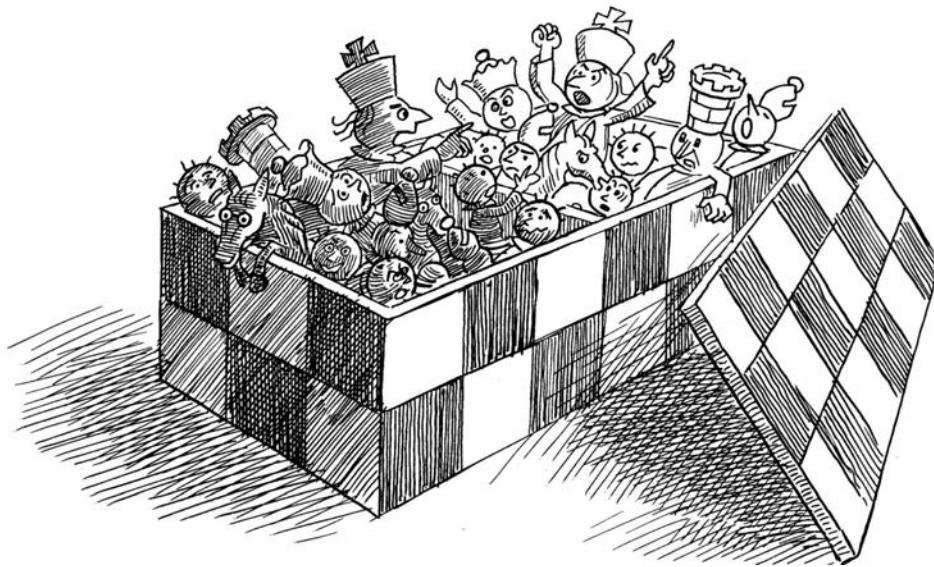


Stap 4 plus

Geheugensteunen



De 3^e druk van werkboek Stap 4 plus is een internationale versie. De geheugensteunen zijn verdwenen, maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden. Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn.

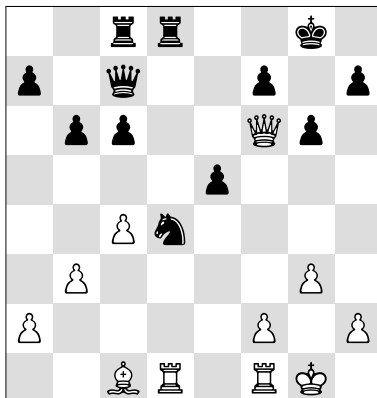
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment één voor één uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 4)

Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke thema's in het werkboek de geheugensteun verwijst.

De antwoorden van de opgaven staan op <http://www.stappenmethode.nl/nl/antwoorden.php>
De geheugensteun vindt u op: https://www.stappenmethode.nl/nl/gs/nl_gs_4p.pdf

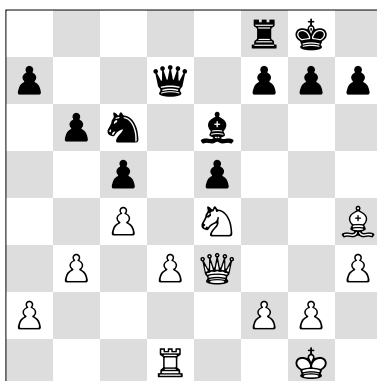
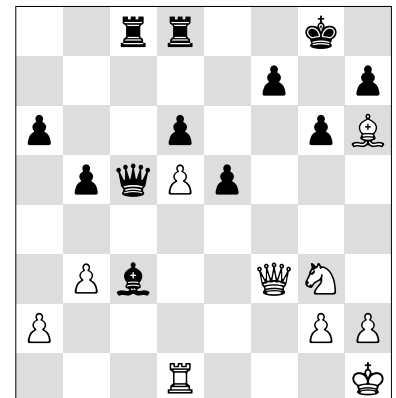
Voor meer informatie en bestellen verwijzen we naar onze website: <http://www.stappenmethode.nl>

De basisregels voor de koningsaanval ken je: stukken aanvoeren, verdedigers uitschakelen, toegang maken en winnen (materiaal of mat). Het bestuderen van typische aanvallen loont ook de moeite. We kijken hier naar de samenwerking van dame en loper (op veld g7) en de open lijn.

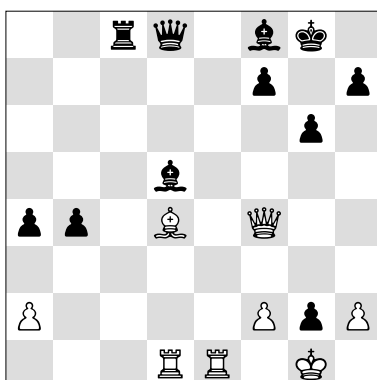
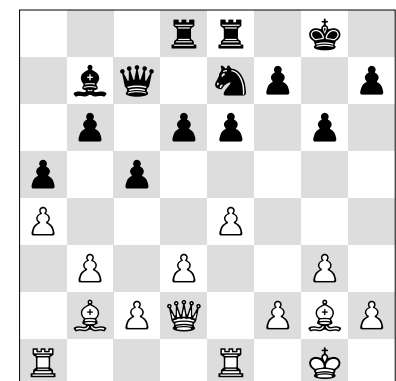


Links ligt de zet 1. Lh6 erg voor de hand, maar na 1. ... Pe6 houdt zwart stand. Na **slaan** met **1. Txd4 exd4** **2. Lh6** is mat ondekbaar.

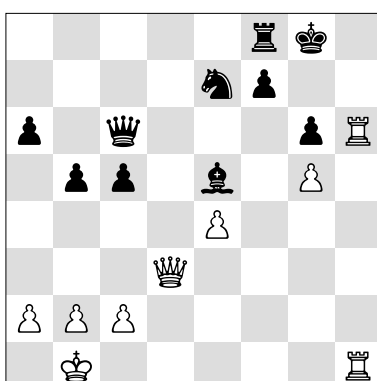
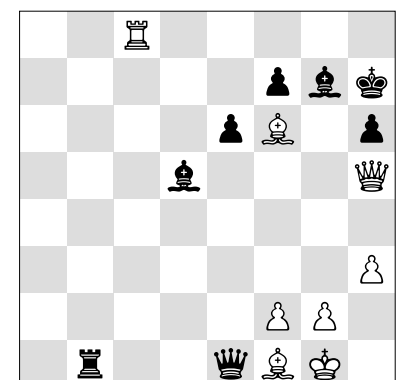
Rechts is direct 1. Df6 niet voldoende vanwege 1. ... e4. Wit kan de e-pion **blokkeren** met **1. Pe4** en daarna beslist **2. Df6** de partij. In beide stellingen zie je de dame en loper goed samenwerken.



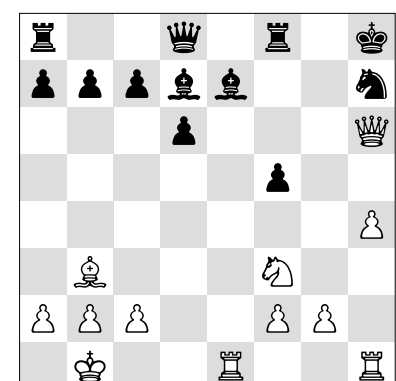
Links moet wit eerst met **1. Pf6+** een gat in de vijandelijke koningsstelling maken. Na **1. ... gxf6** **2. Lxf6** is de dreiging **3. Dg5+** (of **3. Dh6**) niet meer te verhinderen. Rechts kan zwart na 1. Dh6 nog 1. ... e5 spelen. In zulke stellingen zonder een zwarte loper van de zwarte velden heeft wit vaak alle tijd: **1. Lf6!** en **2. Dh6** beslist.



