (1. Pb5 Dxh2+ 2. Kxh2 hxg5+) 1. ... fxe6 2. Lg6#
- 4) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Lb3; 1. ... La3 2. Pb1) 2. bxc3 La3#
- 5) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3#
- 6) 1. ... Db1+ 2. Pxb1 Lc4#
- 7) 1. Txg7+ Kxc7 2. Dg2#
- 8) 1. ... Pf3+ 2. gxf3 Teg8#
- 9) 1. ... Pg4+ 2. hxg4 Th6#
- 10) 1. Dxh5 (1. Lxg6 fxg6) 1. ... gxh5 2. Lh7#
- 11) 1. ... Dxh3 2. gxh3 Lf3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5#

12 Mat in twee: Toegang: D

- 1) 1. ... Dxh2+ 2. Kxh2 Le3#
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Pc5#
- 3) 1. Txh7+ Kxh7 2. Df5#
- 4) 1. Dxc7+ Kxc7 2. Le7#
- 5) 1. Pxc6+ bxc6 2. Pd7#
- 6) 1. ... Dxh2+ 2. Kxh2 Pf5#
- 7) 1. ... Dxa2+ 2. Dxa2 c2#
- 8) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 axb3#
- 9) 1. ... Pxf2++ 2. Kg1 Ph3#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. c8D#
- 11) 1. Pf6+ gxf6 2. Pxf7#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Te4#

13 Pionneindspel / Vierkant: A

- 1) 1. ... Kf5; ½-½
- 2) 1. ... Kf3 2. a4 Ke4; ½-½
- 3) 1. Kf4; 1-0
- 4) 1. Kc6 Ke7 2. Kc7; 1-0

Natuurlijk winnen ook andere zetten. Vooral sterkere spelers en computergebruikers wijzen daarop, maar dit is Stap 3. De koningszet vereist verder geen nadenken. Twee keer afhouden en verder geen risico om het fout te doen. De computer deelt trots mee dat 1. b5 mat in 13 zetten is: 1. b5 Kd7 (de beste zet voor een derde stapper; het is nu zelfs mat in 11) 2. b6 (of 2. Kb6 Kc8 3. Ka7) 2. ... Kd8 en nu wint 3. Kd6 of 3. Kd5. Beide niet de meest voor de hand liggende zetten. We lopen dan vooruit op de lessen 14 en 17 over sleutelvelden. We kunnen beter op de eenvoudigste manier beginnen; hier is dat afhouden.

- 5) 1. Kd5; 1-0
- 6) 1. ... Kc2; 0-1
- 7) tekening
- 8) tekening
- 9) 1. Ka6 (1. b7? Kc7 2. Ka6 Kb8 en pat of pionverlies); 1-0
- 10) 1. e6 fxe6 2. c5 Kf5 3. c6; 1-0
- 11) 1. Kb5 Kg6 2. Kc6 Kf7 3. Kd7 1-0
- 12) 1. ... e4 2. dxe4 h5; 0-1

14 Toets / Mix: C

- 1) 1. Ke6+ (aftrekschaak)
- 2) 1. Kd4 (vierkant, afhouden)
- 3) 1. ... Th5+; 2. ... Th4# (mat door toegang)
- 4) 1. ... Td5 (1. ... Te3? 2. Td6) (aanval op een gepend stuk)
- 5) 1. ... Lb4+ en 2. ... Te1# (dubbelschaak)
- 6) 1. ... Tg4+ 2. hxg4 Dh2#; 2. Kh1 Dxh3# (mat door toegang)
- 7) 1. Ta3+ Txb2 2. Txa7 (aftrekschaak)
- 8) 1. Kb6 Ke7 2. Kc7 Ke8 3. d6 (vierkant, helpen); 1. Kb5 is ook goed maar vereist kennis uit les 14:
1. ... Ke7 2. Kc6 Kd8 3. Kd6 Kc8 4. Ke7 (sleutelvelden)
- 9) 1. Txa6+ Kxa6 2. Da1# (mat door toegang)
- 10) 1. Pf6+ Kh8 2. Th4# (dubbelschaak)
- 11) 1. f6 (1. e6?? f6) 1. ... exf6 2. e6 (vierkant, route blokkeren)
- 12) 1. Le5! (1. De5? Pxd3) (aanval op een gepend stuk)

15 Toets / Mix: D

- 1) 1. Lxe5+ Kb6 2. Lc7# (mat in twee dankzij dubbelschaak)
- 2) 1. Td4 (1. Te7 Dd1+) (aanval op een gepend stuk)
- 3) 1. b4+ Kxb4 2. Kb2 (vierkant)
- 4) 1. ... Pg5+ 2. hxg5 Dh8# (mat door toegang)
- 5) 1. Le1+ (1. Lxe5+? Kb7 en Le5 mag niet op g3 slaan) (aftrekschaak)
- 6) 1. d4 (vierkant, afhouden)
- 7) 1. ... Pd3+ 2. Kbl (2. Kd1 Tf1#) 2. ... Tf1# (mat door toegang)
- 8) 1. ... Dh7 (1. ... f5? 2. Dh3+; 1. ... Dg6 2. Kh3?) (aanval op een gepend stuk)
- 9) 1. Dxh7+ Kxh7 2. Th3# (mat door toegang)
- 10) 1. Lg2 (aanval op een gepend stuk)
- 11) 1. Pd6+ Kxd6 (1. ... Kf8 2. Te8#) 2. Lg3# (aftrekschaak en lokken)
- 12) 1. g3 en 2. Kxe6 (1. Kxe6? f4 en 2. ... e3) (koning in het vierkant houden)

