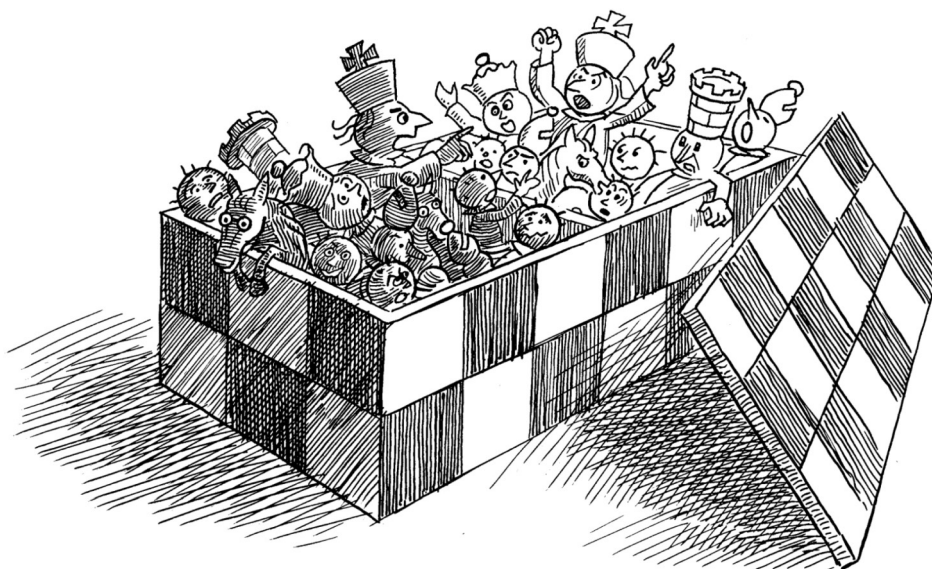


Stap 5

Geheugensteunen



De 8^e druk van werkboek Stap 5 verschijnt voor het eerst als internationale versie. De geheugensteunen zijn verdwenen maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden. Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn.

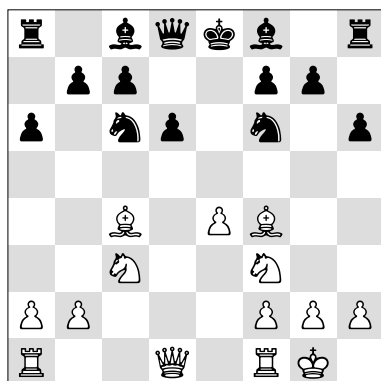
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment één voor één uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 5)

Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke bladzijden in het werkboek de geheugensteun verwijst.

De antwoorden van de opgaven staan op <http://www.stappenmethode.nl/nl/antwoorden.php>

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

Het beoordelen van een stelling op grond van materiaal is eenvoudig. We tellen: de dame is 9 punten, de toren is 5 enz. Nu je beter schaakt, weet je dat zo naar een stelling kijken iets te simpel is. Belangrijk is ook of je voor staat in tijd, niet tijd op de klok, maar op het bord.

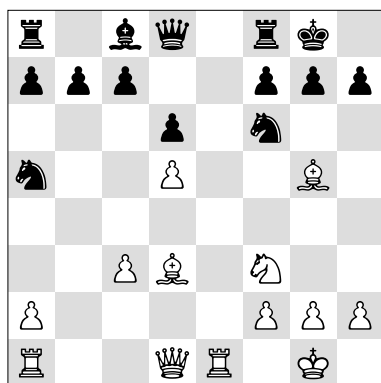
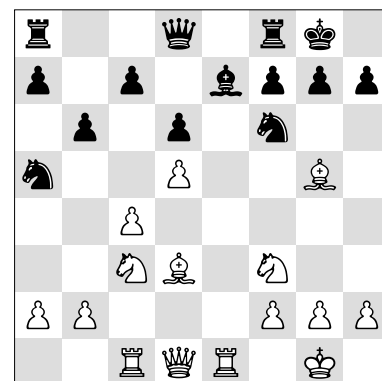


Voorsprong in ontwikkeling

Links heeft wit drie zetten voorsprong in tijd. De witte lopers zijn al ontwikkeld en wit heeft al gerokeerd.