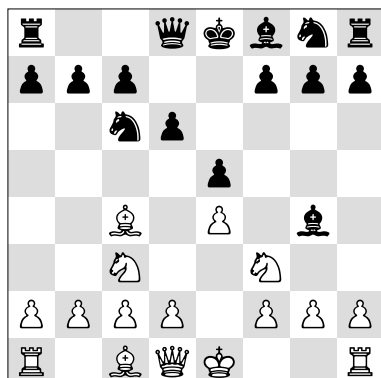
Links heeft zwart op f8 een goede verdedigende loper staan. Toch is zwart kansloos. Wit kan actief worden met dame en loper op de **lange diagonaal**. Dat is dodelijk. Niet direct beslissend is 1. La1 Tc5 maar het uitschakelen van de dame werkt: **1. Te8 Dxe8** **2. Df6** en mat. Rechts een combinatie om te onthouden: **1. Th8+ Kxh8** **2. Dxh6+**.



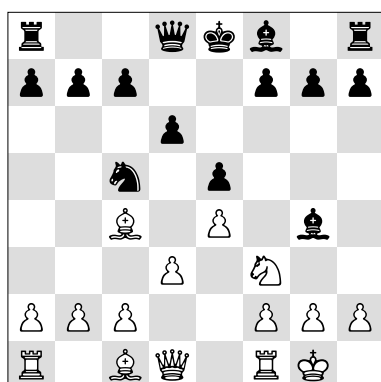
Een loper is altijd snel in de aanval. Een toren moet voor de pionnen gaan staan of over een lijn zonder pionnen beschikken (een open lijn). Links slaat de witte aanval door dankzij de torens op de open lijn: **1. Th8+** (niet 1. Dh3 f5 2. Th8+ Kf7) **1. ... Lxh8** **2. Dh3 Le5** **3. Dh7#**. Rechts geen open lijn. Openen dus met **1. Pg5 Lxg5** **2. hxc5**.



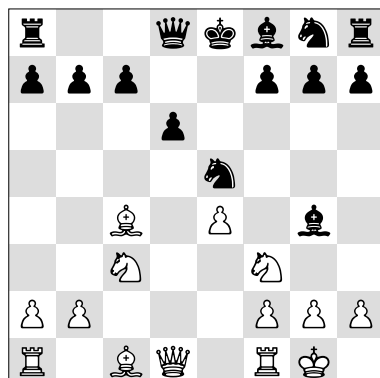
Openingen en openingsvarianten hebben hun namen te danken aan landen (Franse verdediging), steden (Berlijnse verdediging), schakers (Aljechin verdediging) of hebben gewoon een toepasselijke naam (Vierpaardenspel). Bepaalde types mat hebben ook een naam. We kijken naar het **mat van Legal**.



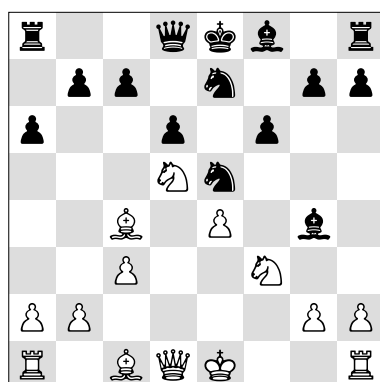
Deze stelling ontstaat na de zetten **1. e4 e5 2. Pf3 d6 3. Lc4 Pc6 4. Pc3 Lg4**. Het is de partij Legal-St. Brie, gespeeld in 1750 in het beroemde schaakcafé Café de la Régence in Parijs. Door de zet die de witspeler speelde, is hij nog steeds bekend: **1. Pxe5**. Zwart wint een stuk met 1. ... Pxe5, maar St. Brie liep in de val: **1. ... Lxd1? 2. Lxf7+ Ke7 3. Pd5#**.



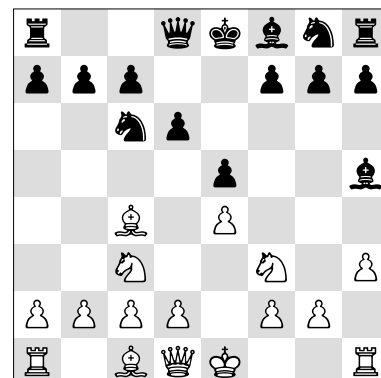
Het pennen van het paard op f3 door een loper op g4 is in bepaalde stellingen te voorbarig. Ook in deze stelling (zonder een wit paard op c3) kan wit met **1. Pxe5** een pion winnen. Zwart moet berusten in **1. ... dxe5 2. Dxd4**. Hij mag weer de witte dame niet slaan: **1. ... Lxd1 2. Lxf7+ Ke7 3. Lg5#**.



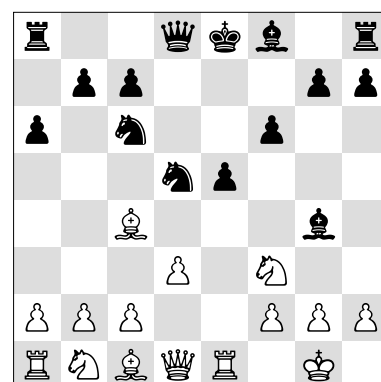
Het idee om je dame te geven is natuurlijk heel aardig. Leuk genoeg om in de Duitse operette 'Der Seekadett' (een cadet bij de marine, een adelborst) een versie van Legals mat na te spelen. Dit keer een correcte: **1. Pxe5 Lxd1** (na 1. ... dxe5 2. Dxd4 blijft zwart een stuk achter) **2. Lxf7+ Ke7 3. Pd5#**. Vandaar de alternatieve naam: zeecadettenmat.



In dit diagram is de penning van het paard door de loper evenmin een succes. Een penning naar een baanstuk als de dame is ook een aftrekaanval. Opnieuw kan wit van de batterij Dd1/Pf3 gebruik maken. Wit wint met **1. Pxe5 Lxd1 2. Pxf6+ gxf6 3. Lf7#**.

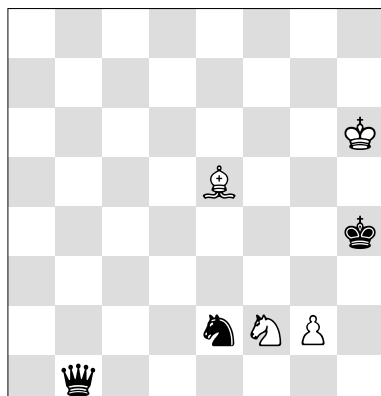


We keren nog even terug naar de partij van Legal uit het eerste diagram. We laten de partij verder gaan met h3 en Lh5? De spanning handhaven pakt deze keer verkeerd uit voor zwart. We hebben nu de stelling uit dit diagram. Wit kan met **1. Pxe5** een pion winnen: **1. ... Pxe5** (1. ... Lxd1 2. Lxf7+ is Legal) **2. Dxd5 Pxc4 3. Db5+**.



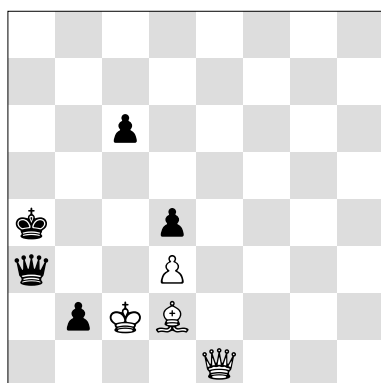
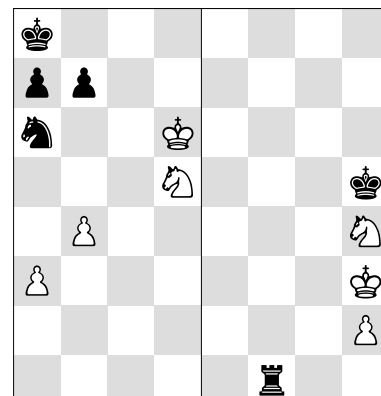
De penningen op deze bladzijde die zo weinig voorstellen dat de tegenstander ze kan negeren, noemen we ook wel **schijnpenningen**. In het laatste voorbeeld staat weer een schijnpenning: **1. Pxe5 Lxd1** (beter is wel 1. ... Pxe5 2. Dxd4) **2. Pxc6+ Le7 3. Pxd8** en wit wint heel veel materiaal.

