

Stap 2 vooruitdenken



Bij de 4 talen versies van de werkboeken is de hoeveelheid tekst beperkt. De werkboeken Vooruitdenken hebben net iets meer uitleg nodig dan de andere werkboeken (basis, extra, plus of mix).

Allereerst staat op bladzijde 2 en verder een summier overzicht van de soorten opgaven in het werkboek. Dat zal voor een groot deel voldoende zijn, maar er is meer. Op pagina 2 e.v. staat de inhoud van het hele werkboek met uitleg over de afzonderlijke bladzijden. Er staat een verwijzing naar de pagina van de eventuele geheugensteun. Die staan op de bladzijden 6-14.

Ook voor de blindoefeningen die op veel bladzijden staan, kan extra uitleg (naast het voorbeeld met antwoord in het werkboek) van pas komen.

Inhoud werkboek Stap 2 Vooruitdenken

De vetgedrukte cijfers voor de titel (**3; 9+10**) verwijzen naar de bladzijden in het werkboek.

3 Penning A

De vormen op deze bladzijden zijn pen, aanval op een gepend stuk en een gepend stuk is geen goede verdediger. Zie desnoods de geheugensteunen van Stap 3.

4+5+6 Materiaal winnen A B C

Een ongedekt stuk slaan en de tweevoudige aanval zijn de vormen op deze bladzijden. Dat lijkt eenvoudig, maar let op! Met welk stuk moet je slaan? Houd rekening met de mogelijkheden van de tegenstander. Denk aan de röntgendekking en vergeet ook de tussenzet niet.

Zie de geheugensteun op bladzijde 7.

De blindoefening op pagina 4 is een routeplanner: ga naar veld ?

e1 c6  ____ – b7

Het eerst genoemde stuk (e1) moet veilig naar het genoemde veld aan het eind (g4). Via g1 is de juiste weg.

De blindoefening op pagina 5 is „Val veilig aan!“

e2 c5 f7  ____

Het paard moet veilig een zwart stuk aanvallen. Schrijf alleen het juiste veld op. Je mag het lege bord gebruiken. Het is duidelijk dat het paard de toren op c5 moet aanvallen. Pb3 faalt op Lxb3 en daarom is Pe4 correct.

De blindoefening op pagina 6 is „Kies de juiste slagzet“.

d5 a8 a2  ____

Alleen de toren op a8 staat ongedekt: Dxa8.

7+8 Uitschakelen verdediging

1. d8 xb2 2. ____ !

2. ____ ? ____

Na de zetten onder het bord is materiaalwinst mogelijk. Schakel de verdediger uit.

Zie zo nodig de geheugensteun in Stap 2 op blz. 18.

Voor de laatste drie opgaven op pagina 8 geldt: bij de zet met het uitroepteken (!) komt de juiste zet. Bij het vraagteken (?) komt de zet die ook het gepende stuk aanvalt maar geen materiaal wint. De weerlegging komt op het laatste streepje.

9+10 Mat: visualiseren A+B

Zie de geheugensteun op pagina 6.

De blindoefening op pagina 9 is mat in één. Hoeveel keer kan wit mat geven? Schrijf het aantal op en ook alle zetten.

De blindoefening op pagina 10 is ‘mat in één’. De opgave onder het bord is een voorbeeld en is al ingevuld.

11+12+13 Dubbele aanval A B C

Zie de geheugensteun op pagina 7.

De blindoefening op bladzijde 13 is ook de dubbele aanval. De opgave onder het bord is een voorbeeld en is al ingevuld.

14+15+16 Slim schaak opheffen A+B+C

Zie de geheugensteun op pagina 8.

17 Korte partijtjes A

Speel de partij uit in je hoofd en vindt de beste zet.

1. g4 e5 2. f3 _____ Schrijf maar op Dh4#.

18+19 Tactiek in de opening A B

Gemengde opgaven in de openingsfase van een partij met thema's uit Stap 2.

20+21 Mat: visualiseren C D

Zie de geheugensteun op pagina 6.

De blindoefening op pagina 20 is mat: ja (👉) of nee (👈).

De blindoefening op pagina 21 is mat in één. De opgave onder het bord is een voorbeeld en is al ingevuld.

22+23 Aftrekaanval A B C

Zie zo nodig de geheugensteun in Stap 2 op blz. 42.

De blindoefening op pagina 23 is aftrekschaak.

24+25 Verdedig tegen mat A B

Zie de geheugensteun op pagina 9.

De blindoefening op pagina 25 is Verdedig tegen mat. De opgave onder het bord is een voorbeeld en is al ingevuld.

26+27+28 Kies de juiste zet A B C

26 Dubbele aanval D

Zie de geheugensteun op pagina 7.

27+28 Dubbele aanval visualiseren A B

Eenzelfde soort oefening als *Mat: visualiseren* met het verschil dat nu materiaal moet worden gewonnen.

29+30 Pat A B

Forceer pat.

Bij de blindoefening op pagina 30 is mat (#), pat (=) of speel (→).

31+32 Materiaal winnen (👉 of 👈)

Na de zetten onder het bord, is materiaalwinst mogelijk. Dat is ofwel 'sla een ongedekt stuk' of "sla een tweevoudig aangevallen stuk". Is de slagzet goed of fout? Geef aan waarom wel of waarom niet.

33+34 Mat: visualiseren A+B

Zie de geheugensteun op pagina 6.

De blindoefening op bladzijde 33 is 'mat bedenken'.

De blindoefening op bladzijde 34 is „Hoeveel keer mat in één?“

35+36 Toets: mix A B

Opgaven met verschillende thema's. Bij de antwoorden staan ze aangegeven

37+38 Tussenzet A B

Zie de geheugensteun op pagina 12.

Geef in de blindoefening op bladzijde 37 het veld aan waarop de dame alle drie de velden aanvalt.

39 Pat vermijden A

De tegenstander staat nog niet pat, maar de voor de hand liggende zet tot pat leiden. Vermijd deze zet en speel de zet die wint!

40+41 Slaan: ja of nee A B

Als reactie op de zet onder het bord, kun je een stuk slaan of terugslaan. Is de slagzet goed of fout? Geef aan waarom wel of waarom niet.

42+43 Matt drohen A

De eerste witte en zwarte zetten zijn al gegeven. Op de tweede zet moet wit mat dreigen. De tegenstander kan mat niet voorkomen. De tweede zwarte zet kan elke zet zijn en hoeft niet te worden opgeschreven. De matzet op de derde zet natuurlijk wel.

44+45 Vrijpion A B

Een vrijpion is meestal meer waard dan een punt. De vrijpion moet punten opleveren en mag dus desnoods verloren gaan.

45+46 Pat vermijden A

Wit probeert pat af te dwingen. De juiste zet vermijdt dat.

46+47 Verdedig tegen vrijpion A B

We moeten de vrijpion van de tegenstander tegenhouden, slaan en als dat niet lukt, de nieuwe dame winnen. Daarbij mag materiaal verloren gaan.

48+49 Mat in drie A B

De opgave is mat in drie maar omdat de eerste zet gegeven is, blijft mat in twee over. Wel met een zet extra vooruitdenken.

De blindoefening op pagina 48 heeft het thema: insluiten. De eerste opgave is een voorbeeld en is al ingevuld.

