

Stap 2 mix

In stap 2 heb je allerlei ‘wapens’ geleerd hoe je mat kunt zetten of materiaal kunt winnen. Dat is niet eens zo moeilijk: zoek aanvalsdoelen! Wat is kwetsbaar bij de tegenstander en ook niet onbelangrijk, wat doe je dan?

Zoekstrategie

- kwetsbare koning
- ongedekte stukken
- onvoldoende ongedekte stukken
- gedekte stukken met hoge waarde
- stuk met een verdedigende taak
- vijandelijke stukken op één baan
- kwetsbaar veld

Oplossing?

- mat of een dubbele aanval
- dubbele aanval
- dubbele aanval (helper nodig)
- dubbele aanval (niet van de dame)
- uitschakelen verdediging
- penning
- mat, dubbele aanval, penning

Bij alle spelen de drie aanvalsdoelen een rol:

- de koning
- hout (materiaal)
- veld

De eerste twee heb je in een stelling snel gevonden. Een koning is kwetsbaar als hij makkelijk is aan te vallen. Hoe erg dat is, verschilt per stelling. Vaak is schaak mogelijk.

Ook hout is goed ‘zichtbaar’. Zoek naar stukken (ongedekt, onvoldoende gedekt of - indien gedekt - van hogere waarde). Een veld waarop je een dreiging kunt uitvoeren is lastiger te zien.

De zoekstrategie richt zich dus voornamelijk op de kwetsbaarheid van de tegenstander. Is die in beeld dan kijken we welk stuk nodig is. Dat werkt altijd!

We gaan niet van een stuk uit en kijken of we er wat nuttigs mee kunnen doen. Dat werkt soms, maar niet altijd.

Nu zijn er wapens die meer van de eigen activiteit uitgaan dan van de kwetsbaarheid van de tegenstander.

Zoekstrategie

- eigen stukken op één baan (batterij)
- vrijpion verzilveren

Oplossing?

- aftrekaanval
- helpen of verdedigers uitschakelen

Dubbele aanval

Zoek naar twee aanvalsdoelen en val ze tegelijk aan. Welk stuk kan dat? Elk stuk kan een dubbele aanval geven. Waar kan het stuk schaak geven? Welke stukken staan ongedekt? Waar kun je mat zetten?

Penning

Zoek stukken van de tegenstander die op dezelfde baan (lijn, rij of diagonaal) staan? Kijk zeker naar de stand van de koning.

Welk stuk staat ongedekt? Kun je het pennen?

Geen ongedekt stuk? Kijk naar belangrijke stukken als de dame of de toren.

Uitschakelen verdediging

Nuttige vragen: Welke gedekte stukken staan aangevallen? Waarom levert een slagzet niets op? Zoek de verdediger van die stukken? Kun je de verdediger slaan, weggagen of weglokken?

Aftrekaanval

Zoek een batterij. Een dame, toren op loper als staartstuk is vereist! Is er een aanvalsdoel voor het kopstuk?

De kwetsbare koning

De koning is het kwetsbaarst. Vaak zie je dat meteen, soms is het lastiger te zien. Let op:

- » De koning heeft weinig of geen verdedigers om zich heen.
- » Er zijn wel verdedigers maar meer aanvallers.
- » De verdedigers staan onhandig en/of de eigen koning in de weg.
- » Een koning die ver van de rand van het bord staat, betekent dat de aanval van alle kanten kan komen.
- » De tegenstander kan mat in één zet mat dreigen. Pas echt vervelend als dat samen met een tweede dreiging kan gebeuren.
- » De koning staat 'toevallig' ongelukkig: op het verkeerde veld op het verkeerde moment.

Verdedigen

Winnen is leuk maar niet verliezen hoort er ook bij. Goed verdedigen is belangrijk. De kwetsbaarheid moet je nu in je eigen stelling zoeken. Welke aanvalsdoelen zijn er?

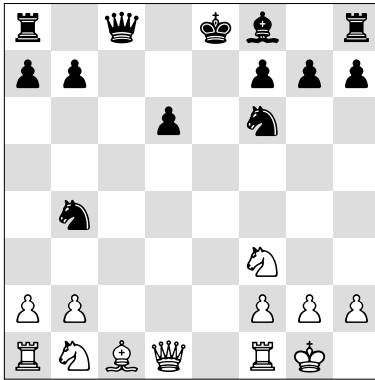
Zoek naar:

- is er een stuk in gevaar?
- staat de koning schaak?
- dreigt er mat?
- dreigt er promotie?

Oplossing:

} slaan, weggaan,
dekken, tussenplaatsen

Voorbeelden staan op pagina 3 en verder.

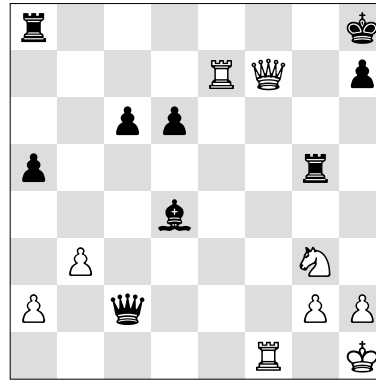


Dubbele aanval: dame

Kwetsbare koning op e8.