Uitschakelen van een verdediger is een handig wapen. Over blokkeren en onderbreken is meer te vertellen dan in de vierde stap staat.



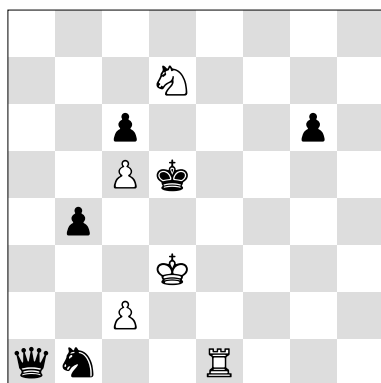
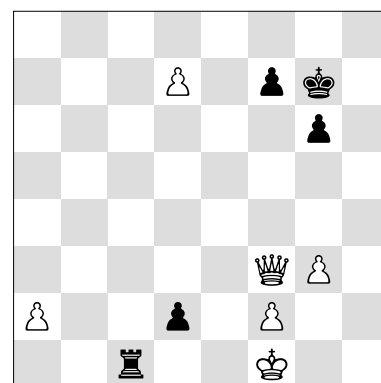
Links ontsnapt de zwarte koning na 1. Lf6+ naar g3. Met **blokkeren** ontnemt wit dit veld aan de zwarte koning: **1. g3+ Pxd3 2. Lf6#**. Zwart heeft geen keus.

Rechts kan zwart wel kiezen na **1. b5**. Wit gebruikt **jagen** om een blokkade af te dwingen: **1. ... Pb8 2. Pc7#**. Rechts wint zwart met **1. ... Tf4 2. Pg2 Tf3#**.



Ook lokken kunnen we bij blokkeren gebruiken. Links speelt zwart **1. ... Da2!** (dreigt 2. ... b1D+). Wit moet 2. Db1 spelen, maar dat leidt tot **2. ... Db3#**.

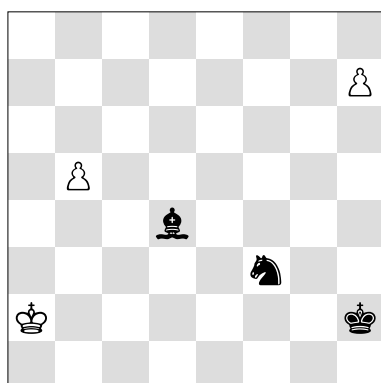
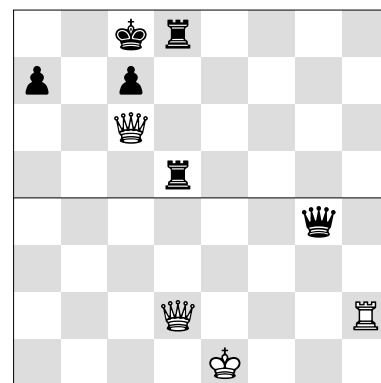
Rechts gebruikt wit blokkeren om tijd te winnen: **1. Dd1 Txd1 2. Ke2** en zwart moet een verloren pionneneindspel spelen: **2. ... Ta1 3. d8D d1D+ 4. Dxd1 Txd1 5. Kxd1**.



Links kan wit met **onderbreken** winnen. De zwarte dame is de verdediger van veld e5. Na **1. c4+ bxc3 2. Te5#** onderbreekt de pion op c3 de diagonaal van de dame.

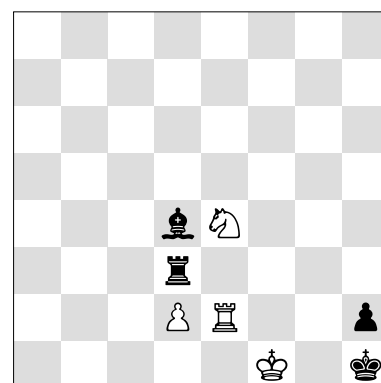
Rechts gebruikt wit **jagen** om materiaal te winnen. Boven moet de zwarte koning na **1. Da8+ Kd7** de dekking van Td5 opgeven.

Onder **1. ... Dg1+ Ke2 2. Dxh2+**.

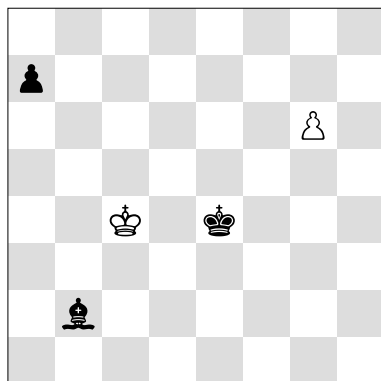


Links gebruikt wit **lokken** om zwart zichzelf te laten onderbreken. Na **1. b6** moet het paard in actie komen. Helaas kan dat alleen via e5 en dan komt **2. h8D**.

Rechts wil wit mat zetten met 1. Pf2# of 1. Pg3# maar zwart voorkomt nog beide matten. Met **1. Te3** schakelt wit altijd één verdediger uit: **1. ... Lxe3 2. Pg3#** of **1. ... Txe3 2. Pf2#**.

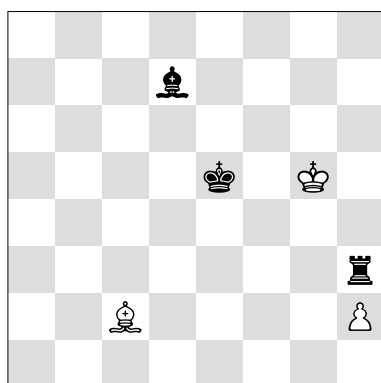


Remise is een oude bekende. Beter een half punt dan een nul. Het is nuttig om de manieren waarmee je remise kunt maken nog eens door te nemen.



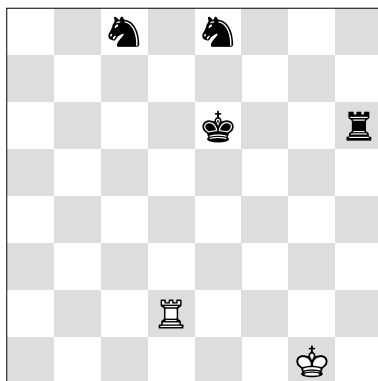
Geen mat meer mogelijk

Een partij eindigt in remise als geen van de partijen meer mat kan zetten. Als je slechter staat moet je proberen alle pionnen van de tegenstander te slaan of te ruilen. In deze stelling is wit net op tijd om de laatste pion van zwart te slaan. Het is remise na **1. Kb5 Kf5 2. Ka6 Ld4 3. g7 Lxg7 4. Kxa7**.



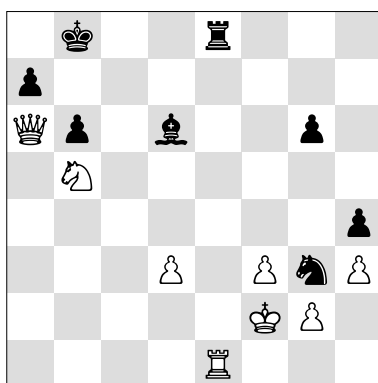
Onvoldoende materiaal

Bij een materiële voorsprong kan het overwicht toch onvoldoende zijn voor de winst. De eindspelen toren tegen loper en toren tegen paard (zonder pionnen!) zijn in de meeste gevallen remise. Dankzij een patgrap kan wit remise maken: **1. Lf5**. Na **1. ... Lxf5** is het pat en na **1. ... Txb2 2. Lxd7** kan wit met goed spel remise maken.