16 Uitschakelen verdediging / Slaan: A

- 1) 1. Dxh8+ en 2. Td8#
- 2) 1. ... Dxh4 en 2. ... Pf2#
- 3) 1. Pxc7+ Lxc7 2. Lb5#
- 4) 1. ... Txd1 en 2. ... Lf3#; Na een zet als 2. Kg2 blijft wit een stuk achter.
- 5) 1. Pxh7+ Pxh7 2. Pg6#

- 6) 1. ... Txd1+ 2. Pxd1 Df1#
- 7) 1. Dxd4+ en 2. b6#
- 8) 1. Dxf6+ en 2. Te8#
- 9) 1. ... Txc4 en 2. ... La3#
- 10) 1. Dxd7+ Pxd7 2. Ph6#
- 11) 1. Dxb8+ en 2. Lxb5#
- 12) 1. ... Dxb3 en 2. Lc5+

17 Uitschakelen verdediging / Weglokken: A

- 1) 1. ... Tc1+ 2. Lxc1 Te1#
- 2) 1. Ta8+ Lxa8 2. Te8#
- 3) 1. Td8+ Dxd8 2. Dxc3+
- 4) 1. ... Txd4 2. Pxd4? Dxd2#
- 5) 1. ... Pd4 2. Pxd4+? Tc1+
- 6) 1. ... Db6+ 2. Txb6? Tf1#
- 7) 1. Dh8+ Kxh8 2. Txf8#
- 8) 1. ... Te3+ 2. fxe3 Dg3#
- 9) 1. Dxf6+ Txf6 2. Td8+
- 10) 1. ... Tb1+ 2. Lxb1 Df1#
- 11) tekening
- 12) tekening

18 Uitschakelen verdediging / Wegjagen: A

- 1) 1. a5
- 2) 1. Df7+ Kh8 2. Df8#
- 3) 1. Tg1+ Kh8 2. Txf8#
- 4) 1. f5
- 5) 1. e5
- 6) 1. Pe7+ Kh8 2. Txf8#
- 7) 1. ... Ld4+ 2. Kh1 Txf1#
- 8) 1. ... Pd4
- 9) 1. ... b5 2. Dxc6 Df1+ 3. Txf1 Txf1#
- 10) 1. ... Te3 (1. ... Tg8 2. Tb3)
- 11) 1. La5
- 12) 1. Le5 Db4 2. Dxf5#

19 Verdedig tegen de dubbele aanval: A

- 1) 1. ... Lg7
- 2) 1. ... Td5
- 3) 1. ... Lf6
- 4) 1. ... De6
- 5) 1. Pg3
- 6) 1. Pf3
- 7) 1. ... Lb7
- 8) 1. ... Tb6
- 9) 1. ... Ld4!; 1. ... Lxb2 2. Lxg6 en 1. ... Ld8 2. Kh1 zijn goede verdedigingen maar winnen niets.
- 10) 1. ... Db8 (1. ... a5? 2. Tc6+; 1. ... Dd8? 2. b4#)
- 11) 1. ... Tf7 (1. ... Kh8? 2. Lc4)
- 12) 1. Tc6+ (1. Tb5+? Kxd4 2. Txd5 Lh3+) 1. ... Kxd4 2. Txc8

20 Verdedig tegen de dubbele aanval: B

- 1) 1. ... Tf6+
- 2) 1. Lg5 (dreigt 2. Lf6#)

- 3) 1. f4 Dxd4? 2. Da8+
- 4) 1. Dg3 Dxd4 2. Db8+
- 5) 1. Kh3+ Pxd1+ 2. Dxd1+
- 6) 1. ... Lf4
- 7) 1. ... Ke7 2. Txc5 Kd6 3. Lxd7 Kxc5
- 8) 1. e4 (1. e8D? Lc6+) 1. ... Lxe4 2. e8D
- 9) 1. ... Pd6 (1. ... Pe5? 2. Lxe4+) 2. Lxc6 (2. Lc5 Pb5+ (2. ... Pe5)) 2. ... Pc4+
- 10) 1. Ld5 cxd5 2. Tf1
- 11) 1. ... Kc7 (1. ... Txb5 2. c7; 1. ... Tb1 2. Pd5#)
- 12) 1. ... Lxd5 (1. ... Db6? 2. De8+) 2. De8+ Lg8

21 Dubbele aanval: Verleiding: A

- 1) 1. ... De3+ (1. ... Dg5+? 2. Df4) 2. Kc2 Dxd6
- 2) 1. Dc3+ (1. Dd7+? Tf7) 1. ... Kh7 2. Dxc7
- 3) 1. De4+ (1. Dh8+? Db8) 1. ... Db7 2. Dxe5
- 4) 1. ... De5+ (1. ... Da5+? 2. b4)
- 5) 1. De1 (1. Dc6? Te7) 1. ... Thb4 2. Dxe6
- 6) 1. Df3 (1. De4? Df2+ 2. Kh1 Df1+ 3. Kh2 Dxd3+) 1. ... Pe6 2. Da8+
- 7) 1. De4 (1. Dd3 Pf6) 1. ... g6 2. Dxa4
- 8) 1. Dd5+ (1. Db3+ Dc4+) 1. ... Kh8 2. Dxb7
- 9) 1. Dd7+ (1. Dg4+? Dg6+) 1. ... Df7 2. Dxc8
- 10) 1. Da3 (1. Df3? Td8) 1. ... h6 2. Dxa7
- 11) 1. ... Df8+ (1. ... Db6+? 2. c5) 2. Lf3 Dxb4
- 12) 1. ... Dg6 (1. ... Df5? 2. Txf4) 2. De2 Dxd5