Ongedekt stuk: Pb4.

Dus schaak geven en het paard aanvallen. In de opening is dat vaak 1. Da4+ maar 1. ... Pc6 redt. De dame moet naar e1: **1. De1+**. Met een zwarte loper op b4 is Da4+ handiger dan De1+.



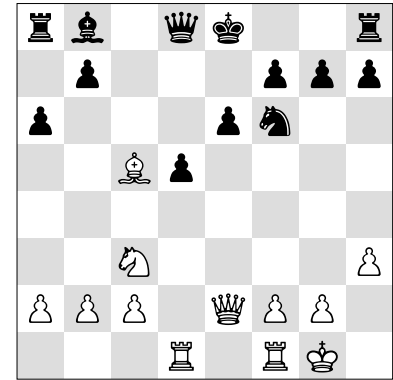
Dubbele aanval: dame

Kwetsbare koning

Ongedekte stukken:

Ld4, Tg5, Ta8.

De positie van de zwarte koning is minder slecht dan het lijkt: geen veilig schaak en genoeg verdedigers. Aanval op hout is wel mogelijk: **1. Df4** wint een stuk

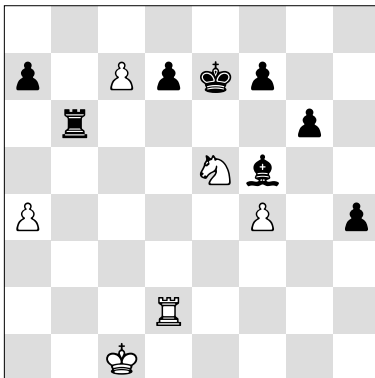


Dubbele aanval: dame

Ongedekte stukken: Lc5, b2

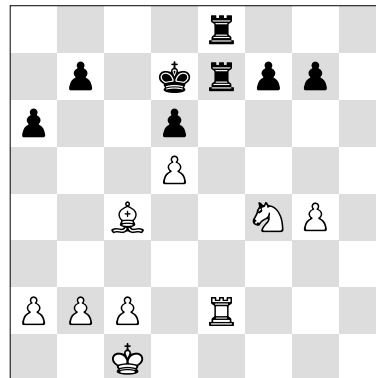
De witte koning staat veilig maar omdat Lc5 ongedekt staat, kan zwart profiteren met **1. ... Dc7** met matdreiging.

Onthoud het matbeeld met dame en loper. Het komt vaak voor.



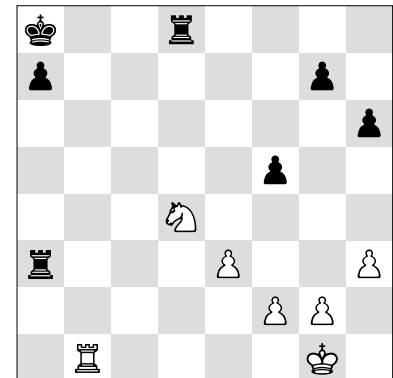
Dubbele aanval: paard

Zwart dreigt mat op b1 dus voor promotie tot dame is geen tijd. De volgende zet van zwart is d6. Wit kan tijd winnen met **1. c8P+**. Een dubbele aanval hoewel de toren gedekt staat. Wit wint punten,



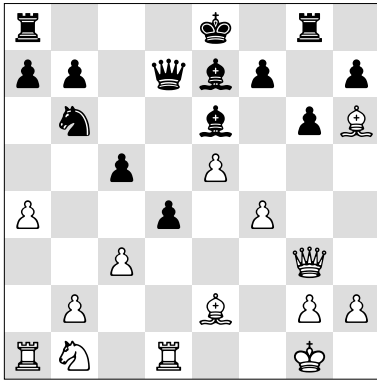
Dubbele aanval: toren

Bij wit staan twee stukken ongedekt. De zet **1. ... Te4** wint een stuk. Wit kan de toren slaan maar er is een tweede toren om het karwei af te maken: **2. Txe4 Txe4**.



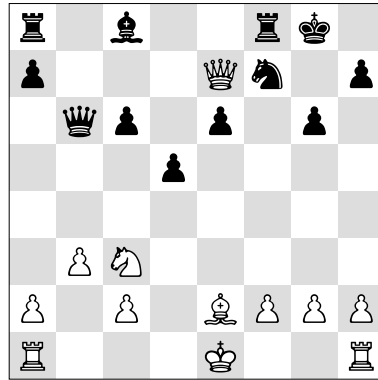
Dubbele aanval: 2 stukken

Een schaak met het paard op c7 is mat. Kijken of dat kan is belangrijker dan domweg op f5 slaan. Niet handig is 1. Pe6 Td7. Wel goed is **1. Pb5** met aanval op a3 en c7. Door de aanval op de toren is het niet van belang dat de koning even wat meer lucht krijgt.