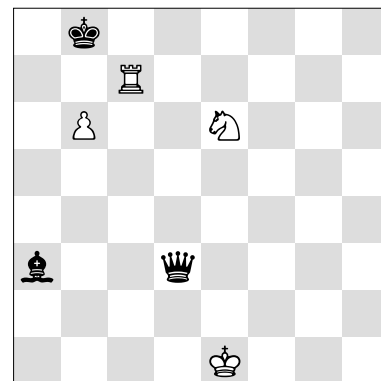
Geen geforceerd mat meer mogelijk

Soms is een grote voorsprong in materiaal niet genoeg. Mat is alleen mogelijk als de tegenstander heel dom speelt. Met alleen twee paarden kun je niet meer winnen. Wit moet dus torens ruilen. Dat kan met **1. Th2 Tg6+ 2. Tg2 Tf6 3. Tf2** en de witte toren blijft de zwarte achtervolgen.



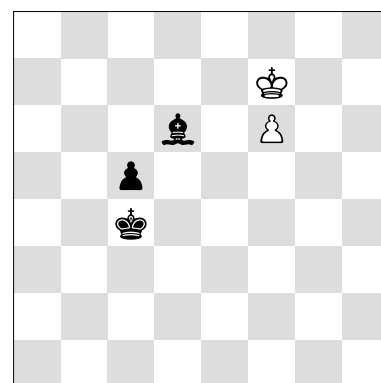
Eeuwig schaak

Bij een koningsaanval duikt eeuwig schaak nog wel eens op. Je hebt te veel geofferd maar niet genoeg aanvallers om te winnen. Eeuwig schaak is dan een oplossing die nog een halfje oplevert. Zwart heeft in deze stelling een redding in **1. ... Ph1+ 2. Kf1 Pg3+**. Wit kan niet aan eeuwig schaak ontkomen; **2. Txb1? Lg3+ 2. Kf1 Te1#**.



Pat

De witte koning heeft veld f2 nog als vluchtveld. Verder heeft wit nog drie stukken die kunnen spelen. Op behendige wijze forceert wit pat: **1. Tb7+ Kxb7** (anders blijft wit eeuwig schaak geven: 1. ... Ka8 2. Ta7+ Kb8 3. Tb7+) **2. Pc5+ Lxc5** pat. Speelt zwart **2. ... Kxb6** dan is **3. Pxd3** afdoende.



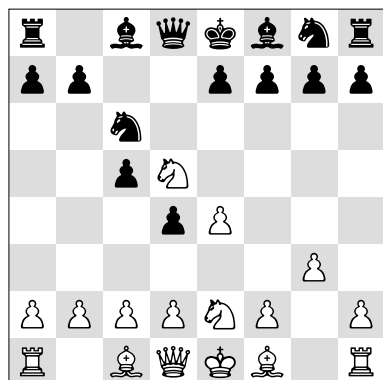
Eeuwige aanval

Minder vaak komt de eeuwige aanval voor. Wit kan natuurlijk een stuk winnen met **1. Ke8 Kd5 2. f7 c4 3. f8D Lxf8 4. Kxf8** maar de zwarte c-pion beslist. Grappig is de eeuwige achtervolging die wit inzet: **1. Ke6 Lf8 2. Kf7 Lh6 3. Kg6 Lf4 4. Kf5 Ld6 5. Ke6** met remise. Gaat de loper naar een ander veld, dan wint wit.

Je kent vijf verschillende vormen van de voorbereidende zet:

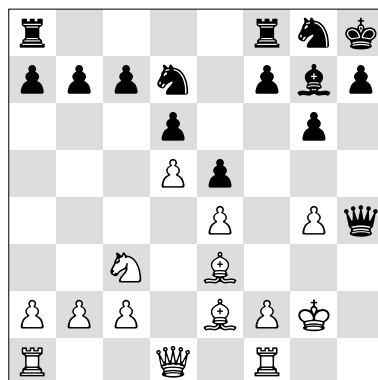
- lokken
- uitschakelen verdediging
- richten
- jagen
- ruimen

Het is handig dat je ze ook bij het insluiten kunt gebruiken.



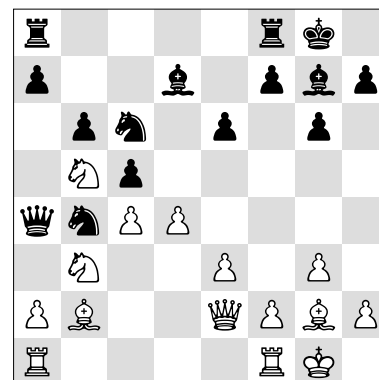
Uitschakelen verdediging

We ontnemen Pd5 eerst het veld f4: **1. ... g5** en vallen het daarna aan **2. ... e6**.



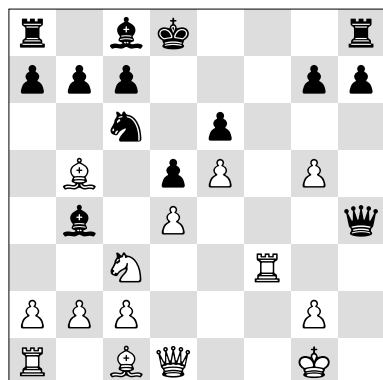
Uitschakelen verdediging

Na **1. g5** kan de zwarte dame niet meer terug. Zwart kan **2. Th1** niet meer pareren.



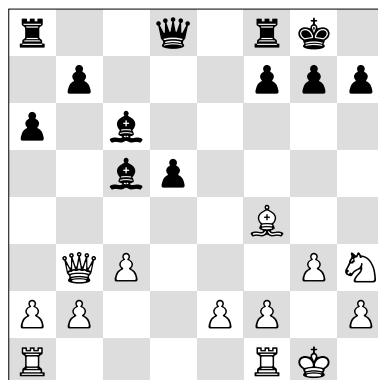
Uitschakelen verdediging

Na **1. Pc3 Da6** blokkeert de dame het vluchtveld van Pb4. Wit wint met **2. a3**.



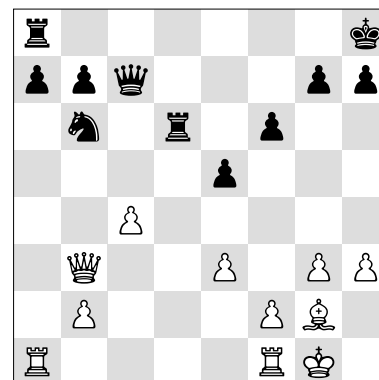
Jagen

Een stuk dat we niet in één keer kunnen opsluiten, jagen we naar een fataal veld: **1. Tf4 Dg3 2. Tg4**.



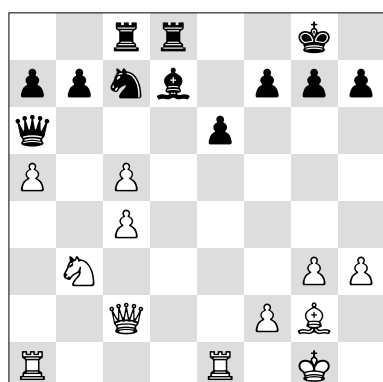
Richten

Zwart richt de aanval met **1. ... Dd7** op het paard op h3. Tegelijkertijd dreigt de insluiting met La4.



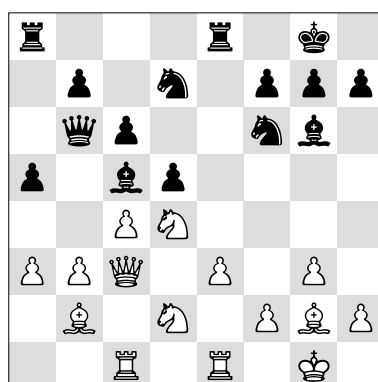
Lokken

Wit lokt met **1. c5** de zwarte dame in de val. Na **1. ... Dxc5 2. Tfc1** heeft de dame geen velden meer.