De blindoefening op pagina 49 is 'Waar staat de koning mat?' De eerste opgave is een voorbeeld en is al ingevuld.

50+ 51 Routeplanner mat A B

Gevraagd: de juiste weg naar mat. De beginstelling en de laatste zet zijn gegeven. In veel andere routeplanners speelt alleen wit, maar hier is er ook een zwarte zet. Zwart kan steeds nog maar een zet doen en er hoeven er maar twee in totaal te worden berekend. Dat helpt bij het vinden van de oplossing. De matzet geeft veel informatie. Logisch denken is vereist. Geef niet te snel op als je niet direct bij de oplossing komt. Zie de geheugensteun op pagina 14.

52+53 Voorkom materiaalverlies A B

De titel van de opdracht zegt precies wat je moet doen: geen materiaal verliezen. De thema's zijn zeer verschillend. Red het ingesloten stuk, zorg ervoor dat het dekkende stuk niet uitgeschakeld wordt. Er zijn ook andere thema's.

54+55+56 Toets mix C D E

Opgaven met verschillende thema's. Bij de antwoorden staan ze aangegeven.

De blindoefening op blz. 55 is een routeplanner: Ga naar het juiste veld. De eerste opgave is een voorbeeld en is al opgelost.

Vooruitdenken

Een werkboek dat net even anders is dan je gewend bent. Er staan niet op elke bladzijde diagrammen en dat is even wennen. Wat voor oefeningen kun je allemaal verwachten?

Blindschaken

Je ziet alleen een leeg bord. De stelling is aangegeven met witte en zwarte stukken. Die noemen we figurines en het ziet er zo uit: ♔c3 ♚h8 _____. Is de opdracht 'Sla een ongedekt stuk' dan vul je Lxh8 in (de opgaven zijn wel wat moeilijker dan dit voorbeeld).

De opdrachten ken je wel allemaal: veilig aanvallen, routeplanners en nog veel meer. Bij de opdracht staat steeds aangegeven wat je moet doen. De eerste opgave is steeds een voorbeeld. Het goede antwoord staat al ingevuld. Komt de oefening later terug, dan is de eerste opgave niet ingevuld.

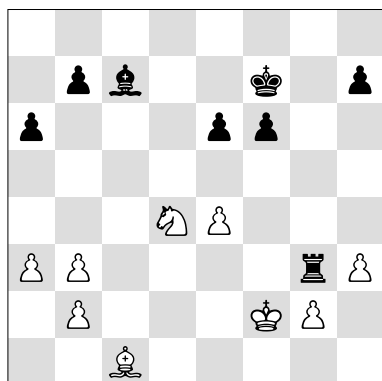
Blindoefeningen op het bord

Deze opgaven moet je allemaal zonder bord oplossen. Het is wel nodig dat je de velden snel en foutloos kunt aanwijzen. Oefen dat zo nodig op een echt bord, eerst met coördinaten en daarna op een bord zonder de letters en cijfers.

Een voorbeeld is: ♘a2 naar e7 ____ zetten. Vul het aantal zetten in dat het paard nodig heeft om van a2 naar e7 te komen. Pa2-b4-c6-e7 is een mogelijkheid: dus 3 zetten. Er zijn veel verschillende soorten opgaven.

Opgaven met diagram

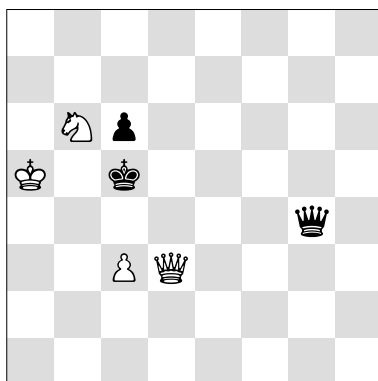
Deze bladzijden lijken het meest op die uit de andere werkboeken. De volgende voorbeelden laten zien dat er wel verschillen zijn.



1. ... e5 2. _____

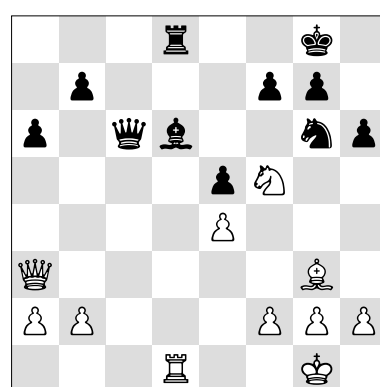
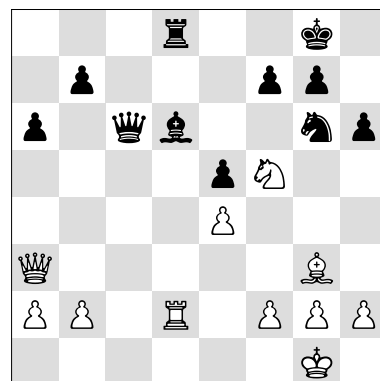
Zwart is aan zet maar je moet de witte zet bedenken. Onder het diagram staat de gespeelde zwarte zet.

De pionzet valt het paard aan, maar laat je daardoor niet afleiden. Kijk verder dan je neus lang is. De zet sluit ook de diagonaal van de loper af. De toren staat dus niet meer gedekt. Wit kan de toren slaan en staat in plaats van verloren niet meer slechter. Je schrijft het goede antwoord 2. Kxg3 op.



1. c4 Dh3 2. _____
1. c4 Dd4 2. _____
1. c4 Dxc4 2. _____

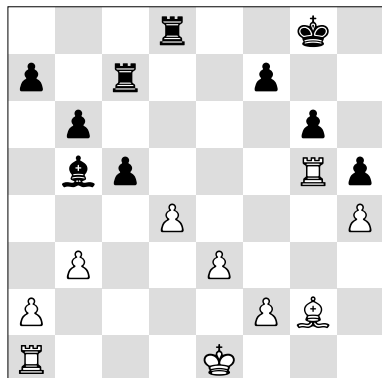
Geef mat in twee zetten. De eerste zet staat aangegeven. Je moet vooruitdenken en de matzet bedenken. De dreiging is 2. Pa4# (1. ... Dh3 verhindert dat niet). Na 1. ... Dd4, is veld d6 niet meer in witte handen. Verder is de c-pion weg zodat 2. Da3# mat kan volgen! Verder stopt 1. ... Dxc4 ook mat met 2. Pa4#. De dame controleert nu d7 niet meer. Dus 2. Pd7#.



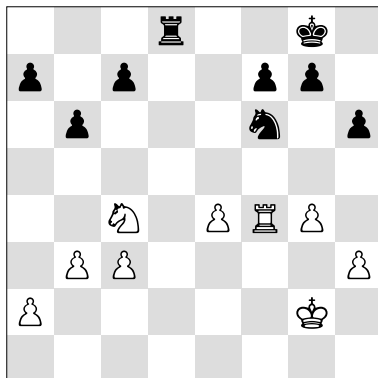
Vergelijk deze stellingen en geef aan of het verschil van belang is. De toren op d1 of d2 maakt een groot verschil. Onder wint 1. Pxd6 een stuk. Boven dreigt 1. ... Dc1+.

Je kunt op verschillende manieren materiaal winnen. Sla een ongedekt stuk is waarschijnlijk de gemakkelijkste manier. Je tegenstander zet een stuk in, je slaat en de buit is binnen.