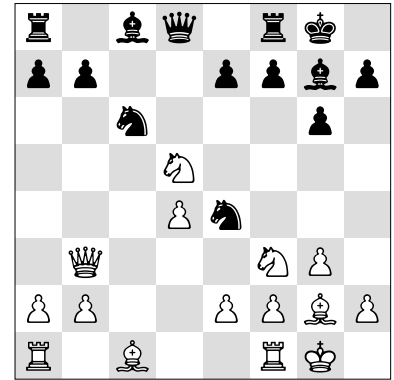
Penning

De zwarte koning en dame staan op dezelfde diagonaal. Je ziet dat als je er naar zoekt. De oplossing is dan nog makkelijker. De loper pent de dame met **1. Lb5**. Penningen naar de koning mag je niet missen.



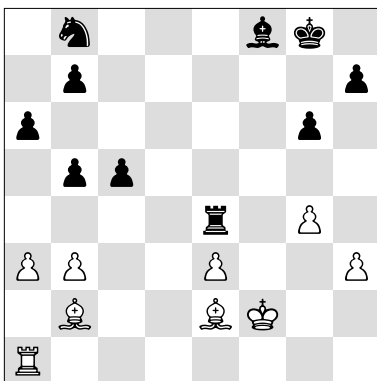
Penning

De penning naar de koning met **1. ... Da5** werkt niet want wit speelt **2. b4**. Nu is het paard op c3 wel het kopstuk omdat ook de toren op a1 een aanvalsdoel is. Na **1. ... Dd4** verliest wit zijn paard. Dat is een penning naar hout.



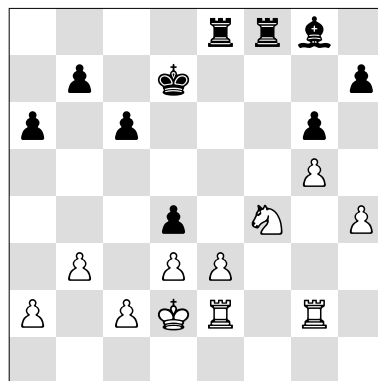
Penning

Bij wit staat geen enkel stuk ongedekt. Dame en paard staan wel op dezelfde diagonaal. Zwart kan het paard op d5 pennen met **1. ... Le6**. Het paard staat nu twee keer aangevallen en maar een keer verdedigd. Zwart wit een stuk.



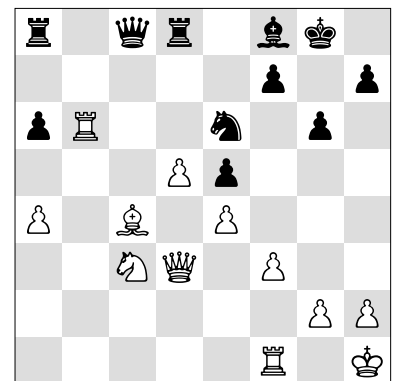
Penning

De penning naar een veld komt in zicht als de vijandelijke koning bijna mat staat. Slechts een schaak is nodig. Welk stuk kan mat geven en op welk veld. Hier is dat **d5** voor de loper. De zet **1. Lf3** pent de toren.



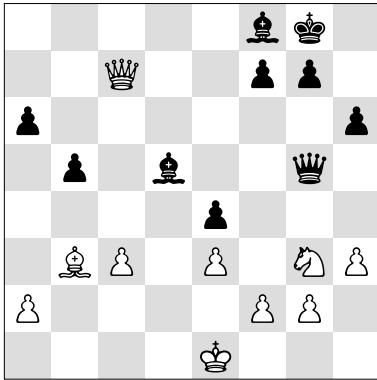
Uitschakelen verdediging

Het paard op f4 staat eenmaal aangevallen en eenmaal gedekt. Reden om altijd te kijken of de verdediger uitschakeld kan worden. Dat kan met een simpele slagzet: **1. ... dxe3+ 2. Txe3 Txf4** (slaan + hout).



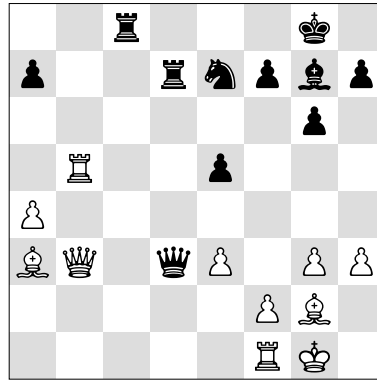
Uitschakelen verdediging

De loper op c4 staat aangevallen en gedekt. Nu kan zwart het dekkende stuk wegjagen. Na **1. ... Pf4** kan de dame de loper niet veilig blijven dekken. (wegjagen + hout)



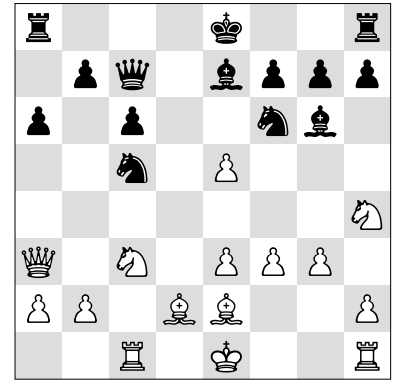
Uitschakelen verdediging

De loper op d5 staat nog voldoende gedekt. Een aanwijzing om het dekkende stuk proberen uit te schakelen. Dat lukt met een **1. h4**. Dat kost een pion na **1. ... Dxb4** maar met **2. Lxd5** wint wit meer materiaal.. (weglokken + hout).