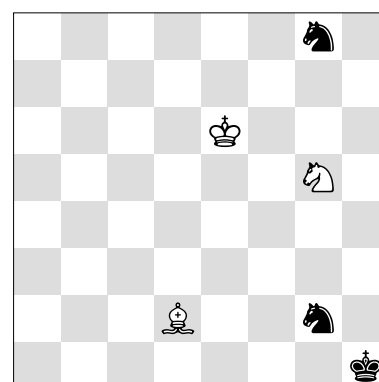


Ruimen

Pion c5 staat in de weg. Wit ruimt dat veld voor zijn paard. Hij vangt de zwarte dame na **1. c6 Lxc6 2. Pc5**.

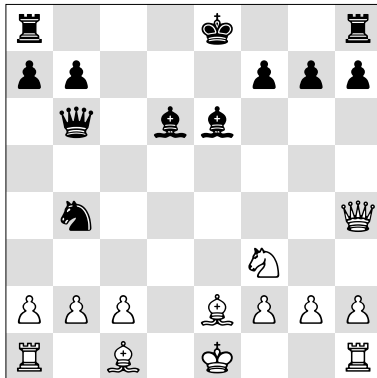


De tweevoudige aanval kan bij insluiten helpen: **1. ... Lb4 2. axb4 axb4**. De eerste aanvaller offert zich op, de tweede aanvaller valt aan.



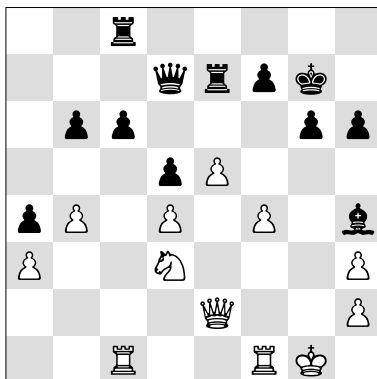
In het eindspel is het werken met **zetdwang** een krachtig wapen. Wit wint beide paarden: **1. Pf3 Ph6 2. Lxh6 Ph4 3. Pxd4**.

De goede zet spelen in een normale stelling is lastig, ook voor heel sterke spelers. Niet elke zet hoeft de beste te zijn. Als je een zet speelt, moet je eigen stelling verbeteren en als dat niet kan gelijk blijven. In ieder geval mag je stelling niet verslechteren. Alle zetten (plannetjes) komen neer op: eigen activiteit verhogen, activiteit tegenstander verminderen, eigen kwetsbaarheid wegwerken en de kwetsbaarheid van de tegenstander verhogen. Simpel toch!



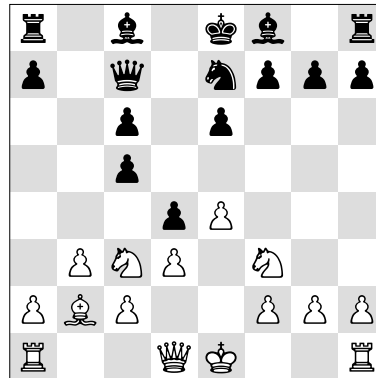
Ontwikkelen

Speel met alle stukken en breng de koning zo snel mogelijk in veiligheid. Zwart dreigt Pxc2+. Wit kan dekken met 1. Ld3 maar dan 1. ... Pxd3; 1. Ld1 (staat in de weg) of 1. De4 (beetje zonde van de tijd). Het best is 1. **0-0** (1. ... Pxc2? 2. Da4+).



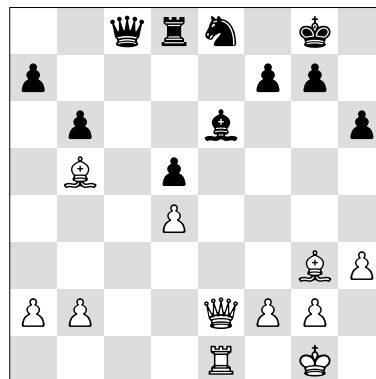
Pionstructuur verbeteren

Dubbelpionnen zijn niet altijd slecht, in deze stelling wel. De h-pionnen zijn zwak en wit heeft door het verdwijnen van de g-pion geen controle meer over veld f5. Een goed plan is de pionnen te ontdebelen. Dat kan met 1. **Dg4 Dxc4** 2. **hxc4** en wit heeft weer een aaneengesloten pionstructuur.



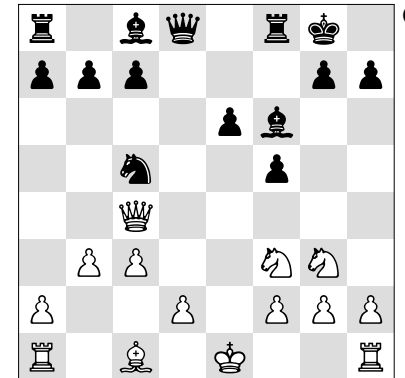
Stuk actief neerzetten

In de partij Reint v.d. Knijff tegen Evert Rademakers, Schagen 2004 speelde wit 1. Pe2. Het paard heeft weinig toekomst op e2. Veel beter is 1. **Pa4**. Het paard staat aan de rand maar is actief. Wit speelt een keer **La3** en eventueel **Pa4-b2-c4**.



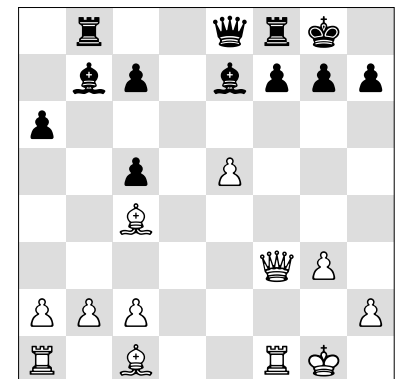
Verzwakking uitlokken

Wit staat beter. Vooral zijn lopers zijn goed. De zwarte loper op e6 doet niet veel. Hoe nu verder want de zwarte stelling is wel stevig. Een verzwakking uitlokken is handig. Na 1. **Lh4** moet 1. ... **g5** (1. ... Td6 2. Le7) 2. **Lg3**. De verzwakking geeft wit aanknopingspunten (Dh5 en h4 zijn mogelijkheden).



Kwetsbaarheid uitbuiten

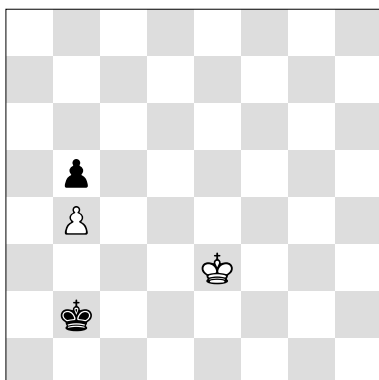
Wit valt het paard aan. Verder wil wit d4 spelen; 1. ... Pd3+ 2. Ke2 levert niets op. De dame op c4 staat naast actief ook kwetsbaar. Na de juiste zet 1. ... **b6** blijkt de kwetsbaarheid een grote zorg voor wit. De dreiging 2. ... **La6** geeft zwart voordeel.



Actief vijandelijk stuk ruilen

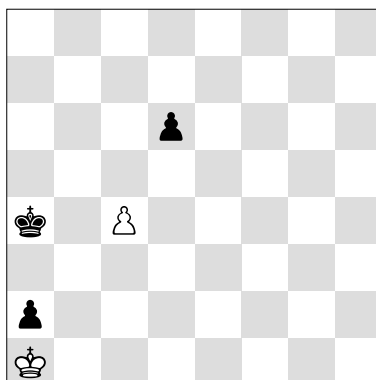
De witte dame staat aangevallen. Weggaan naar f2 lijkt logisch, wit houdt druk op f7. Aan de andere kant blijft de loper op b7 heel actief. Zwart kan f7 zelfs opgeven na 1. Df2 Dc6 2. Lxf7+ Kh8. Wit moet daarom zijn goede loper op c4 maar afruilen. De zwarte loper is immers beter. De juiste zet is 1. **Ld5**.