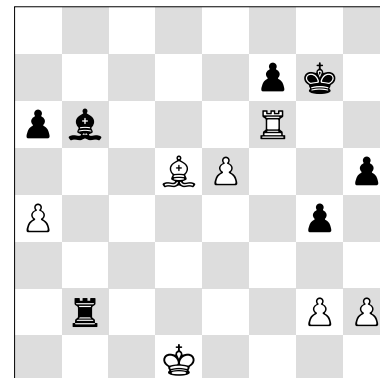
Op deze geheugensteun doet de tegenstander ook dom, alleen net iets minder dom dan een stuk zo maar inzetten. Hij heeft met zijn zet echt een bedoeling, maar die kost wel een stuk.



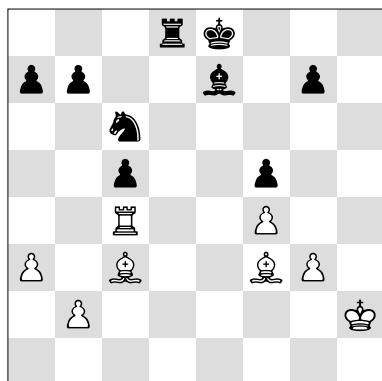
Zwart ziet dat pion d4 onvolgende gedekt staat: twee keer aangevallen en maar een keer verdedigd. Hij speelt **1. ... cxd4** en denkt dat wit terug zal slaan. Mis! Wit pakt natuurlijk de loper: **2. Txb5**. In het diagram staat de c-pion gepend en met een gepend stuk spelen is meestal niet slim.



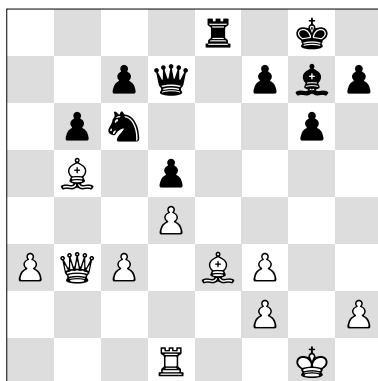
Dit is een prima stelling voor zwart, vooral dankzij zijn actieve toren. Zwart denkt aan materiaalwinst door de verdediger van e4 weg te jagen: **1. ... g5**. Het zwarte paard staat ineens ongedekt. Het wegspeken van de toren en het slaan van het paard gaat goed samen: **2. Txf6**. Wit wint een stuk.



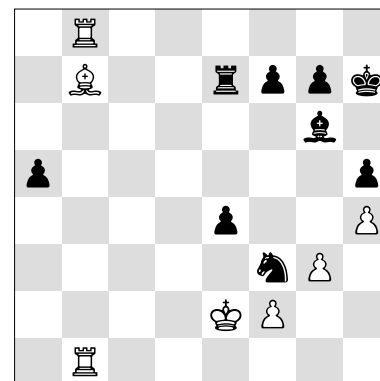
Wit dreigt met de toren op f7 te slaan. Zwart ziet alleen deze dreiging en dekt f7 met **1. ... Tf2** (röntgendekking). Voor wit de opdracht: kies de juiste slagzet. Ruil met **2. Txf2 Lxf2** levert niets op en het slaan op f7 **2. Lxf7 Txf6 3. gxf6 Kxf7** kost zelfs materiaal. Juist is **2. Txb6**. De verdediger is verdwenen.



Zwart wil de laatste zet van wit (Ld2-c3) afstraffen met **1. ... b5**. Hij ziet de aanval op de g-pion maar ook dat de witte toren niet meer kan spelen. Je denkt snel dat je na een aanval op een belangrijk stuk niet verder hoeft te kijken. Mis. Wit kan met **2. Lxc6+** eerst het paard slaan en daarna de b-pion.



De penning van het paard op c6 is een beetje lastig. Het is meestal een goed idee om uit de penning te gaan (**1. ... Dd6** is een goed idee). Ineens de penning laten verdwijnen met **1. ... Pa5** (gevolgd door **2. ... c6**) is helaas niet goed. Na **2. Lxd7 Pxb3** hangt de toren op e8 nog en wit wint met **3. Lxe8**.

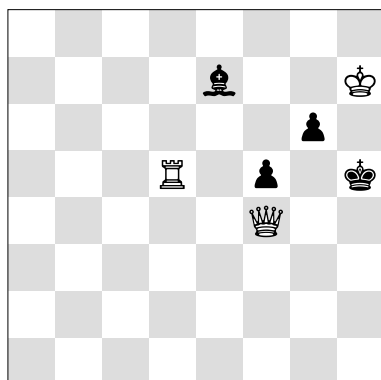


Zwart wil gebruik maken van de batterij en valt met **1... e3** de toren op b1 aan. Nadeel is dat het paard op f3 nu ongedekt staat. Na **2. Kxf3** komt de bedoeling naar voren: **2. ... Lxb1**. De weerlegging van de zwarte zet is **2. Lxf3** want nu staat de toren op b1 gedekt: **2. ... Lxb1 3. Txb1** en wit staat een stuk voor.

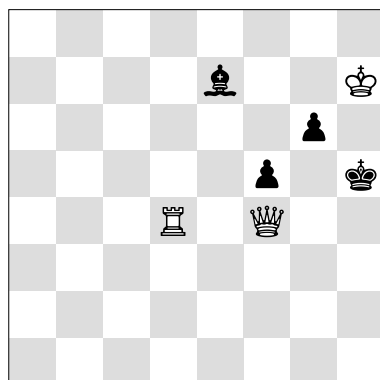
Je ziet een prachtige zet, maar je bent niet helemaal zeker. Het liefst zou je de zet op het bord even uitvoeren en kijken of alles klopt. Helaas, aanraken is zetten en terugzetten mag helemaal niet. Je moet de stelling dus in je hoofd voorstellen, visualiseren heet dat deftig. Je moet aan meer dingen tegelijk denken. Die zetten we even op een rijtje. Je speelt een zet en daarna:

1. moet je de juiste stelling zien want de stelling is veranderd.
2. moet je zien dat de mogelijkheden van andere stukken ook kunnen veranderen.
3. moet je weten hoe het staat (wie staat er beter?).

We gaan oefenen met de eerste twee punten. Punt drie maken we gewoon bekend: het moet mat zijn.

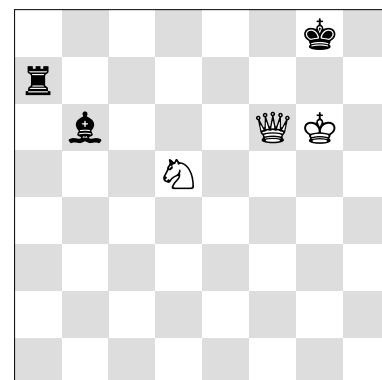


Wit speelt **1. Td4**. Je moet nu 'zien' dat de toren bewaker van de 4e rij wordt en wit mat op h6 dreigt. Zwart kan zich op verschillende manieren tegen dit mat verdedigen. Dekken met **1. ... Lf8**. Tussenplaatsen met **1. ... Lg5** of **1. ... g5**.