22 Dubbele aanval: Verleiding: B

- 1) 1. Dh4+ (1. Dc3+? Pe5)
- 2) 1. ... Db8+; 1. ... Dd2+? 2. Pe2
- 3) 1. ... Dc3; 1. ... Db6/d8? 2. Ta1
- 4) 1. Db3+; 1. Dd5+ Le6
- 5) 1. ... Dc1+; 1. ... Dc5+? 2. Lf2
- 6) 1. ... Da3+; 1. ... Dg5+? 2. Td2+
- 7) 1. De5; 1. Dd5/c5? Pg3+
- 8) 1. Dd2; 1. De5? Pb4+
- 9) 1. ... Dd1+; 1. ... Dd5+? 2. Dg2
- 10) 1. ... Dh3+; 1. ... Dg4+ 2. Pg3; 1. ... Dd3 2. Te3
- 11) 1. ... Dd8+; 1. ... Dd6+ 2. Ld3
- 12) 1. ... Db6+; 1. ... Dg4+? 2. Pg2 of 2. Pg3

23 Klein plan / Pionstructuur: A

- 1) 1. c6 bxc6 2. Lxa6
- 2) 1. e6 fxe6 2. Pg5
- 3) 1. Lxf5 gxf5 2. Ph4
- 4) 1. a6 bxa6 2. Lxc6
- 5) tekening
- 6) tekening
- 7) 1. Lxf6 1. ... Lxf6 2. Pxc5) 1. ... gxf6 2. Ph4
- 8) tekening
- 9) tekening
- 10) 1. f6
- 11) 1. ... c6 2. Lxc6 Txb2
- 12) 1. ... c5 (om d4 tegen te houden)

24 Klein plan / Pionstructuur: B

- 1) 1. f5 (dubbelpion oplossen)
- 2) 1. e5 dxe5 2. Pxe5 (de zwarte c-pion is zijn verdediger kwijt)
- 3) 1. Lxf6 gxf6 2. e3 (bezorgt zwart dubbelpion; 1. ... Dxf6 2. Pxc7 kan niet)
- 4) 1. ... Lxf3 2. gxf3 (bezorgt wit dubbelpion; Le2 moet c4 blijven dekken)
- 5) 1. ... La5 (wit kan Lxc3 niet voorkomen; 2. Te3? d4)
- 6) 1. ... Ph3+ 2. Kh1 Dxf3 gxf3 (bezorgt wit dubbelpion)
- 7) 1. h6 (de pion stond aangevallen en de zwarte pionstructuur wordt slechter; na 1. ... g6 staat de zwarte koning erg kwetsbaar)
- 8) 1. Ld3 Dh5 2. Lxf6 gxf6 (bezorgt zwart dubbelpion)
- 9) 1. c5 (verzwakt de zwarte pionstructuur)
- 10) 1. ... a5 (zwart moet b4 dekken en pion c2 blijft zwak; 1. ... Tb8 is minder, de toren heeft wel wat beter te doen; 1. ... Tc8 2. Txb4 en wit is van een zwakke pion af).
- 11) 1. ... gxf6 (1. ... Lxf6 2. Lxf5 en wit verhindert Lxd3) 2. Lxf5 fxg5
- 12) 1. ... e5 (verzwakt witte structuur of wit moet pion geven; 2. d5? Dh4+)

25 Remise / Eeuwige schaak: A

- 1) 1. De8+ Kh7 2. Dh5+ Kg8 3. De8+
- 2) 1. Dg5+ Kh7 2. Dh5+ Kg7 3. Dg5+
- 3) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Df1+
- 4) tekening
- 5) tekening
- 6) 1. Pf6+ Kf8 2. Pxf7+ Kg8 3. Pf6+
- 7) 1. Txg6+ fxg6 2. Dxc6+ Kh8 3. Dh6+
- 8) 1. Pf7+ Kg8 2. Ph6+ Kh8 3. Pf7+
- 9) 1. ... Td2+ 2. Kb1 Td1+
- 10) 1. ... Pe3+ 2. Kg1 Pf5+ 3. Kf1 Pe3+
- 11) 1. Ph5+ gxh5 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Pg3+ 2. Kh2 Pf1+ 3. Kh1 Pg3+

26 Remise / Pat: A

- 1) 1. Dd4+ (1. Db4+? axb4) 1. ... Kxd4 pat
- 2) 1. Kc4 Txb8 pat
- 3) 1. Tc1 Dxc1 pat (1. ... Kd3 2. Txc3+ Kxc3 =)
- 4) 1. ... Kh8 2. Dxf7 pat
- 5) 1. De7+ Dxe7 pat
- 6) 1. Dg6+ Lxg6 pat
- 7) 1. Db7+ Dxb7 pat
- 8) 1. Df5+ Dxf5 pat (1. ... Kh6 2. Df6+ Dxf6 pat)
- 9) 1. Kh4 Txf3 pat
- 10) 1. Ka6! Dxc6 pat
- 11) 1. Pe2+ Dxc3 pat
- 12) 1. Pd5+ Lxd5 pat

27 Remise / Mix: A

- 1) 1. ... Pe5+ 2. Kf5 Pxd7
- 2) 1. Lg3 Dxc3 pat
- 3) 1. Th7+ Kg8 2. Tg7+
- 4) 1. Tb2+ Pc2 2. Txa2
- 5) 1. Tb2 en 2. Txc2
- 6) 1. Tf4+ Dxf4 pat
- 7) 1. ... c1P+ (1. ... c1D? 2. Da2#)
- 8) 1. ... De6+ 2. Dxe6 pat

- 9) 1. Lb6 De7 2. Lc5 Dd8 3. Lb6
- 10) 1. Tf6+ Lxf6 pat; 1. ... Kxf6 2. Kxb2
- 11) 1. Txx7+ Kxx7 2. Dg5+ Kh8 3. Df6+
- 12) 1. ... Lg5 2. Dg3 Lf4 3. Dh4 (3. Df3 Lg5) 3. ... Lg5