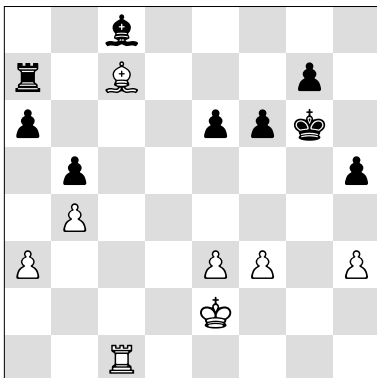
Uitschakelen verdediging

Weglokken kan ook met een slagzet. Bij zwart staan de dame en het paard door de toren gedekt. Nu kan die toren beide stukken niet tegelijk blijven dekken. Dus lokt wit hem weg met **1. Dxd3 Txd3 2. Lxe7**. Weglokken met slaan noemen we **overbelasting**.



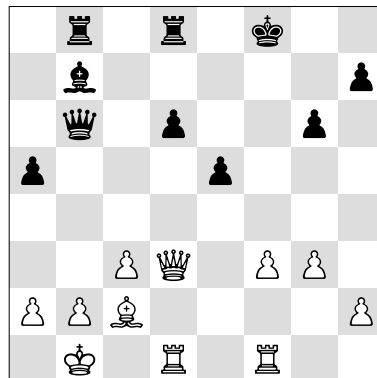
Aftrekaanval

Het eerste wat opvalt is dat het paard op f6 hangt. Dus maar **1. ... Dxe5** spelen? Nee! Er staat een batterij klaar op de diagonaal a3/f8. Het kopstuk geeft schaak en het staartstuk incasseert de dame: **1. ... Pd3+ 2. Lxd3 Lxa3**.



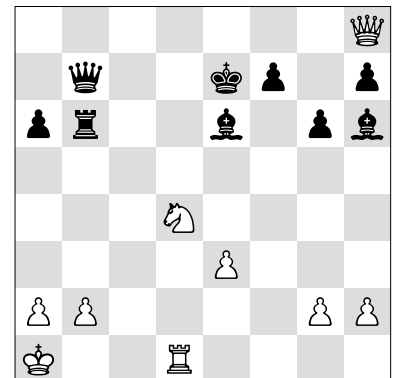
Aftrekaanval

De batterij over de c-lijn is gericht op de ongedekte loper op c8. Wit moet met zijn loper op de juiste manier de zwarte toren aanvallen. Goed is **1. Lb8 Tb7** en **2. Txc8** dekt de loper. Fout is **1. Lb6 Tb7**.



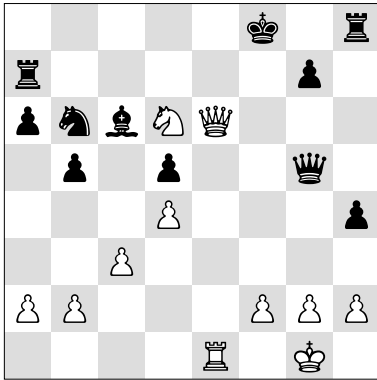
Aftrekaanval

De batterij staat klaar op de b-lijn. De loper moet met aanval op de dame worden weggespeeld. De goede manier **1. ... La6** met mat of dameverlies. Hetzelfde resultaat lijkt **1. ... Le4** te geven. Helaas: **2. fxe4+** is schaak.



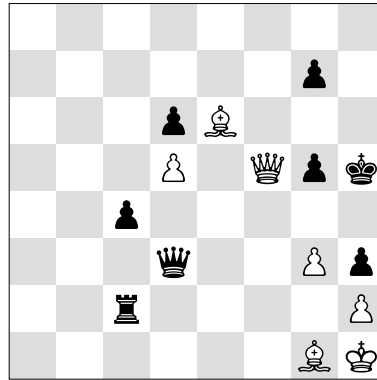
Aftrekaanval

De batterij staat op de d-lijn. Zonder paard kan wit mat zetten met **2. Dd8#**. Het kopstuk moet met tempo weg. Niet goed zijn **1. Pxe6 Kxe6** en **1. Pf5+ Lxf5**. In beide gevallen komt veld e6 vrij voor de koning. Dus **1. Pc6+**.