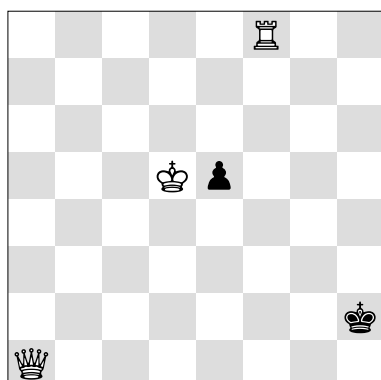
De voorgestelde zetten hebben alle een nadeel. Na **1. ... Lf8** staat h4 niet meer gedekt. Een zwart stuk op g5 ontnemt de koning een vluchtveld.

- 1. ... Lf8 2. Dh4#**
1. ... Lg5 2. Df3#
1. ... g5 2. Dh2#

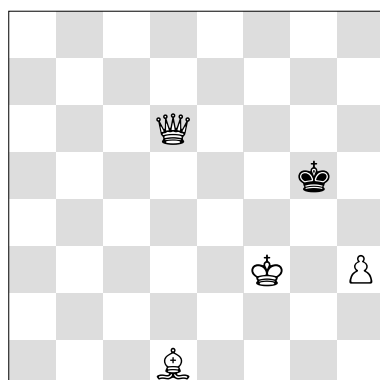


De zwarte stukken voorkomen mat op d8 en g7. Na de grappige zet **1. Pc7** dreigt wit op deze twee velden wel mat. Zwart loopt op de volgende zet altijd mat. Hij kan alleen kiezen op welk veld:

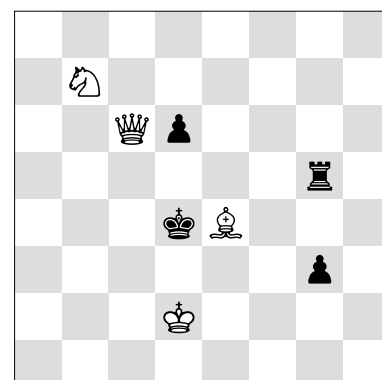
- 1. ... Lxc7 2. Dg7#**
1. ... Txc7 2. Dd8#



Wit begint met **1. Tg8**. Het is logisch om de koning aan de rand op te sluiten. Het verschil met de vorige stellingen is dat wit geen mat dreigt. Zwart mag echter niet passen en daardoor loopt hij toch mat: **1. ... e4 2. Dh8#** of **1. ... Kh3 2. Dh1#**.



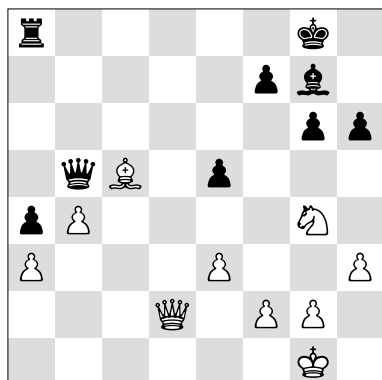
Het matbeeld in deze stelling is veel lastiger. De eerste zet is **1. h4+**. Mogelijkheden:
1. ... Kxh4 2. Dh6# (een makkelijk matbeeld).
1. ... Kf5 2. Lc2# (de h-pion bewaakt veld g5!).
1. ... Kh5 2. Kg3# (aftrekschaak en de koning dekt h4).



Dit is een voorbeeld van een opgave. De beginzet **1. Ld3** dreigt mat op e4. Zwart doet daar niets tegen of verhindert de damezet. Oplossing:
1. Ld3 g2 2. De4#
1. Ld3 d5 2. Dc3#
1. Ld3 Te5 2. Dc4#
1. Ld3 Tg4 2. Dxd6#

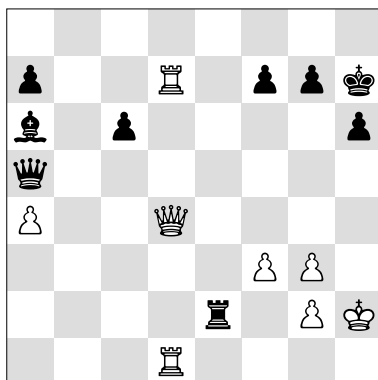
Hoe ontstaat een dubbele aanval? Je tegenstander speelt een domme zet. Heel vaak let hij alleen maar op zijn eigen kansen. Hij heeft wel een bedoeling met zijn foute zet. We geven 5 voorbeelden met plannetjes van de tegenstander. Die plannen straffen we zonder enige genade af met een dubbele aanval.

Het laatste voorbeeld is een opgave met visualiseren, net zoals we bij mat hebben gezien.



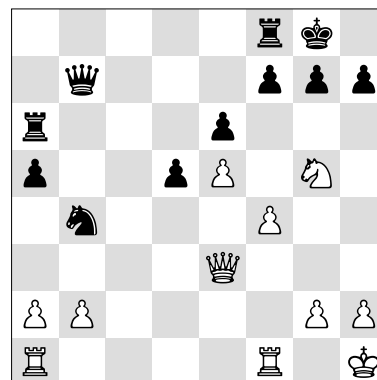
Tweede aanvalsdoel maken

Zwart staat beter en hij wil het witte paard slechter neerzetten. Goed idee als hij 1. ... h5 speelt. Twee pionnen naast elkaar zien er nog mooier uit. Dat lijkt maar zo. Het gespeelde 1. ... f5 geeft wit de zwarte koning als tweede aanvalsdoel: 2. Dd5+.



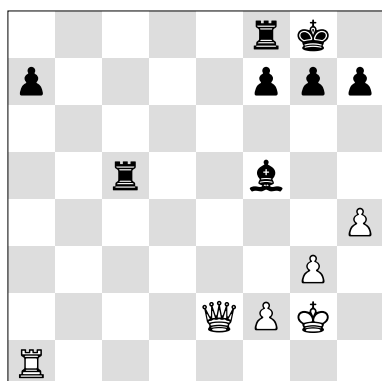
Giftig materiaal slaan

Wit kan op verschillende manier een pion slaan. De pionnen op a7 en f7 staan ongedekt. Goed zijn de zetten 1. Dxa7 en 1. Txa7. Toch lijkt slaan op f7 beter; er dreigt mat! Helaas is die zet te inhalig. Na 1. Txf7 komt de dubbele aanval 1. ... Dh5+ en wit verliest zijn toren.



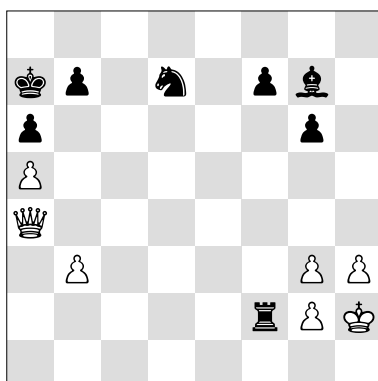
Alleen de eigen dreiging telt

Zwart is aan zet en denkt: "Wit dreigt niets." Dat klopt. Nu verandert de stelling na elke zet. Met 1. ... Pc2 geeft zwart een paardvork maar hij geeft ook de dekking van veld d3 op. Het paard op c2 staat niet gedekt dus na 2. Dd3 dreigt wit mat en wint hij het paard.