Pionnetje minder of troosteloze stelling? Ook in het pionneneindspel is er hoop op redding.



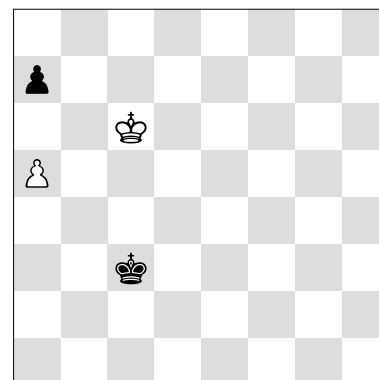
Sleutelvelden verdedigen

Aantrekkelijk lijkt 1. Kd4 Kb3 2. Kc5 maar na 2. ... Ka4 kan wit opgeven. Juist is **1. Kd2 Kb3 2. Kc1 Kxb4 3. Kb2** met remise.



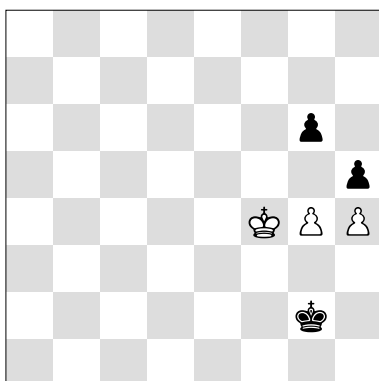
Sleutelvelden verleggen

Na 1. Kxa2 Kb4 2. Kb2 Kxc4 wint zwart. De koning staat op een sleutelveld. Wit moet de sleutelvelden dichterbij brengen: **1. c5 dxc5 2. Kxa2 Kb4 3. Kb2** en remise.



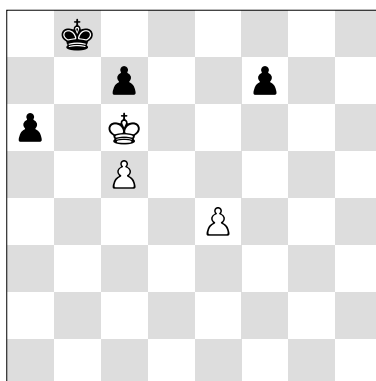
Juiste route naar de hoek

Bij een randpion moet de verdedigende koning in de hoek komen of de vijandelijke koning opsluiten. Daarom: **1. ... Kd4 2. Kb7 Kd5 3. Kxa7 Kc6 4. a6 Kc7**.



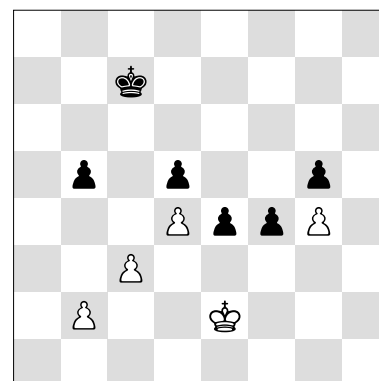
Plakken

Het is remise na **1. ... hxg4 2. Kxg4 Kh2 3. Kg5 Kg3**. De fout 1. ... Kh3? 2. gxh5 gxh5 3. Kg5 is snel gemaakt.



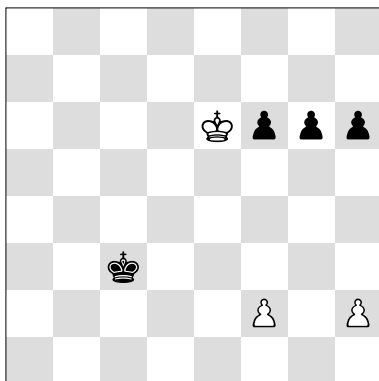
Pat

Wit redt zich door **1. e5 Kc8 2. e6 fxe6** pat. Het is opvallend hoe vaak pat in een pionneneindspel voorkomt.



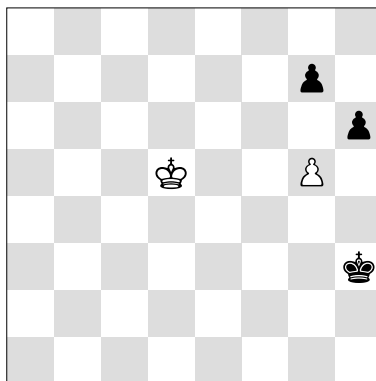
Doorgang verhinderen

Wit speelt **1. b4**. De zwarte koning kan niet ingrijpen. Zonder een koning kun je meestal weinig uitrichten.



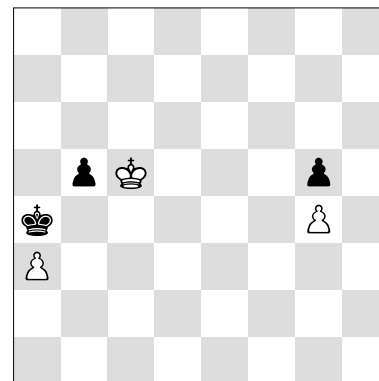
Tijd winnen

Wit kan alle zwarte pionnen in drie zetten slaan. Na **1. ... f5!** heeft hij meer tijd nodig en kan zwart remise maken.



Tegenaanval kiezen

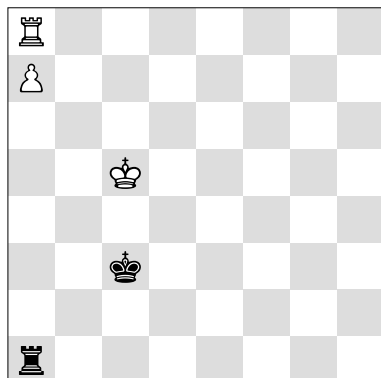
Wit moet met **1. g6** zijn pion bewaren. De aanval op g7 is genoeg voor remise. De g- en h-pion komen tegelijk aan.



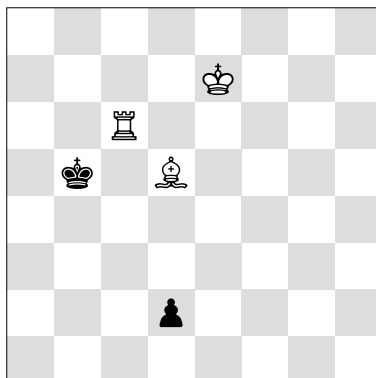
Afhouden voorkomen

Na 1. Kb6 b4! 2. axb4 Kxb4 is de witte koning afgehouden. Juist is **1. Kc6** waarna zwart **1. ... Ka5** moet spelen.

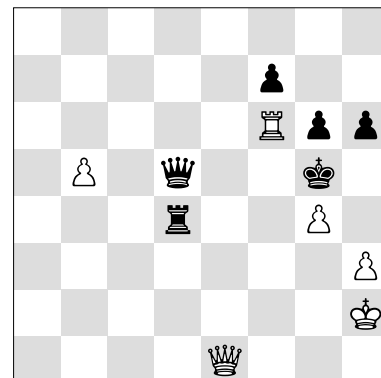
De aftrekaanval is een machtig wapen, vooral ook omdat de tegenstander de batterij nog wel eens over het hoofd ziet. We kijken op deze geheugensteun naar stellingen waarin nog geen batterij staat. We kunnen een batterij op drie manieren maken: staartstuk, kopstuk of een doelstuk neerzetten.



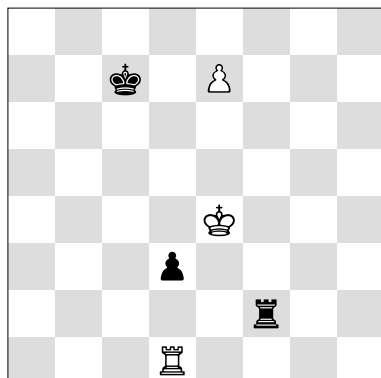
Wit zet met **1. Tc8** het staartstuk van de batterij neer: **1. ... Txa7 2. Kb6+**. Ineens **1. Kb6 Tb1+** levert niets op.