28 Röntgenschaak of -aanval: A

- 1) 1. ... Th5+
- 2) 1. ... Tc8
- 3) 1. Tc8+ Ke7 2. Txx8
- 4) 1. ... Lg5
- 5) 1. ... Lf5
- 6) 1. Lg5+
- 7) 1. Ld5
- 8) 1. ... Tb4 2. De2 Txx4
- 9) 1. Dh8+
- 10) 1. Dh5+
- 11) 1. ... Lb8
- 12) 1. Lc5+

29 Röntgenschaak of -aanval: B

- 1) tekening
- 2) tekening
- 3) 1. Dd3+ (1. Dd1+? Ld2)
- 4) 1. ... Lc8 2. Dxd5 Lxx4
- 5) 1. ... Tc1+ 2. Ke2 Txx1
- 6) 1. Te3 Dxf4 2. Lxx3
- 7) 1. ... Lh5+
- 8) 1. Dh5 De7 2. Lxd5
- 9) 1. Dd6+ Kf7 2. Dxx6
- 10) 1. Le7
- 11) 1. ... Ta7 2. Df3 Dxd7 (2. ... Txd7? 3. Tad1)
- 12) 1. ... Da5+ (1. ... Dc3+? 2. Kd5 Dxc8 3. Pe7+)

30 Toets / Mix: E

- 1) 1. Pxf6+ Dxf6 2. Dxx7# (uitschakelen verdediging: slaan+mat)
- 2) 1. ... Df5 (röntgenaanval)
- 3) 1. Kh1 (1. Lxc5+ Kxc5 0-1) 1. ... Dxf2 pat
- 4) 1. Tg4 Pe5 (anders Txx6) 2. Th4# (uitschakelen verdediging: weggagen+mat)
- 5) 1. ... Td1+ 2. Lf1 Dh1#; 2. Tf1 Dxx2# (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 6) 1. ... Ta1+ 2. Ke2 Txx1 (röntgenschaak)
- 7) 1. ... Tg6 (verdedig tegen dubbele aanval)
- 8) 1. Th4 Txx4 2. Dg7#
- 9) 1. ... Th7 en 2. ... Txb7 (remise door onvoldoende materiaal)
- 10) 1. ... Dd8+; 1. ... Df4+? 2. Le3 (dubbele aanval: dame)
- 11) 1. Df3; 1. Db7 ? Pxd4 (dubbele aanval: dame)
- 12) 1. La4+ Kd5 2. Lb3+ (eeuwig schaak)

31 Toets / Mix: F

- 1) 1. ... Kf8 (1. ... Kf6? 2. Kd5) (vierkant, afhouden voorkomen)
- 2) 1. Dxc7 Dxc7 2. Te8+ (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 3) 1. Dg6+ Kh8 2. Dxx6+ Kg8 (2. ... Th7 3. Dxf8#) 3. Dg6+ (eeuwig schaak)
- 4) 1. ... Pfl+ 2. Kg1 Dh2# (mat in twee dankzij dubbelschaak)
- 5) 1. ... Dg7 (verdedig tegen dubbele aanval)

- 6) 1. Tf3+ (röntgenaanval)
- 7) 1. e4 (aanval op gepend stuk)
- 8) 1. ... Tf8 (penning)
- 9) 1. Dxc5+ Dxc5 2. La6# (uitschakelen verdediging: slaan: +mat)
- 10) 1. Dxb5 gxf5 2. Lh7# (mat door toegang)
- 11) 1. ... Kd2 2. c8D Te2+ 3. Kg3 Te3+ 4. Kg2 Te2+ (eeuwig schaak)
- 12) 1. Dc5+ en 2. Dxb4!; 2. Dxa7? Te1# (dubbele aanval: dame)

32 Verdedig tegen penning: A

- 1) 1. ... c6
- 2) 1. ... Pe6 (1. ... Pe4? 2. f3)
- 3) 1. ... Td7 (1. ... Tc7 2. Txc7)
- 4) 1. Pe2
- 5) tekening
- 6) 1. ... Txe2
- 7) 1. Ld3 (1. Tfb2 ? Tcb7)
- 8) 1. Le2
- 9) 1. ... Pxf3+
- 10) 1. ... Pe6
- 11) 1. Pe2
- 12) 1. ... Dxc2+

33 Verdedig tegen penning: B

- 1) 1. Pg5+
- 2) 1. ... Pxf3 2. Txc2 Pe1+
- 3) 1. Th1
- 4) 1. ... Pd3+; 1. ... Pg4+? 2.Kg3
- 5) 1. Lxf7+
- 6) 1. ... Txd1; 1. ... Td4? 2. De8+
- 7) 1. ... Df6
- 8) 1. ... Td8
- 9) 1. ... Pd3
- 10) 1. Pb4
- 11) 1. Dh5+ (1. Dd3+? Le4)
- 12) 1. ... Da8

34 Aanval op een gepend stuk: C

- 1) 1. Tf6 (1. Te1? Kf7)
- 2) 1. Lc6 (1. Lg4 De4+)
- 3) 1. Pd5 (1. Pxa8 Ta8)
- 4) 1. ... Db7; (1. ... f5+ 2. Df4)
- 5) 1. Lf3 (1. Lf1? Db7)
- 6) 1. e5 (1. c5? Lb5)
- 7) 1. ... Tc8 (1. ... b5? 2. Ld3)
- 8) 1. ... Pb2 (1. ... b5 2. Pa5)
- 9) 1. ... Lc4 (1. ... Lg4 2. Lxb5+)
- 10) 1. Dd1 (1. e5 Le7)
- 11) 1. Lg7 (1. Ld2? d4) wint de looper want 1. d4? 2. Lxd4
- 12) 1. ... Dd2 (1. Dd3? Pb4; 1. Dd1? Pxe3; 1. e4? Pf4)