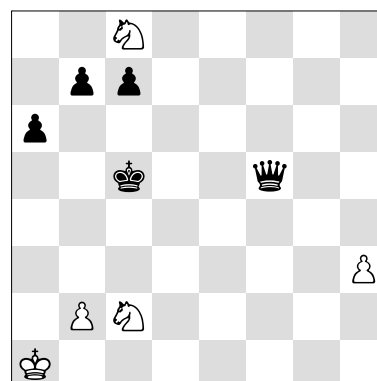
Twee aanvalsdoelen maken

Niets aan de hand. Pion a7 hangt wel maar die kan zwart dekken met 1. ... a5. Een verkeerd idee is de dekking met 1. ... Tc7. Ineens staan twee stukken ongedekt en die zijn een gemakkelijke prooi voor de dame: 2. De5. Zwart moet een stuk geven.



Dekking veld opgeven

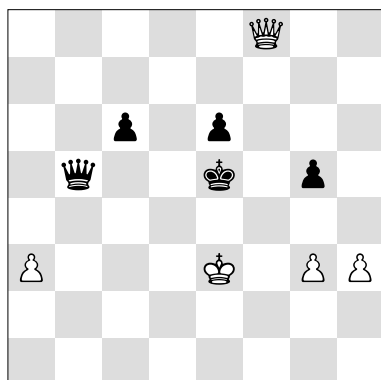
Het zwarte paard hangt. Het kan veilig naar b8. Wit dreigt verder niets. De zwarte loper beheerst veld d4. Er is dus een zet die zwart zeker niet moet spelen en dat is 1. ... Pf6. Het paard staat voor de neus van de loper en wit scoort met 2. Dd4+.



Visualiseren

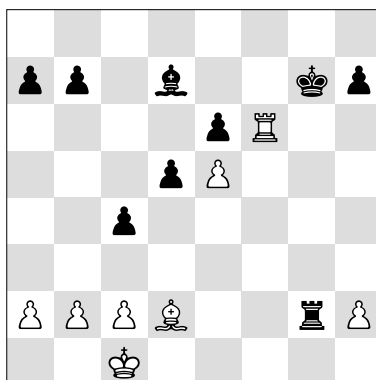
Dit is een voorbeeld van een opgave waarbij je de zetten vooruit moet zien. Het doel is hier een paardvork. De oplossing:
1. b4+ Kb5 2. Pd4+
1. b4+ Kc6 2. Pe7+ / Pd4+
1. b4+ Kc4 2. Pe3+
1. b4+ Kd5 2. Pe3+ / Pe7+

Schaak opheffen kun je op drie manieren: weggaan, tussenplaatsen en slaan. Bij de opgaven zijn er steeds verschillende mogelijkheden waarmee je rekening moet houden als je het schaak opheft: pas op voor mat, win materiaal of verlies geen materiaal.



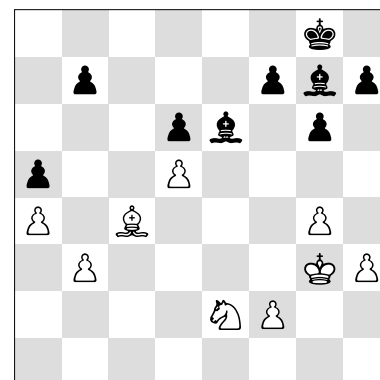
Mat voorkomen

Wit geeft schaak: **1. Dg7+**. De zwarte koning heeft weinig bewegingsvrijheid. Oppassen voor mat dus. Na 1. ... Kf5 heeft de zwarte koning geen vluchtelden meer. De jager erbij halen is genoeg: 2. g4#. Na 1. ... Kd5 staat zwart na 2. Dd4# eveneens mat. Juist is daarom **1. ... Kd6** waarna wit geen mat kan zetten.



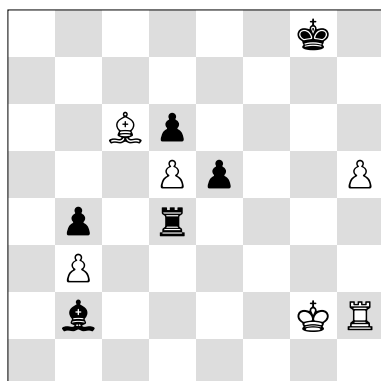
Mat voorkomen

In deze stelling lijkt zwart na **1. Lh6+** op de onderste rij mat te gaan. Na 1. ... Kg8 2. Tf8# is dit inderdaad zo. Nauwkeurig verder kijken leert ons dat zwart met **1. ... Kh8** de partij nog kan redden. Zwart bereidt het tussenplaatsen van de toren voor. Het is geen mat na **2. Tf8+ Tg8**. Zwart doet nog volop mee.



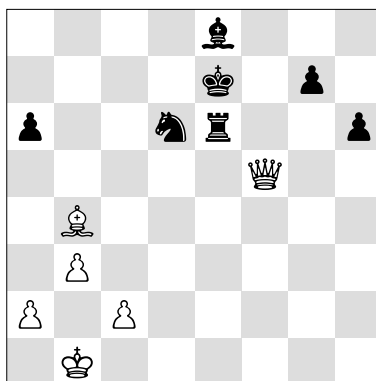
Materiaal winnen

Schakers denken dat ze veilig zijn als ze schaak geven. De tegenstander moet immers schaak opheffen. Toch is dit te simpel gedacht. In deze stelling staat de loper op e6 aangevallen. Speelt zwart **1. ... Le5+** dan kan wit gebruik maken van de aanval op e6 met **2. f4**. Een dubbele aanval, niet met één pion, maar met twee verschillende.



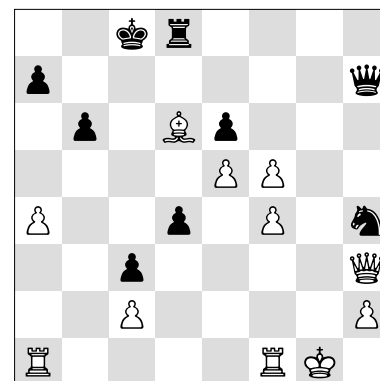
Materiaal winnen

In deze stelling valt wit nog niet direct iets aan. Wel staat de loper op b2 ongedekt en in een batterij. Als zwart schaak geeft met **1. ... Tg4+** kan wit met **2. Kh3** de loper én de toren aanvallen. Hij moet wel goed vooruitdenken want op 2. Kf3 volgt 2. ... Tf4+ en zwart redt zich.



Geen materiaal verliezen

Na de zet **1. ... Te1+** heeft wit twee legale zetten. Goed schaken is: naar beide zetten kijken. De verleiding om domweg de toren te nemen is erg groot. Maar torenwinst pakt uit in dameverlies: 1. Lxe1 Pxf5. Zodra je dat gezien hebt, kun je met een gerust hart **2. Kb2** spelen..



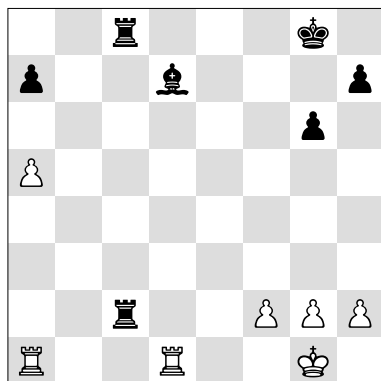
Geen materiaal verliezen

Zwart staat een toren achter en een schaak kan dan geen kwaad: **1. ... Tg8+**. In gewonnen stellingen wil de aandacht nog wel eens verslappen. De zet 2. Kh1 (lekker 'veilig' in de hoek) is snel gespeeld. Na 2. ... Db7+ kunnen de stukken in de doos. Juist is **2. Kf2**.