Mat in twee

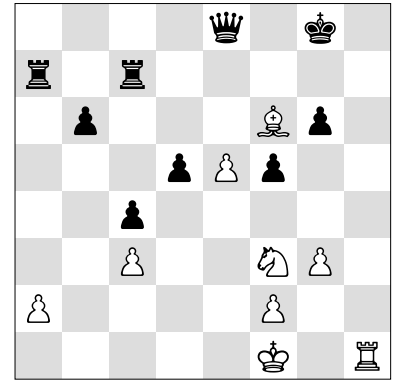
De zwarte koning kan niet spelen. Alle witte stukken vallen aan maar er zijn ook flink wat verdedigers, aanvallers schaak geven en op verdedigers letten. Omdat het witte paard f7 bewaakt kan de dame opgeofferd worden. Dankzij een tweevoudige aanval op e8 kan wit mat zetten: **1. De8+ Lxe8 2. Txe8+.**



Mat in twee

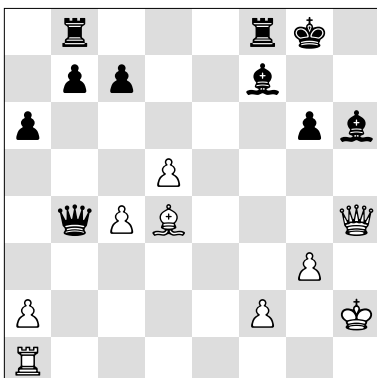
De zwarte koning staat slecht maar wit heeft weinig stukken in de aanval. Daarbij verdedigt de zwarte dame mee.

Na 1. g4+ Kh6 heeft wit zelfs geen veilig schaak meer en dat geldt ook voor 1. Dxh3+ Kg6. Eerst met de loper g6 bewaken werkt wel: **1. Lf7+ Kh6 2. Dxh3#.**



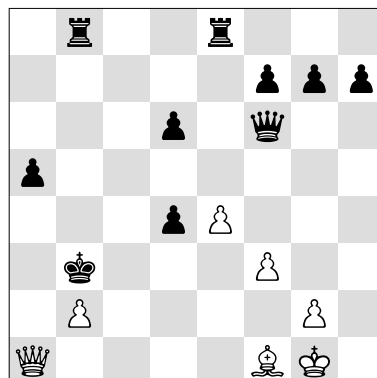
Mat in twee

De zwarte koning heeft nog velden op de f-lijn om naar toe te gaan. Wit moet snel handelen omdat zwart met Th7 een belangrijke aanvalser kan uitschakelen. De koning **jagen** om met **schaak** een nieuwe aanvalser in de aanval te brengen leidt tot mat: **1. Th8+ Kh7 2. Pg5#.** Het paard bewaakt e6.



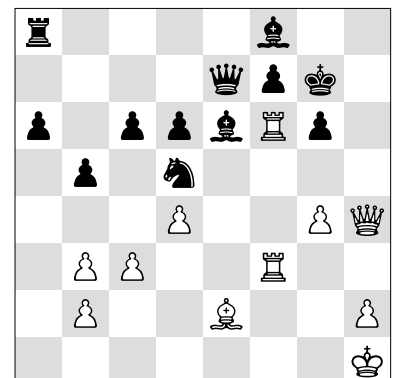
Jager erbij halen

Zwart heeft net een wit paard op h6 geslagen. Wit heeft nu de keus uit 1. Dxh6 of 1. Df6. In beide gevallen dreigt er mat. Is er verschil? Zeker wel. Na 1. Df6 dekt zwart het mat met weggaan: 1. ... Kh7. De winnende zet is terugslaan op h6: **1. Dxh6.**



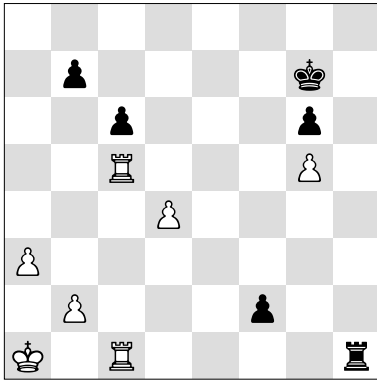
Bewaker erbij halen

Na direct 1. Da3+ Kc2 krijgt de zwarte koning nieuwe vluchtelden. Eigen pionnen op de 2^e rij nemen nog wel velden af en kunnen het schaakgevend stuk dekken, maar schaakgeven kan niet. Het is beter eerst **1. Ld3** te spelen en pas dan **2. Da3#.**



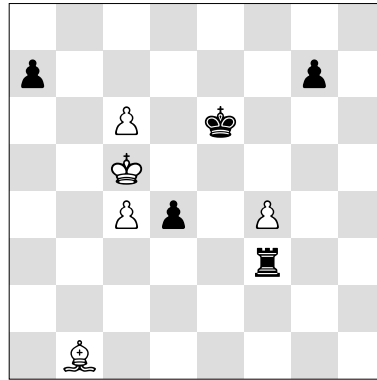
Helper erbij halen

De dame moet mat zetten dat is wel duidelijk. Stukken erbij halen is de juiste aanpak als er niet genoeg aanvallers zijn. Wit brengt met **1. Th3** de helper voor de dame in de strijd. Er dreigt nu alleen mat op h8 (2. Dh7+ Kxf6). Na 1. ... Pxf6 komt ook **2. Dh8#.**