35 Insluiten: A

- 1) 1. a4
- 2) 1. Pe3

- 3) 1. h4
- 4) 1. ... Th8
- 5) 1. ... Ph4
- 6) 1. Pa4
- 7) 1. ... c4
- 8) 1. Ld2
- 9) 1. e5
- 10) 1. ... Pf6
- 11) 1. Le2
- 12) 1. ... Pb8

36 Insluiten: B

- 1) 1. ... Da5
- 2) 1. a4
- 3) 1. e5 dxe5 2. fxe5
- 4) 1. g4
- 5) 1. Pd2 (1. Pa5 Lf1; 1. e5+ Kd7)
- 6) 1. Pc3
- 7) 1. Ph4
- 8) 1. ... c4
- 9) 1. Kg3 (1. Tag1 gaat niet; zwart voorkomt materiaalverlies met 1. ... d5 2. Tg3 dxe4)
- 10) 1. Pf4
- 11) 1. Pc4
- 12) 1. ... Lg6

37 Insluiten: C

- 1) 1. ... c6 2. bxc6 bxc6
- 2) 1. ... g5 2. hxg5 hxg5 (2. ... Lxg5)
- 3) 1. f4 gxf4 2. Lxf4
- 4) 1. ... b5 2. cxb5 axb5
- 5) 1. ... Pac4 2. Pxc4 Pxc4
- 6) 1. Ld5 Pxd5 2. Dxd5
- 7) 1. b5 axb5 2. cxb5
- 8) 1. Peg5 (1. Pfg5? Pxe4) 1. ... hxg5 2. Pxg5
- 9) 1. ... g5 2. hxg5 fxg5
- 10) 1. Pfd4 (1. Pbd4? Pxf3+) 1. ... exd4 2. Pxd4
- 11) tekening
- 12) 1. Te4 Pxe4 2. Txe4

38 Pionneindspel / Sleutelvelden aankruisen: A

- 1) a4, b4, c4
- 2) e4, f4, g4
- 3) e7, f7, g7
- 4) b3, c3, d3
- 5) c6, d6, e6
- 6) b7, b8, c8, d8, d7
- 7) f3, g3, h3
- 8) e2, f2, g2
- 9) a5, b5, c5
- 10) tekening
- 11) tekening
- 12) tekening

39 Pionneneindspel / Sleutelvelden: A

- 1) 1. Kc6 Kd8 2. Kb7
- 2) 1. Kg6 Kg8 2. g5 Kh8 3. Kf7
- 3) 1. Kg5 Kh7 2. Kf6
- 4) 1. Kd6 Ke8 2. Kc7 (ook 2. d5 wint natuurlijk, maar minder snel)
- 5) 1. Kb6! (1. b6? pat; 1. Kc6 Ka7! 2. Kc7 Ka8 is de uitgangsstelling) 1. ... Kb8 2. Ka6 Ka8 3. b6 Kb8 4. b7
- 6) 1. c5 Kc8 2. Kc6 Kb8 3. Kd7
- 7) 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 (of eerst 2. d4) 2. ... Kd7 3. d4
- 8) 1. Ke6 (1. e4 Kf8 2. e5 Ke8 3. Ke6) 1. ... Kf8 2. e4 Ke8 3. e5
- 9) 1. b3 (1. Kb4 Kb6 2. b3) 1. ... Kb6 2. Kb4 Ka6 3. Kc5
- 10) 1. Ke6 Kg7 2. f5 Kf8 3. Kf6
- 11) 1. g8D+ Kxg8 2. Kg6
- 12) 1. Kd5 Ke7 2. Kc6

40 Gepende stukken uitbuiten: A

- 1) 1. Dxd7#
- 2) 1. Pb6#
- 3) 1. Dg8#
- 4) 1. ... Df1#
- 5) 1. Dxh7#
- 6) 1. Db6#
- 7) 1. Dxf5#
- 8) 1. Tf8#
- 9) 1. Txe6#
- 10) 1. Dxh7#
- 11) 1. ... Te1#
- 12) 1. Pf7#

41 Gepende stukken uitbuiten: B

- 1) 1. Pf6+ (dubbele aanval)
- 2) 1. c8D (1. Lxd6+? Kd7) (vrijpion verzilveren)
- 3) 1. ... Pg3# (mat in een)
- 4) 1. ... Pxe2+ (sla een ongedekt stuk)
- 5) 1. Lxd5 (sla een onvoldoende gedekt stuk)
- 6) 1. Txe6+ (sla een ongedekt stuk)
- 7) tekening
- 8) 1. Df8# (mat in een)
- 9) 1. Txe7 (sla een ongedekt stuk)
- 10) 1. Txe4 (sla een onvoldoende gedekt stuk)
- 11) 1. Dd8# (mat in een)
- 12) 1. Txe7 (sla een onvoldoende gedekt stuk)

42 Gepende stukken uitbuiten: C

- 1) 1. Pc6+ (dubbele aanval)
- 2) 1. ... Pe2+ (1. ... Lxg2? 2. Txf4+; 1. ... Pxg2 2. b5) (dubbele aanval)
- 3) 1. Texb4 (sla een onvoldoende gedekt stuk)
- 4) 1. ... Pg3 (dubbele aanval)
- 5) 1. ... Pxb7 (1. ... g4? 2. b8D)
- 6) 1. Lxd7 (1. Dxd7? Dxc2#) (sla een onvoldoende gedekt stuk)
- 7) 1. ... Txd3 (sla een onvoldoende gedekt stuk)
- 8) 1. ... Lf3 (dubbele aanval)