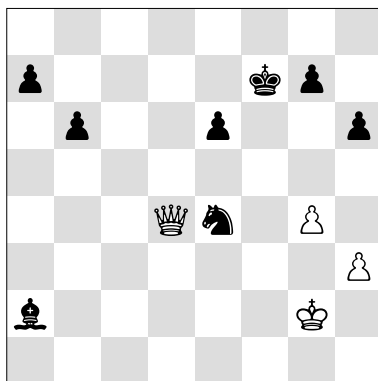
Sla een ongedekt stuk en de tweevoudige aanval zijn de onderwerpen op deze geheugensteun. Niet elk ongedekt stuk kun je zo maar nemen, niet elke tweevoudige aanval leidt tot materiaalwinst.

Het kan zijn dat slaan meer kost dan het oplevert. Bij een slagzet moet je goed kijken of de tegenstander kan profiteren. De vraag is dan ook: slaan ja of nee.

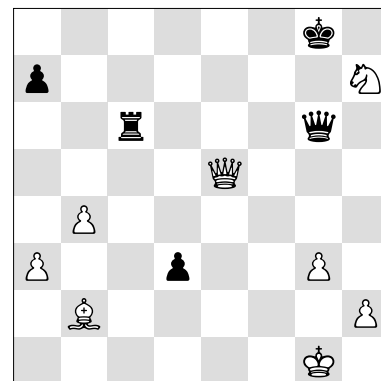
Bij de tweevoudige ruil is de eerste zet soms een gelijke ruil (en dus goed) en is pas de tweede slagzet fout. Het antwoord is dan natuurlijk: nee. Je wilt dan geen materiaal.



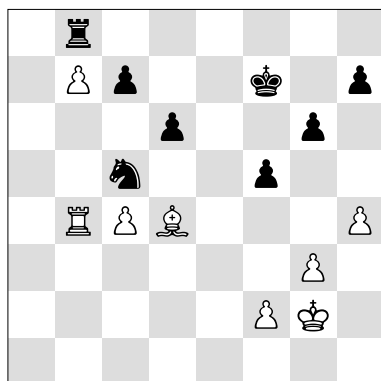
De loper op d7 staat ongedekt. Op het eerste gezicht lijkt het dat **1. Txd7** niet kan, zwart geeft ‘mat achter de paaltjes’ met **1. ... Tc1+**. Lijkt inderdaad. Wit kan wel slaan want na schaak op c1 moet wit natuurlijk niet de torens ruilen. Tussenplaatsen met **2. Td1** (röntgendekking) wint gewoon een stuk.



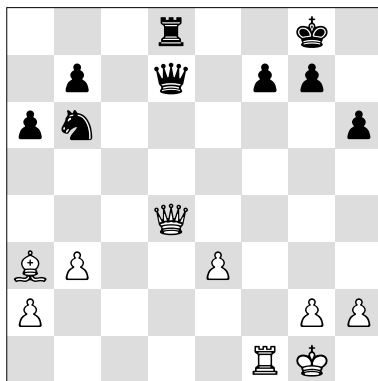
Het paard op e4 is het ongedekte stuk. Nu is **1. Dxe4** niet zo’n slim idee. Na het slaan van het paard staan de dame en de koning op dezelfde diagonaal. Zwart wint dan met een penning de dame: **1. ... Ld5**. Wit doet er verstandig aan om met **1. Dd7+** of **1. Da4** op pionnenjacht te gaan.



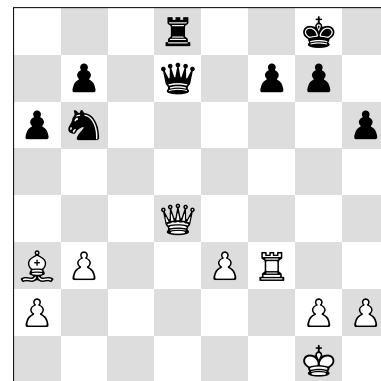
Zwart kan het ongedekte stuk op twee manieren slaan. De vraag is of dat verstandig is. Mat ligt op de loer. Na **1. ... Kxh7** gaat zwart mat op h8 en **1. ... Dxxh7** faalt op **2. De8#**. Zwart kan het paard dus niet slaan. Gelukkig voor zwart is er een goede andere zet. Hij kan zijn d-pion opspelen.



Zwart wil graag de witte vrijpion onschadelijk maken. De pion op b7 staat twee keer aangevallen en maar één keer gedekt. Toch kan zwart de b-pion niet goed slaan. Na **1. ... Pxb7** **2. La7** jaagt wit de verdedigende toren weg. Op **1. ... Txb7** slaat wit het verdedigende paard: **2. Lxc5**.

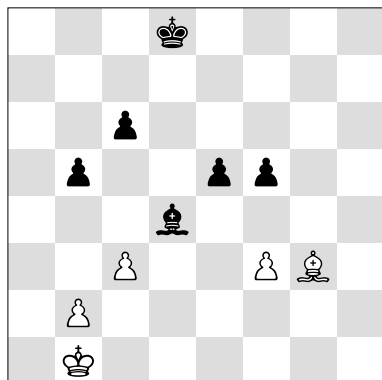


Zwart wint een pion na **1... Dxd4** **2. exd4 Txd4**. Nu staan er twee zwarte stukken ongedekt. Wit wint daarom met **3. Lc5** een stuk. Zwart kan de pion op d4 beter niet nemen. Het wijze advies: Is de eerste zet van een tweevoudige aanval een ruil dan hoef je de tweede zet niet te slaan!

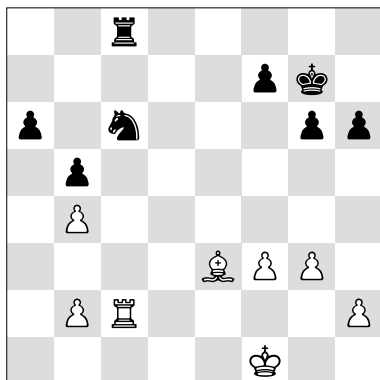


Dit is bijna dezelfde stelling als de vorige. Alleen de toren staat nu op f3 in plaats van op f1. Zoals wel vaker geeft een klein verschil andere mogelijkheden. Zwart kan nu twee keer veilig op d4 slaan. We volgen de bekende weg: **1. ... Dxd4** **2. exd4 Txd4** **3. Lc5** en nu redt zwart zijn stuk met **3. ... Td1+**.

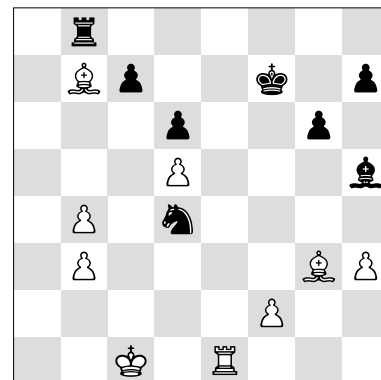
Schaken speel je niet alleen. Je eigen plannen zijn belangrijk maar je hebt ook nog een tegenstander die meespeelt. Dus kijk verder dan je neus lang is.