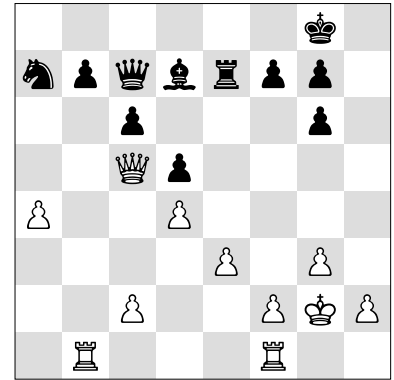
Vrijpion verzilveren

Meteen promoveren levert 4 punten op maar omdat zwart een toren achterstaat, is dat slechts voldoende voor remise. Onthoud hoe zwart de nieuwe dame in leven houdt: **1. ... Te1!**



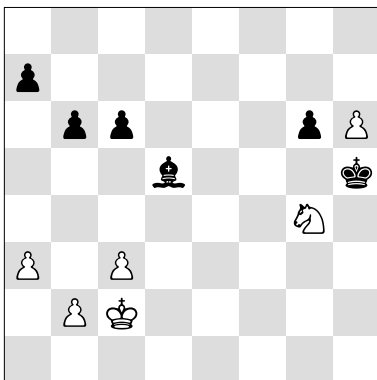
Vrijpion verzilveren

De koning kan de c-pion nog stoppen, de toren heeft twee zetten nodig. Met **1. Lf5+** lokt wit de koning weg (**1. ... Kxf5** **2. c7** of snijdt hij de koning de toegang tot de pion af (**1. ... Ke7** **2. c7**).



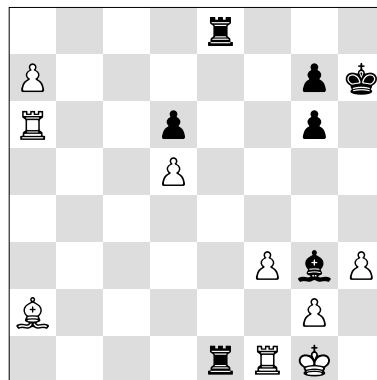
Kies de juiste slagzet

De dame moet kiezen: toren of paard slaan. De toren is meer waard maar helaas, na **1. Dxe7** staat de dame in een batterij en **1. ... Lh3+** is winnend. Tevreden zijn met 3 punten winst: **1. Dxa7**.



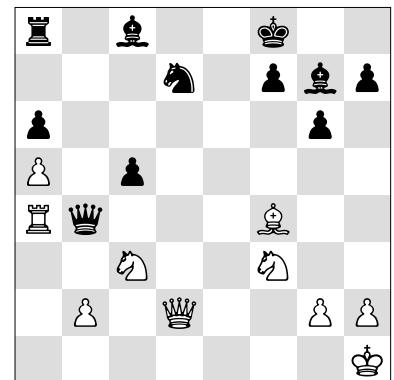
Verdedig tegen vrijpion

De looper zal de h-pion moeten stoppen. Dat lukt niet met **1. ... Lg8** vanwege **2. Pf6+**. Ook **1. ... Le4+** **2. Kd2 g5** faalt op een paardvork: **3. Nf6+**. Eerst **1. ... g5** werkt wel omdat na **2. Kd2 Kg6** kan volgen.



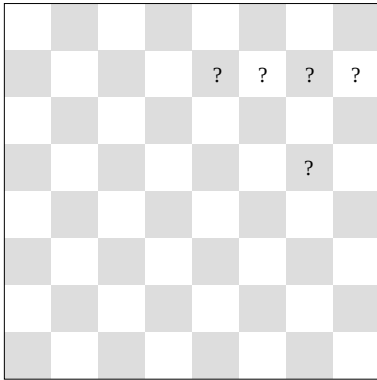
Verdedig tegen mat

Er dreigt mat in twee zetten: **1. ... Txf1+** **2. Kxf1 Te1#**. Dus promotie tot dame werkt niet (zwarte koning staat niet op h8!). Alleen **1. Lc4** verhindert het mat: **1. ... Txf1+** **2. Lxf1**.



Verdedigen of aanvallen?

In deze stelling is de eerste is juist. Verleidelijk is **1. ... Lxc3** (slaan+hout). Wit werkt niet mee en speelt **2. Dd6+** en **3. Txb4**. Zie ook verderop bij de tussenzet. Weggaan met **1. ... Db3** is goed.