- 9) 1. Te6# (mat in een)
- 10) 1. ... Dc3 (dubbele aanval)
- 11) 1. Dxd5+ (dubbele aanval)
- 12) 1. Pe6 (insluiten)

43 Gepende stukken uitbuiten: D

- 1) 1. ... Df2+ 2. Kh1 Lxf3+ (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 2) 1. Pxf6+ Kh8 2. Dxd5 (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 3) 1. ... Txf3+ 2. gxf3 Dxd5+ (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 4) 1. e5+ Kxe5 2. Pxe7 (2. Dxe7+ Dxe7 3. Pxe7 g6) (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 5) 1. Pb3+ (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 6) 1. Pg6+ Txd6 2. Dxd7# (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 7) 1. T1xe6 Txe7 2. Txe7 (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 8) 1. Da8+ Pb8 2. Lxb7# (2. Dxb7#) (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 9) 1. Pxd6+ Pxd6 2. Dxc6 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 10) 1. Txd6+ (1. Dxd7+? Dxd7 2. Txd7+ Kh8) 1. ... Kxd6 2. Dxd7 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 11) 1. ... Lc3 2. Td6 (2. Pxc3 Te1#) 2. ... Txe2 (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)
- 12) 1. Dxd8+ Lxd8 2. Tc8# (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)

44 Gepende stukken uitbuiten: E

- 1) 1. Pxd6+ Kh7 2. Dxd5 (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 2) 1. Txf5 Dxf5 (1. ... De7 2. Tf8+) 2. Dg7# (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 3) 1. Pd6 Lg8 (1. Te7 2. Txe5) 2. Pxe8 (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 4) 1. Txe7+ Txe7 2. Dxd5+ (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 5) 1. ... Txf6 2. exf6 (2. Dxf6 Dxd7#) 2. ... Dxd5 (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 6) 1. ... Lxa3 2. Ke2 Lxb2 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 7) 1. ... Lxb3 2. Dxb6 axb6 (uitschakelen verdediging: slaan+hout)
- 8) 1. Txe4 Dxe4 2. Dxd6# (uitschakelen verdediging: slaan+mat)
- 9) 1. Pxd5 Txc2 (1. ... Pxd5 2. Dxc6) 2. Dxc2 (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 10) 1. Tb8+ Dxb8 2. Dxd7# (uitschakelen verdediging: weglukken+mat)
- 11) 1. Lxd6+ Kxd6 2. Dxe6+ (uitschakelen verdediging: weglukken+hout)
- 12) 1. ... Tf2+ 2. Kd1 (2. Ke1 Ta2) 2. ... Txe3 (2. ... Lxe3? 3. Te1) (uitschakelen verdediging: weggagen+hout)

45 Penning: Ontpennen: A

- 1) 1. ... Dxb5 2. Pd6+ Lxd6 Pxb5 (penner weglukken)
- 2) 1. ... Lxe4 2. Dxf6+ Kxf6 3. Lxe4 (penner slaan)
- 3) 1. Dxf5 Dxd6+ 2. Kxd6 gxf5 (penner slaan)
- 4) 1. Pxc5 Pf6+ 2. Kf5 dxc5 (staartstuk met schaak dekken)
- 5) 1. Dxe5 Dxd1+ 2. Kxd1 Lxe5 (penner slaan)
- 6) 1. Pxf6 Te7+ 2. Kd2 gxf6 (staartstuk met schaak dekken)
- 7) 1. ... Dxe5 2. Dc4+ Kh8 3. Pxe5 (staartstuk met schaak wegspele)
- 8) 1. ... Pxb5 2. Ld2 Db6 3. axb5 (staartstuk met aanval dekken)
- 9) 1. a7 Te1+ 2. Kh2 Pxa7 (staartstuk met schaak wegspele)
- 10) 1. ... Dxd3 2. De1+ Kf7 3. Pxd3 (staartstuk met schaak wegspele)
- 11) 1. Dxd5 Tf1+ 2. Txf1 exd5 (penner weglukken)
- 12) 1. Pxe4 Pe5 2. Dd4 dxe4 (staartstuk met aanval dekken)

46 Penning: Ontpennen: B

- 1) 1. Pxf6 Lg6 (penner weggagen)
- 2) 1. ... Pxd3 2. Le3 De7 3. fxd3 (penner weggagen)
- 3) 1. Txb4 Le6+ (1. ... cxb4 2. Txc8) 2. g4 cxb4 (penner dekken)

- 4) 1. ... Pc5 2. Db4 (staartstuk met schaak wegspeken)
- 5) 1. ... Pe4 2. 0-0-0+ Ke7 3. Pxe4 (staartstuk met schaak wegspeken)
- 6) 1. ... La5 2. b4 cxb4 3. Pxd5 (penner door tussenplaatsen uitschakelen)
- 7) 1. Lxc6 Dc5 (tegenpenning)
- 8) 1. Dxc4 (1. Dxf5 Dxf5 (1. ... Lc5+? 2. Dxc5)) 1. ... Lc5+ 2. Kh1 fxg4 (staartstuk met schaak wegspeken)
- 9) 1. Txc3 Lh3+ 2. Kg1 Pxc3 (vluchtveld voor de koning maken)
- 10) 1. Txd4 Tc2+ 2. Kf1 Pxd4 (staartstuk met schaak dekken)
- 11) 1. ... Dxe4 2. Dg5 g6 3. dxe4 (staartstuk wegspeken met dreiging)
- 12) 1. ... Lxd4 2. Dd2 (2. Dd3 Lxb2 3. Dxd7 Dxd7 4. Txd7 Lxa1) (tegenpenning)