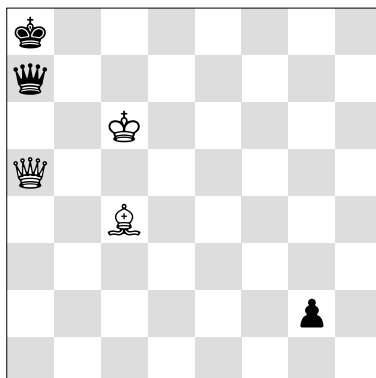
De d-pion is niet met **1. Lf3 d1D 2. Lxd1 Kxc6** te stoppen. Wit zet het staartstuk neer: **1. Td6 d1D 2. Lc6+**.



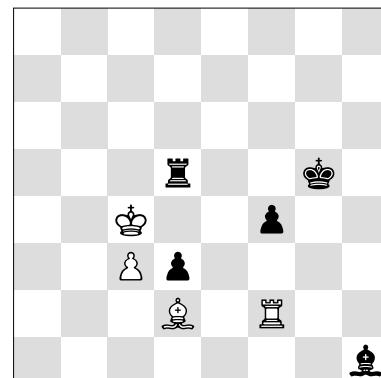
Twee onveilige koningen. Wit is eerder met **1. De7**. De dreiging **2. Tf5#** is dodelijk (**1. ... Td2+ 2. Tf2+**).



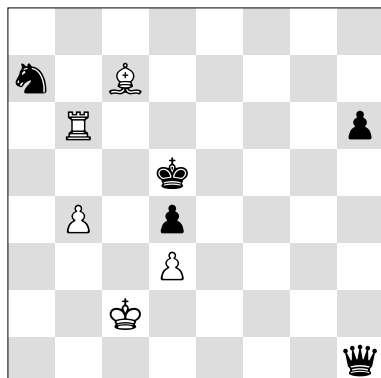
Promotie met **1. e8D** faalt op **1. ... Te2+**. Verder dreigt ook **1. ... Kd7**. Wit maakt met **1. Kxd3** een batterij op de d-lijn; **1. ... Kd7 2. Ke3+**.



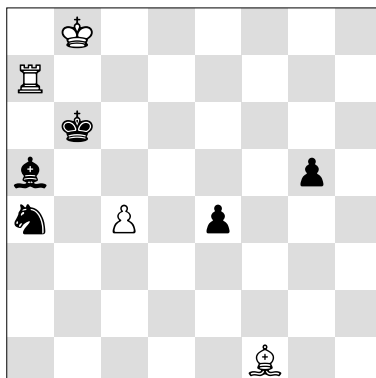
Wit wint met het neerzetten van het kopstuk: **1. La6!** Zwart staat plotseling machteloos tegen **2. Lb7+** en **3. Dd8#**.



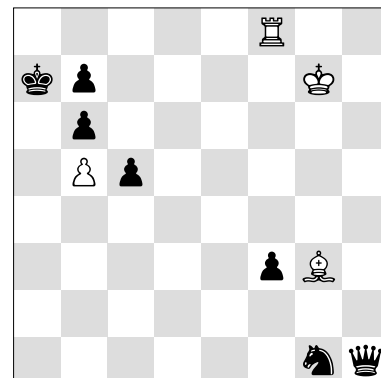
Direct **1. Txf4 Kg6** werkt niet. Eerst **1. Tf1 Le4** (of **1. ... Lg2 2. Tg1**) **2. Txf4** en wit kan het kopstuk op de volgende zet winnend afvuren.



Wit zet met **1. Td6+** een batterij neer en jaagt de koning in de batterij. Na **1. ... Ke5** wint **2. Txb6+** de dame.

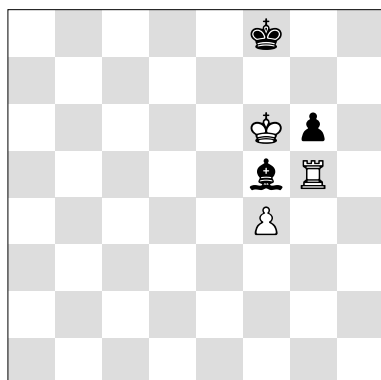


Na **1. Ta6+** moet zwart kiezen: **1. ... Kc5 2. Txa5+** of in de batterij gaan staan: **1. ... Kxa6 2. c5#**.



Wit zet met **1. Tf4!** een batterij neer. Hij dreigt **2. Ta4#**. Zwart moet zich wel op **1. ... Kb8 2. Th4+** inlaten.

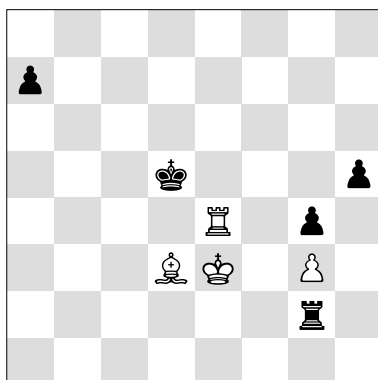
‘De rest is techniek’ lees je in de schaakrubriek van een krant. Techniek: een stelling die gewonnen is ook daadwerkelijk winnen. Zoals bij veel onderdelen van het schaken kun je door het toepassen van de juiste regels ook je techniek verbeteren. We zetten er enkele op een rijtje.



Techniek vereist kennis

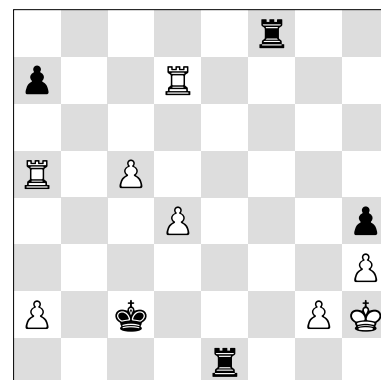
In deze stelling moet je alles weten over sleutelvelden. Wit kan alleen maar winnen door de loper of de pion te slaan. Welke afwikkeling naar het pionneneindspel is juist?

1. Txxg6! (dom is 1. Txf5 gxf5 2. Kxf5 Kf7) **1. ... Lxxg6**
2. Kxxg6 en de witte koning bezet een sleutelveld.



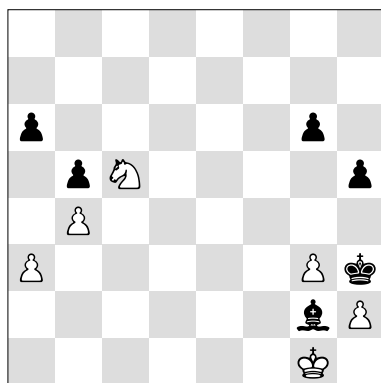
Wat moet je ruilen?

De partij met materiaal meer moet zorgen dat hij niet te veel pionnen ruilt. Ruil van stukken is meestal goed. In deze stelling kan wit zijn laatste pion niet dekken. Gelukkig kan hij met een trucje (veldruiming en dubbele aanval van de loper) de torens ruilen:
1. Txxg4 hxxg4 **2. Le4+ Kc5**
3. Lxxg2. De winst is simpel.



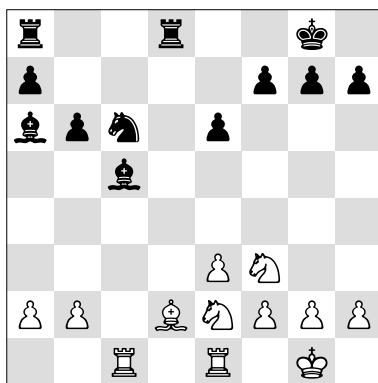
Veiligheid voor alles!

Wit staat zoveel materiaal voor dat de winst geen probleem kan zijn. Olie domme zetten zijn 1. Taxa7 of 1. c6. Zwart wint met 1. ... Tff1 2. g4 Te2#. Correct is **1. Th7 Tff1** (1. ... Tf4 2. c6) **2. Txxh4.** Houd altijd rekening met mogelijke dreigingen van de tegenstander!