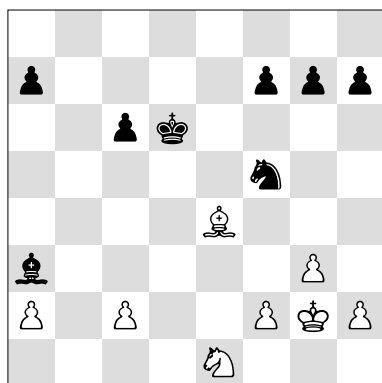
Wit jaagt met c2-c3 de zwarte loper weg. Zwart wil zijn e-pion niet verliezen en valt op zijn beurt met **1. ... f4** de witte loper aan. Het is vaak gevaarlijk om een stuk in te laten staan. De tegenstander kan een tussenzet spelen. Hier is dat de aanval op de koning. Het schaak **2. Lh4+** wint een stuk. Op de volgende zet slaat wit wel de loper.



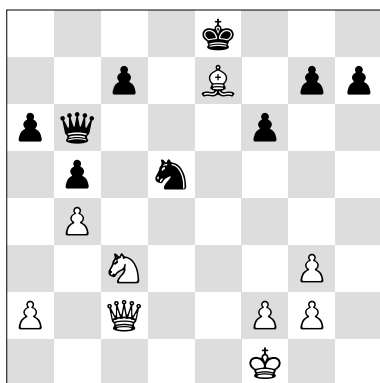
Zwart wil graag van de penning op de c-lijn af. Dat kan met 1. ... Pe7 maar hij denkt slimmer te zijn: **1. ... Te8** (want 2. Ld4+ gaat niet). Ook nu heeft wit weer een slimme tussenzet. Hij slaat met de loper met schaak de h-pion en pas dan neemt hij het paard. Na **2. Lxh6+ Kxh6** **3. Txc6** heeft wit een pion gewonnen.



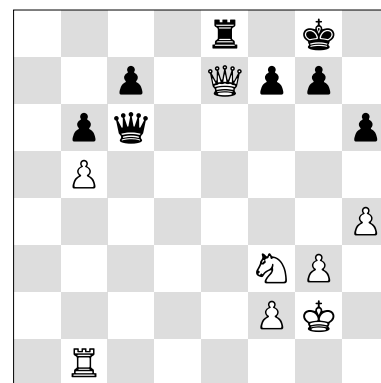
Wit wil niet meteen de aangevallen loper van b7 spelen. Pion b4 zou verloren gaan. Dus **1. Te4** om pas na 1. ... Pf5 de loper weg te zetten. Het paard kan beter schaak geven, al moet zwart wel oppassen. Na 1. ... Pxb3+? blijkt het paard op b3 kwetsbaar: **2. Kb2!** Juist is het andere paardschaak met **1. ... Pe2+** en zwart wint een kwaliteit.



Wit valt het ongedekte paard op f5 aan. Zwart wil niet weg en speelt **1. ... Lb4**. Hij valt ook bij wit een ongedekt paard aan. Wit kan nu gebruik maken van de ongedekte zwarte loper op b4. Met **2. Pd3** brengt wit het paard met tempo (aanval op hout) in veiligheid. Wit wint een stuk.

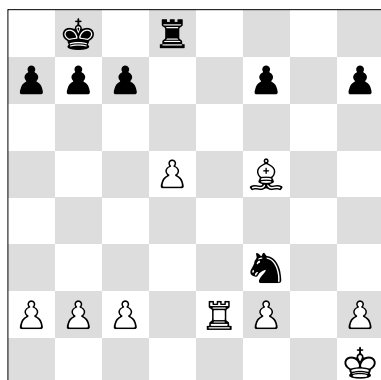


Zwart moet een stuk terugslaan. Goed is 1. ... Pxe7 al kost dat de h-pion. Hij denkt anders: 1. ... Pxc3 2. Dxc3 Kxe7 is prima. Na 2. Lxf6 Dxf6 staat mijn paard gedekt. Helaas klopt dit niet. Wit heeft na **1. ... Pxc3** de tussenzet **2. Lc5** (aanval op een stuk met een hogere waarde).

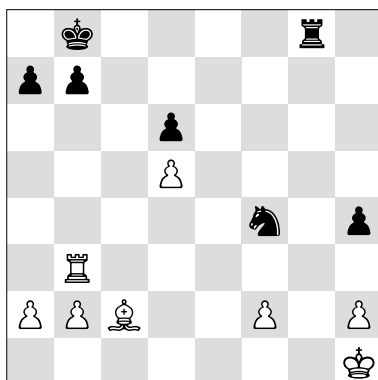


Wit heeft met b4-b5 voor zijn dame een terugtocht gemaakt. Hij rekende erop dat hij een stuk voor zou blijven. Dat is niet zo. Zwart heeft een handig trucje: **1. ... Dxf3+**. Voor de toren de witte dame neemt, pakt de zwarte dame wat ze pakken kan. Na **2. Kxf3 Txe7** blijft zwart een pion voor.

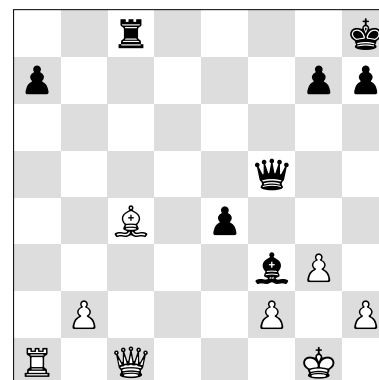
Je kent vier manieren om je tegen een aanval te verdedigen: dekken, tussenplaatsen, slaan en weggaan. Dezelfde manieren kun je gebruiken tegen een matdreiging. Je moet van te voren zien aankomen of je je tegen de matdreiging kunt verdedigen.



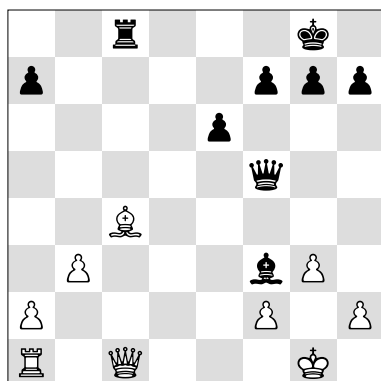
Na **1. ... Tg8** dreigt zwart mat op g1. Het matveld dekken met **2. Te1** kost natuurlijk een toren; een vluchtveld met **2. h3** maken, helpt evenmin. Is er een andere verdediging mogelijk? Ja! Wit kan gebruik maken van de zwakke onderste rij bij zwart. Met **2. Lg4** (tussenplaatsen) maakt wit daarvan gebruik.



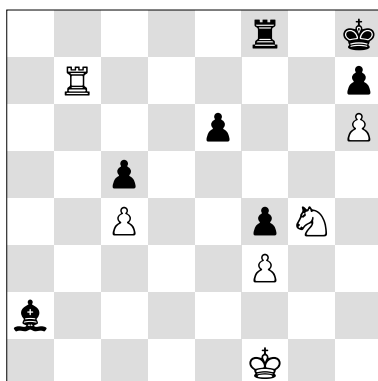
Zwart gaat weer mat op g1 dreigen, nu met **1. ... Pe2**. Opnieuw heeft wit geen mogelijkheid om het matveld g1 te dekken. Tussenplaatsen kost gewoon een stuk. Wit moet een vluchtveld voor de koning maken en weggaan voorbereiden. Na **2. h3** kan de koning na het torenschaak op g1 naar h2 weggaan.