47 Penning / Mix: A

- 1) 1. Dc2 (1. Dc1? Lxf2+)
- 2) 1. Lc5
- 3) 1. Td3
- 4) 1. ... Lxg5
- 5) 1. ... Pb3+
- 6) 1. Tf4
- 7) 1. Td4
- 8) 1. ... Ph4+
- 9) tekening
- 10) 1. Tg3
- 11) 1. Tb7
- 12) 1. Le6

48 Verdedig tegen een dreiging: A

- 1) [Pd7] 1. 1. ... Td4 2. Kf1 Pxc1 (2. ... Td1+? 3. Ke2 Txc1 4. Pd7)
- 2) [Kxe2] 1. ... Lb2 (1. ... Td2 2. Le1)
- 3) [Tb2 en g4#] 1. Kg2 (1. b7 Tb2)
- 4) [Td1] 1. ... De8
- 5) [Txc1+ en Te1#] 1. Td7 Txc1+ 2. Kxc1 Te1+ 3. Td1
- 6) [Df6] 1. ... Ld6
- 7) 1. Lf1 (1. Kh2 Pg4+ 2. hxg4 Dh4#)
- 8) [Lc3] 1. ... De5
- 9) [d1D+] 1. Ld7+ Kf8 2. La4 b5 3. Lb3 (3. Lc2? Ld3)
- 10) [Ld2; a3? Ld6] 1. ... Pd7
- 11) [Td8+] 1. ... Ld2 (1. ... b5 2. Tf1; 1. ... Tf8 2. Td8)
- 12) [Pf6] 1. ... Tb4 2. Pf6 Th4

49 Verdedig tegen een dreiging: B

- 1) 1. Dd3 Txe1+ 2. Lxe1+ Dxe1 3. Df1
- 2) 1. ... Lg5 2. Txg5 Df7
- 3) [Pg6+ en Th1#] 1. ... g6 (1. ... c5 2. Pg6+ hxg6 3. Th1#)
- 4) [Ph2#] 1. ... Dd2+ 2. Pxd2 h4
- 5) [Dg8+] 1. ... Td7 (1. ... fxg5 2. Dd4+; 1. ... Dxb2 2. Dg8+ Txg8 3. Pf7#)
- 6) [Txb7] 1. ... Ta4 (1. ... Dxc7 2. Lxc7 Ta4 3. Df3 0-0) 2. Dxa4 Pxc7
- 7) [Pxe6+ en Lxg7#] 1. ... Pf6 (1. ... Ta7 2. Pxe6+ fxe6 3. Lxg7#)
- 8) 1. ... Lh5 (1. ... Lxh3 2. Txh4+; 1. ... Ld7 2. Txh4+)
- 9) [Dg7+ en Pg6#] 1. ... Lg5 (1. ... c3 2. Dg7+ Lxg7 3. Pg6#)
- 10) 1. ... Dc6 (1. ... Dxe4 2. Txd8+ Lxd8 3. De8#)
- 11) 1. ... Df4 2. Tc2 Db8
- 12) [Ph2#] 1. ... Ld5 2. cxd5 Dxd5

50 Verdedig tegen een dreiging: C

- 1) [hxc5] 1. Dd2 (1. Lh4 g5 2. Pxc5 hxc5 3. Lxc5; 1. g4 hxc5) 1. ... Dc7 2. Lf4
- 2) 1. Te1 (1. Dxd4? Txd4) 1. ... Dxe4 2. Txe4 Td1+ 3. Lf1
- 3) 1. Pxf3 (1. exf3? De3+)
- 4) 1. Pc6 Lxc6 2. Dc4+
- 5) [Pf6] 1. ... f5 (1. ... Pxc1? 2. Pf6) 2. Pf2 Pbd4
- 6) 1. ... La4 2. Txe8+ Dxe8
- 7) 1. Te4 (1. Te3? Dxd4 2. Tg3+ Kf8)
- 8) [Pxd7] 1. ... axb5 2. Da8+ Kc7
- 9) 1. ... Le7 (1. ... Lg7? 2. Txe6 fxe6 3. Pf7#)
- 10) 1. ... Dh3 (1. ... Dxd4 2. Dxf8+ Kxf8 3. Tc8#)
- 11) 1. ... Lg3 2. Txf5 (2. Kc1 Lf4) 2. ... Lf4
- 12) 1. ... Df4 (1. ... g6 2. Dh4 Pf5 3. Df6; 1. ... Dh6 2. Dxf7+)

51 Verdedig tegen een dreiging: D

- 1) 1. Pe2 (1. Lg3 Dxd4)
- 2) 1. Db3 Lc5 2. Kg2
- 3) [Db4#] 1. a3 (1. Dc4 Da3+ 2. Da4 Dc3+)
- 4) [Kg6] 1. Pf8 (1. b7? Kg6 2. Pf8+ Kf7; 1. Kg8 Dxb6 2. Kf8 Dh6)
- 5) [Kf2] 1. ... f5 (1. ... Kf7 2. Kf2) 2. Kf2 f4
- 6) 1. Dd2 (1. Dxe4 La2+; 1. Lc3 Pd5 2. Tc1)
- 7) [Tb1] 1. ... c5 2. Tb1 c4
- 8) [Le7] 1. Taa1 (1. Kf1 Le7) 1. ... Txb4 2. Txb4 Txb4 3. Ta8+
- 9) 1. ... a6 (1. ... b5? 2. a6 b4 3. b3 (3. Kc2) ; 1. ... b6 2. a6 b5 3. Kc2) 2. Kc2 b6 (2. ... b5)
- 10) 1. Tf1 (1. Td2? Pe4 2. Dxc5 Pxc5) 1. ... Pd3 (1. ... Pe4 2. Pxe4 Dxc1 3. Pd6+) 2. cxd3
- 11) 1. ... De5 (1. ... Dd7 2. La4; 1. ... De6 2. Lc2) 2. Lc2 Dd4+
- 12) 1. Tf6 Txf6 2. Tc8+ Kg7 3. exf6+