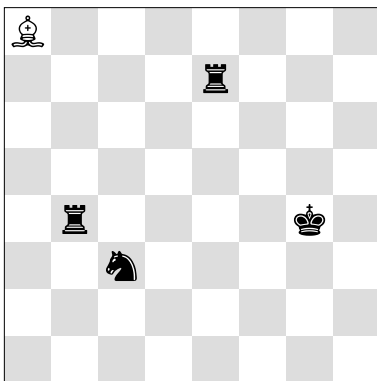
Mat bedenken

♔ = ____ ♖ = ____ ♞ = ____
 ♚ = ____ ♜ = ____

De stukken moeten op de velden met de vraagtekens komen. Zwart moet mat staan. Probeer uit het hoofd (goed voor het visualiseren), anders met een bord erbij.

De oplossing:

♔ = e7 ♖ = g5 ♞ = f7
 ♚ = g7 ♜ = h7

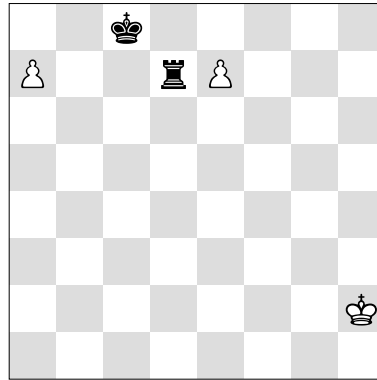


Routeplanner: geef schaak

Regels:

- alleen wit speelt
- geef zo snel mogelijk schaak
- speel alleen veilige zetten
- je mag niets slaan

La8-g2-f1-a6-c8+



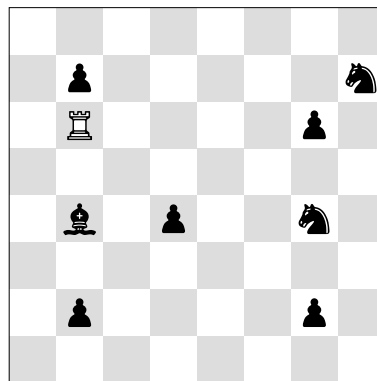
Zet mat

Spelregels:

- Alleen wit speelt.
- Zwart speelt niet, maar er moet een legale zet mogelijk zijn. Dus geen schaak op de eerste zet en niet pat zetten.

Wit moet schaak geven en 3 velden controleren. Direct

1. a8D+ is schaak, maar is zeker de tweede zet. Alleen **1. e8P** controleer veld c7. Nu is het mat na **2. a8D#**..

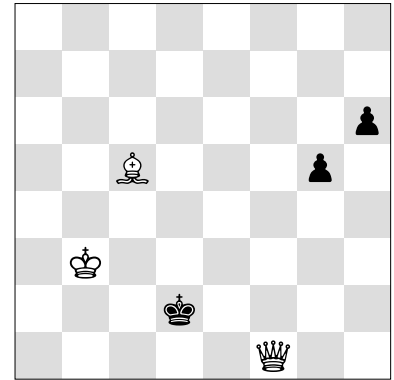


Routeplanner: sla alles

Regels:

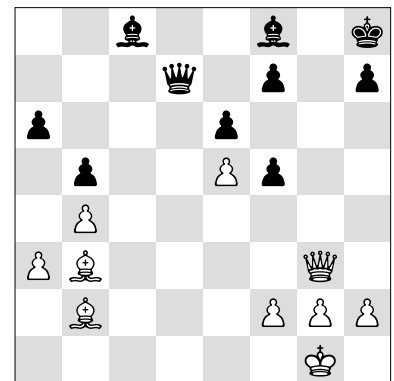
- alleen wit speelt
- sla zo snel mogelijk alle zwarte stukken
- sla alleen ongedekte stukken

Tb4xd4xg4xg6xg2xb2xb7xh7



Zet mat

Wat aanwijzingen hoe je deze opgaven kunt oplossen. Omdat zwart niet speelt kun je met de aanwezige stukken een matbeeld verzinnen. Gevonden? Dan alleen nog kijken of die stelling met de regels gemaakt kan worden. Het matbeeld is een beetje lastig, de zetten niet: **1. La3** en **2. Lc1#**.



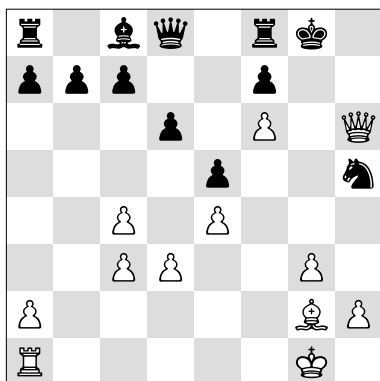
1. ... ♔d2 2. ____ #

In stellingen met een zet onder het diagram moet het antwoord worden ingevuld. Dit is een opgave met verdigen.

Er dreigt mat en loperverlies maar **2. Dc3** dekt veld e1 met een röntgendekking en de looper.