Voorsprong door stukken die slecht staan

Het paard op a5 heeft rechts twee zetten nodig om weer mee te doen.

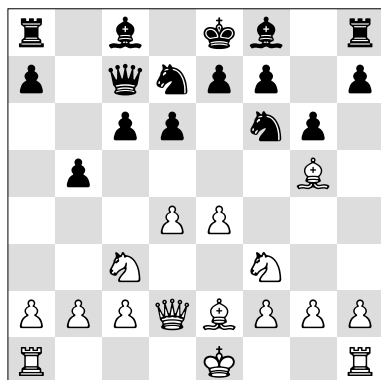


In deze stelling heeft wit een kleine voorsprong in ontwikkeling en hij kan ook nog gebruik maken van de slechte stand van het paard. Dat paard kan niet snel op de koningsvleugel mee verdedigen. Omdat wit voldoende stukken op de rokadestelling van zwart heeft gericht, is het juiste speelplan: koningsaanval.

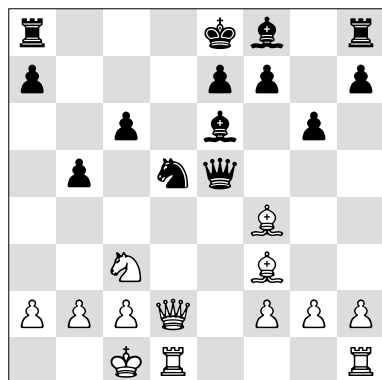
1. Da4 (met tempo naar de koningsvleugel) **1. ... b6 2. Dh4 h6 3. Lxh6 gxh6 4. Dxh6 Pb7** (wat anders) **5. Pg5 Pc5 6. Lh7+ Kh8 7. Lc2+ Kg8 8. Te3 en 9. Tg3**. Opvallend is de witte overmacht op de koningsvleugel. Het zwarte paard kon niet tijdig ingrijpen.

De volgende stellingen zijn uit een partij, waarin wit, Leo Kerkhoff handig gebruik maakt van zijn ontwikkelingsvoorsprong. De zwartspeler, Eddie Scholl springt wat slordig om met de ontwikkeling. Het diagram linksonder ontstaat na: **1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. Lg5 c6 5. Le2 Pbd7 6. Pf3 Dc7 7. Dd2 b5?** (Het was tijd voor 7. ... Lg7).

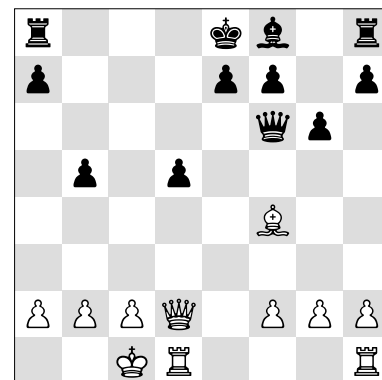
De strategie bij voordeel in tijd is: **• concreet aanvalsdoel zoeken**
• stelling openen



De koning in het midden is het aanvalsdoel, daarom opent wit lijnen. Dat dit een pion kost, is niet erg: **8. e5 dxe5 9. dxe5 Pxe5 10. Pxe5 Dxe5 11. 0-0-0 Le6 12. Lf3 Pd5 13. Lf4!**

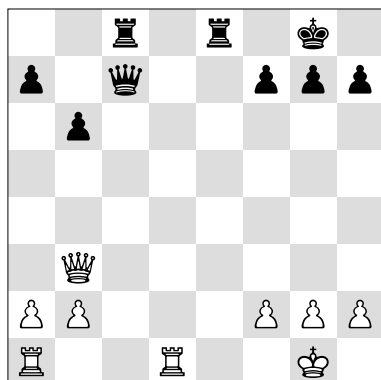


Een loperoffer dat zwart niet mag aannemen. Na **13. ... Dxf4 14. Dxf4 Pxf4 15. Lxc6+ Ld7 16. Txd7** wint wit gemakkelijk. Er volgde **13. ... Df6 14. Lxd5 Lxd5 15. Pxd5 cxd5**.