52 Pionneindspel / Sleutelvelden: B

- 1) 1. ... Kc7! 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 2) 1. ... Kd8! 2. Kc6 Kc8 ½-½
- 3) 1. Kc3! Kb5 2. Kd4
- 4) 1. e4 Kf7 2. Kd6
- 5) 1. Ke4! Kf6 2. Kf4 Kg6 3. Kg4
- 6) 1. Ke4! Kd6 2. Kd4
- 7) 1. ... Kb7! 2. Ka4 Ka6 ½-½
- 8) 1. ... Kc7! ½-½ (1. ... Kc8? 2. Kc6)
- 9) 1. ... Kd8 2. Kd5 Kd7 ½-½
- 10) 1. Kh4 Kf6 2. Kh5 Kg7 3. Kg5
- 11) 1. Kc3 (1. Ke3? Ke7 ½-½) 1. ... Ke6 2. Kc4 Kd6 3. Kd4
- 12) 1. ... Kf6 2. Ke4 Ke6 3. Kd4 Kd6 4. Kc4 Kc6 ½-½

53 Pionneindspel / Sleutelvelden: C

- 1) 1. exd4 (1. Kxd4? Kd6 ½-½)
- 2) tekening
- 3) 1. ... Kb8 ½-½
- 4) 1. ... d3 2. cxd3 Kb6 ½-½
- 5) 1. ... c5 ½-½
- 6) 1. Kf4
- 7) 1. ... d4 2. exd4 Kf8 ½-½
- 8) 1. Kd6!
- 9) 1. g5 Ke7 2. Ke5
- 10) 1. ... f5 2. Ke5 Kf8; Als je per ongeluk de koning aanraakt is er redding in 1. ... Ke8 2. f5 Kd7! / 2. Ke6

f5 ½-½

11) 1. ... h5 2. Kg5 h4 3. Kxh4 Kh6 ½-½

12) 1. ... Kc6 ½-½

54 Toets / Mix: G

1) 1. ... Pb6 (verdedig tegen penning)

2) 1. ... Kf3 2. Ke1 Kg2 (sleutelvelden)

3) 1. Lg5 (insluiten)

4) 1. Dd4 (dubbele aanval: dame)

5) 1. ... Pg4 2. Lxd8 Pf2# (verdedig tegen penning)

6) 1. Kh2 (1. Lf4 d2; 1. Ld2 pat)

7) 1. ... Pxx4 2. Lxd7? Lxg2# (verdedig tegen penning)

8) 1. b8D+ Kxb8 2. Kb6; 2. b6? Kc8 3. b7+ Kb8 (sleutelvelden)

9) 1. ... g5 en 2. ... Kg6 (insluiten)

10) 1. Ta1 (verdedig tegen penning) 1. ... fxe4 2. Ta7+

11) 1. Pe7+ Kh8 2. Pg6+

12) 1. Ld5

55 Toets / Mix: H

1) 1. Th2+ Lxh2 2. Dh4# (uitschakelen verdediging: weglukken)

2) 1. ... Kd3 2. Kb2 c4 3. Kc1 Kc3 (vierkant, helpen en sleutelvelden)

3) 1. Pg5+ (1. Pf6+? Pxf6) (aftrekaanval)

4) 1. ... g4 (insluiten)

5) 1. Dxx7+ Kxx7 2. Tg5# (lokken en dubbelschaak)

6) 1. Txx6+ Lxx6 2. Th7# (mat in twee door toegang)

7) 1. Txx7+ (mat in twee door toegang)

8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dxf1# (uitschakelen verdediging: weglukken)

9) 1. De4+ of 1. Dc6+ of 1. Dg2+ (eeuwig schaak)

10) 1. Lf4 (röntgenaanval)

11) 1. Pc8+ Ka8 2. Pb6+ (eeuwig schaak)

12) 1. ... Kc4 (vierkant, afhouden)

56 Toets / Mix: I

1) 1. Txd6+ Ke8 (1. ... Kxd6 2. Lf4#) 2. Lg6# (mat in twee door dubbelschaak)

2) 1. Lg4+ Ke8 2. Lxc8 (röntgenschaak))

3) 1. Kd2 (verdedig tegen dubbele aanval)

4) 1. Ld5 (1. Ld3 Lc6) (aanval op gepend stuk)

5) tekening

6) 1. Ld5+ Tf7 2. Dxe7 (aftrekaanval)

7) 1. ... Kg8 2. Kxg5 (2. e6 Kf8) 2. ... Kf7 (2. ... Kg7? 3. e6 Kg8 4. Kg6 Kf8 5. Kf6 Ke8 6. e7) (vierkant)

8) 1. Le5 (1. g3? Pxx3+ 2. Kg2 Pg5) 1. ... Pg6 2. Dxx6# (aanval op gepend stuk)

9) 1. Dxx4+ Kxx4 (1. ... fxx4 2. Th1#) 2. Le2# (mat in twee door toegang)

10) 1. ... Tf8 (insluiten)

11) 1. ... Lg3+ 2. Kg1 Te8 (aftrekschaak en mat)

12) 1. Pxe6 Txc3 (1. ... fxe6 2. Dxc8+) 2. Ta8+ (aftrekaanval)