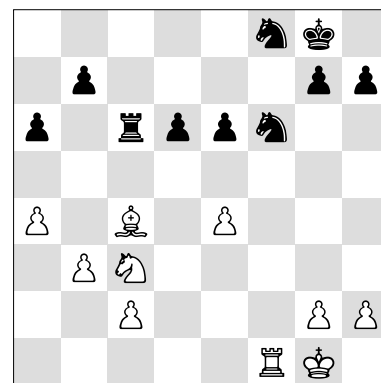
Eerst kijken en dan spelen!

De pion op a6 is snel gepakt, maar na 1. Pxa6 Lc6 komt wit niet zo gemakkelijk verder. Zwart gaat met h4 en g5-g4-g3 veel pionnen ruilen. Ook in het eindspel moet je een **zoekstrategie toepassen**. De zwarte koning is gebonden en heeft niet veel velden om naar toe te gaan:
1. Pd3! Kg4 (of 1. ... Lb7 2. Pf2#) **2. Kxxg2.**



Ruil de goede stukken

Zwart heeft een goede stelling. Zijn lopers zijn sterk en de witte stukken zijn niet actief. Zwart kan verder komen door zijn paard tegen de witte loper te ruilen. De twee lopers (het loperpaar) worden dan nog sterker. Goed is **1. ... Pb4** **2. Lxb4 Lxb4** maar nog beter is **1. ... Pe5** **2. Pxe5** (anders Pd3) **2. ... Txxd2** met voordeel.

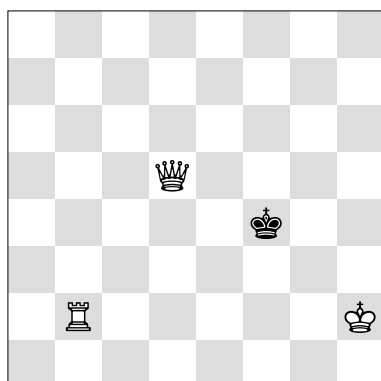


Gebruik je koning!

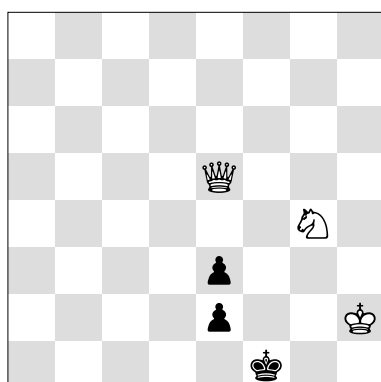
Deze stelling komt uit de partij Renze Rietveld en Wouter Spoelman, Schagen 2004. Zwart speelde onvoorzichtige 1. ... Pg4 en moest na 2. Pd5 een kwaliteit inleveren (2. ... Pf6 3. Pe7+). De zwarte koning moet naar e7 om de zwakke pionnen te dekken. Pas daarna mogen alle zwarte stukken naar alle velden van het bord.

Probleemschaak is iets heel anders dan een partijtje schaken. Een **probleem** is een opgave met een duidelijke opdracht, bijv. ‘Wit speelt en geeft mat in 2 zetten’. Meestal kan wit op verschillende manieren winnen, maar slechts op één manier in 2 zetten. Veel schakers houden niet van problemen. Toch hebben ze wel wat: het is best leuk, het bevordert logisch denken en het is goed voor de creativiteit. Daarnaast leer je:

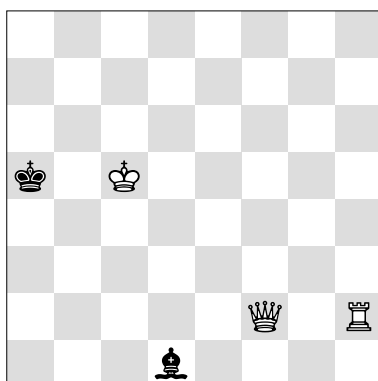
- alle stukken moeten meespelen
- rekening te houden met elke verdediging
- stukken optimaal te laten samenwerken
- het hele bord te gebruiken
- met tempodwang te werken
- onbekende matbeelden kennen



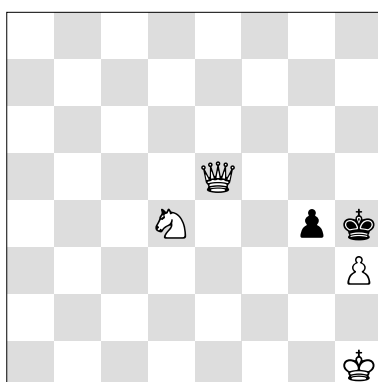
Elke zet wint, maar hoe wint wit in 2 zetten? De zwarte koning kan nog naar e3 en g4. Bedenk een matbeeld na 1. ... Ke3 (dat lukt niet) en een matbeeld na 1. ... Kg4. Dat laatste lukt wel met een torenschaak op de 4^e rij. De logische zet is dus het verhinderen van Ke3: **1. Tb3 Kg4 2. Tc4#**.



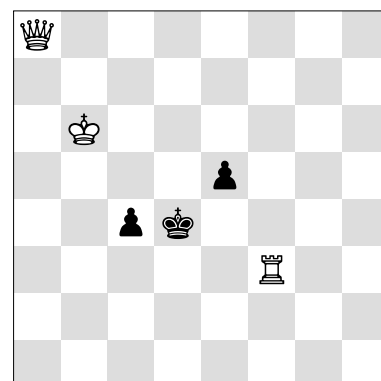
De zwarte mogelijkheden zijn beperkt: 1. ... Ke1 of (minor)promotie. Na de koningszet is alleen 2. Dc1 mat. Voor de hand ligt **1. Db2** en dat werkt na andere zetten: **1. ... e1D 2. Dg2#; 1. ... e1P 2. Pxe3#** en **1. ... Ke1 2. Dc1#**.



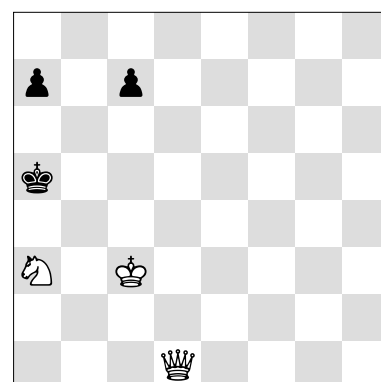
We kijken naar mogelijke zwarte zetten. Op 1. ... Ka6 moet wit mat geven met Db6 of Da8. We proberen 1. Db2 maar helaas is 1. ... Lb3 afdoende. Of 1. Dg2, maar nu gooit 1. ... Le2 roet in het eten. Hoe kan de dame nog meer naar a8? Juist, via f3. Dus **1. Df3 Lxf3 2. Ta2#**; na 1. ... Ka4 volgt ook **2. Ta2#**.



Het paard op d4 doet weinig. Het kan vluchtvelden afpakken, de dame ondersteunen of schaak geven. Na wat puzzelen blijkt **1. Pe6** de beste: **1. ... Kxh3 2. Dh2#; 1. ... g3 2. Dh8#** of **1. ... gxh3 2. Dg5#**.



De koning heeft geen zetten, dus in ieder geval moet de witte zet mat in één dreigen en daarbij rekening houden met zwarte pionzetten. Dat lukt dus niet! Wit moet creatief zijn en de koning een vluchtveld geven met **1. Kc6** en het is altijd mat: **1. ... Ke4 2. Kc5#; 1. ... e4 2. Dh8#** of **1. ... c3 2. Da4#**.



Zwart heeft veel zetten. Er zijn niet veel matbeelden te bedenken, alleen op b5 en a7. Nu werkt 1. Db1 a6 niet. Goed is **1. Dd7** met de mogelijkheden: **1. ... a6 2. Pc4#; 1. ... c6 2. Dxa7#; 1. ... Kb6 2. Db5#**.