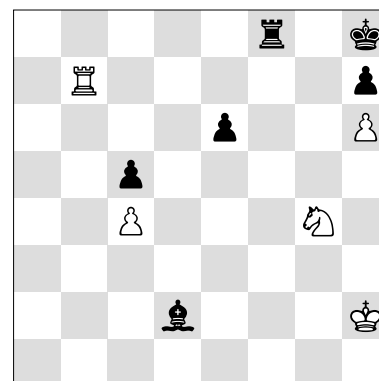
Na **1. ... Dh3** heeft wit twee mogelijke zetten om het matveld g2 te dekken. Door de penning van de loper door de toren kost **2. Lf1 Txc1** 3. **Txc1 Dd7** materiaal. Daarom blijft alleen **2. Df1** over. Dat is een goede verdediging want na **2. ... Dxf1+** kan wit met de loper op f1 terug-slaan. Wit ruilt daarna met **Lg2** de zwarte aanvalsloper.



Bijna dezelfde stelling maar met een belangrijk verschil. Na **1. ... Dh3** is **2. Lf1** wel de juiste keuze omdat de zet materiaal wint. Wit offert de dame maar krijgt deze met rente weer terug. Na **1. ... Txc1** **2. Txc1** dreigt er mat op c8 en staat de dame op h3 in. Zwart moet een kwaliteit inleveren: **2. ... Dxf1+** **4. Kxf1**. Dat is wel kansloos!



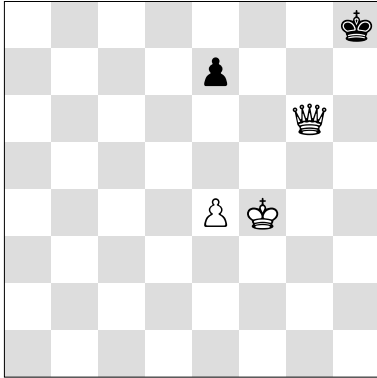
Is er een verdediging tegen de matdreiging na **1. Pf6**. Twee zetten falen: **1. ... Txf6** gaat niet vanwege mat op de onderste rij en **1. ... Lb1** kost gewoon een stuk: **2. Txb1**. De toren kan niet van de onderste rij weg. Zwart moet met tempo (schaak) een verdediger erbij halen: **1. ... Lxc4+** **2. Kf2 Ld3** en de pion op h7 staat gedekt.



Wit probeert weer met **1. Pf6** mat te zetten. Veld h7 dekken is niet echt mogelijk. Het paard slaan is geen oplossing vanwege een torenschaak op b8. Zonder dat schaak kan zwart de helper natuurlijk wel slaan. Ook nu moet zwart met tempo een verdediger erbij halen. Na **1. ... Lf4+** staat b8 gedekt en na **2. Kh3** kan **2. ... Txf6** volgen.

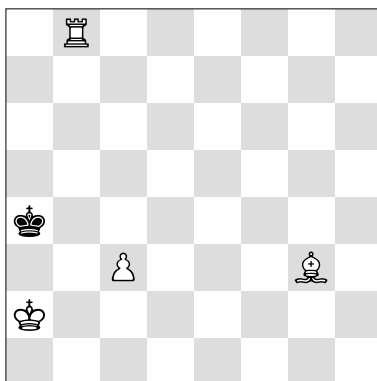
Routeplanner: mat

Dit is vorm van een routeplanner die in Vooruitdenken Stap 3 voor het eerst opduikt en nu ook in Stap 2. Gevraagd: de juiste weg naar mat. De uitgangsstelling en de laatste zet zijn gegeven. Bij veel andere routeplanners speelt alleen wit maar hier moet ook de zwarte zet bedacht worden. Nu heeft zwart steeds maar één zet en in totaal maar twee en dat helpt natuurlijk om de oplossing te vinden. De matzet geeft al heel veel informatie. Logisch nadenken is nodig. Geef de moed niet te snel op als de oplossing niet direct komt aanwaaien. Enkele voorbeelden maken meer duidelijk.



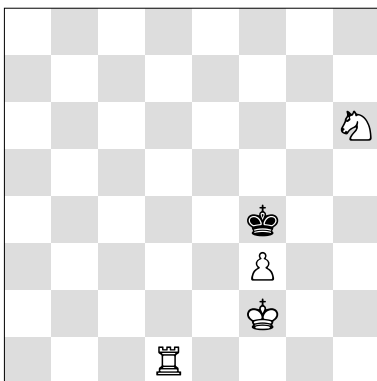
1. _____ 2. _____ 3. ♔g7#

De eerste stelling is gemakkelijk. De matzet op g7 is alleen mogelijk als de koning de dame dekt. Logisch lijkt daarom 1. Kg5 op weg naar h6. Maar zwart speelt 1. ... e5 en wit moet het pat opheffen. Slim is daarom **1. Ke5** en zwart is verplicht de dekking van f6 op te geven. Na **1. ... e6** (enige zet) **2. Kf6** heeft zwart nog een zet over. De rest is duidelijk **2. ... e5** **3. ♔g7#**.



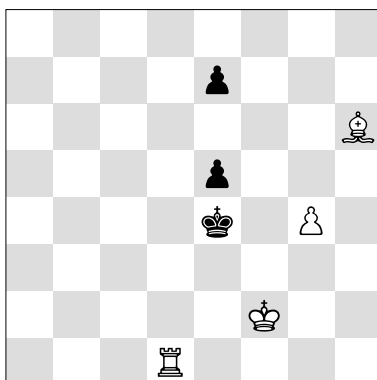
1. _____ 2. _____ 3. ♖b4#

Wat leren we van de matzet 3. Tb4#? Wit moet het vluchtveld a5 controleren. Verder kan wit niet met de c-pion zetten want b4 moet gedekt blijven. Het directe 1. Lc7 is te enthousiast want zwart staat pat. Vanzelfsprekend is ook dat de zwarte koning niet via a6 mag ontsnappen. Dus 1. Tb6 is logisch en goed. Na **1. ... Ka5** **2. Lc7** dekt de loper de toren en bestrijkt indirect veld a5. De koning moet terug naar a4 en loopt mat: **2. ... Ka4** **3. ♖b4#**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖f6#

In deze stelling heeft de zwarte koning meer vluchtvelden. Allereerst moet wit ervoor zorgen dat de zwarte koning nog maar één zet heeft. Dat kan alleen met **1. Pf7** (1. Te5 is pat). Het paard geeft veld f5 op maar controleert de velden e5 en g5. Zwart kan alleen maar **1. ... Kf5** spelen en dan snijdt **2. Te6** de koning af. Die moet terug naar f4 en dan is het gebeurd: **2. ... Kf4** **3. ♖f6+**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖d4#

De matzet roept direct vragen op. Hoe kan de toren op d4 veilig schaak geven zonder dat zwart kan slaan. Er is geen tijd om de e-pion laten verdwijnen of e-pion te pennen (met de koning op f4). De enige mogelijkheid die blijft is een aftrekschaak. Dat kan op fraaie wijze: **1. Lc1 e6** **2. Td2**. Wit zet een batterij op en geeft zwarte koning een vluchtveld. En niet te vergeten, het vermijdt pat. Er volgt dus **2. ... Kf4** **3. ♖d4#**. Het is net toveren.