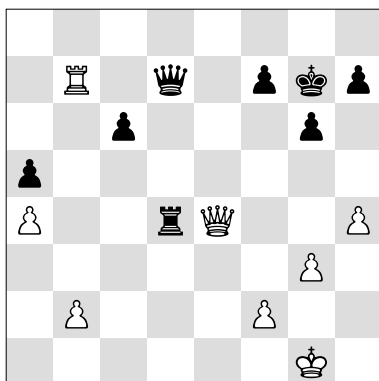
De tussenzet

Bij de antwoorden staat 40x het woord tussenzet. Enige aandacht is op zijn plaats. In de laatste druk van het werkboek *Stap 2* staat nu een geheugensteun met dit onderwerp (in de eerdere drukken niet). In het werkboek *Stap 2 vooruitdenken* staat de geheugensteun over de tussenzet al vanaf de eerste druk. Dat werkboek wordt (onverstandig natuurlijk) voor het gemak nogal eens overgeslagen. Een stuk terugslaan, je verdedigen tegen een dreiging zijn niet altijd verplicht. Soms is er een slimme tussenzet mogelijk. Hier wat voorbeelden.



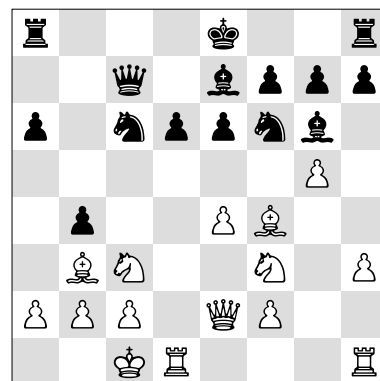
Slaan met schaak

De zet 1. Dxb7 wint niet omdat 1. ... Dxf6 volgt. Een slim tussenschaak haalt het paard met tempo op:
1. Dg5+ Kh7 2. Dxb7 Kg7 3. Dg5+ en mat op g7.



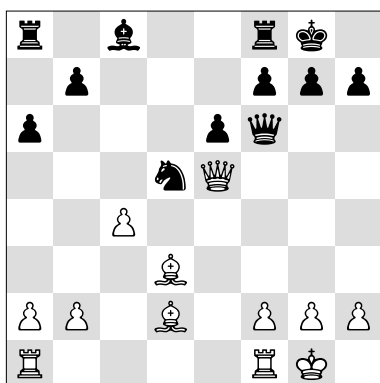
Tussenzet: schaak

Beide dames staan in. Zowel 1. ... Txe4 2. Txd7 als 1. ... Dxb7 2. Dxd4+ levert niets op. Zwart speelt eerst **1. ... Td1+** en slaat pas dan de toren. Met wit aan zet wint 1. De5+ f6 2. Txd7+ een dame.



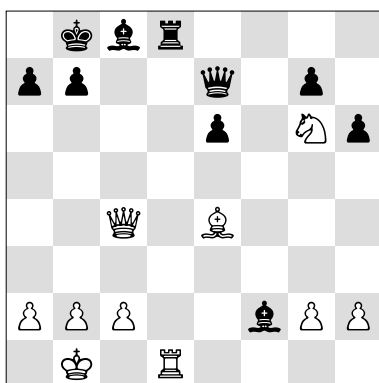
Tussenzet: aanval op hout

Beide paarden staan in. Direct 1. ... bxc3 2. gxf6 is niet veel. De tussenzet **1. ... Ph5** valt de looper aan: ineens staat er een winnende dubbele aanval op het bord. Twee aanvalsdoelen staan aangevallen.



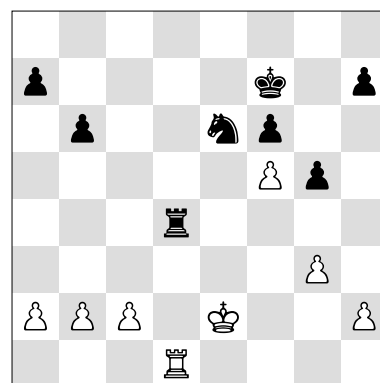
Tussenzet: matdreiging

Bij wit en zwart staat een stuk in. Na ruil op f6 slaat zwart met zijn paard terug. Met **1. De4** dreigt er mat op h7 en het paard op d5 blijft hangen. Het tweede aanvalsdoel is veld h7. Zwart kan niet beide dreigingen in een zet oplossen.



Tussenzet: slaan

De zwarte dame is nog veilig. Op 1. Pxe7 zet zwart mat met 1. ... Txd1#. Met het verrassende **1. Dxc8+** wint materiaal. Hij lokt de koning naar c8 en dan volgt **2. Pxe7+** met schaak of hij lokt de toren van d8 weg en dan volgt veilig **2. Pxe7**.



Tussenzet: verdedigen

Het zwarte paard staat aangevallen. Het moet ook de toren dekken dus weggaan kan niet. Na 1. ... Txd1 komt de tussenzet **2. fxe6+**. Zwart verdedigt zich met **1. ... Te4+ 2. Kf3 Pc6**.