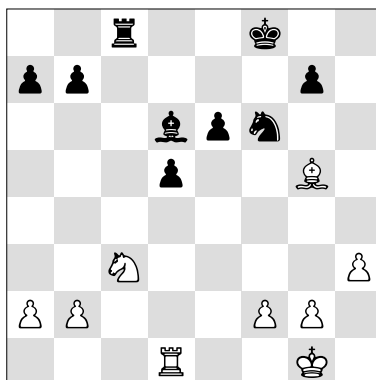


De stelling is geheel open. Zwart heeft niets aan zijn ontwikkeling kunnen doen. Wit maakte korte metten: **16. Dxd5 Dxf4+ 17. Kb1**. Zwart geeft het op. Na **17. ... f6** verliest hij te veel.

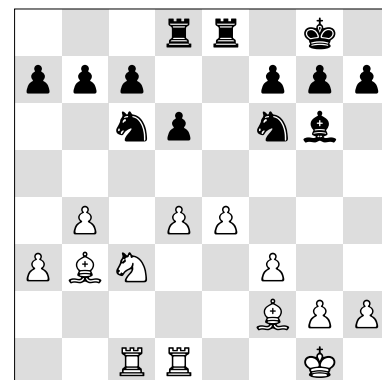
De pionnen zijn in het schaakspel heel belangrijk. Zij hebben veel functies:



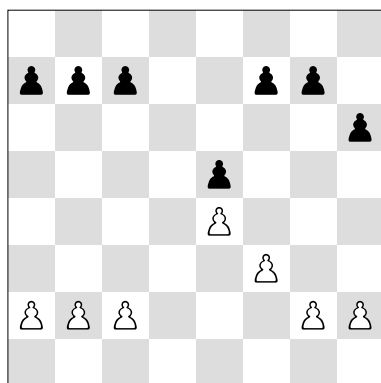
Bescherming van de koning na de rokade.



Verdedigen van stukken door dekken (Pf6 en Pc3) en afschermen (Ld6).

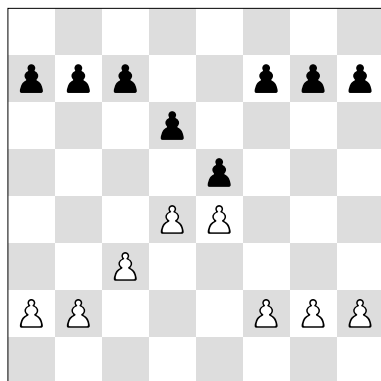
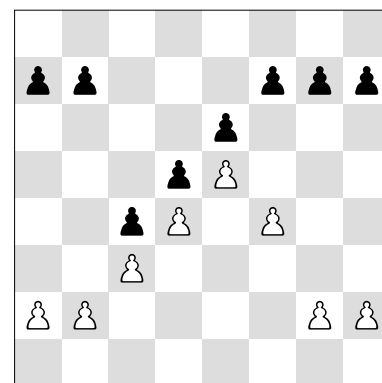


Beheersing van velden, zodat vijandelijke stukken minder mobiliteit hebben.

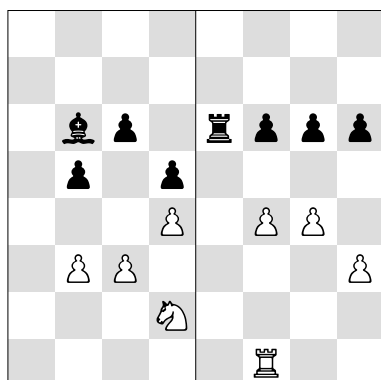
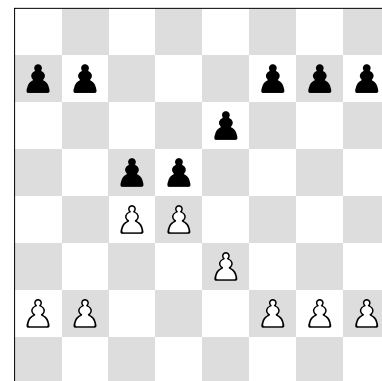


Links en rechts staan de pion in een formatie. We spreken van: **pionstructuur**. De structuur kan nog niet volledig bepaald zijn.

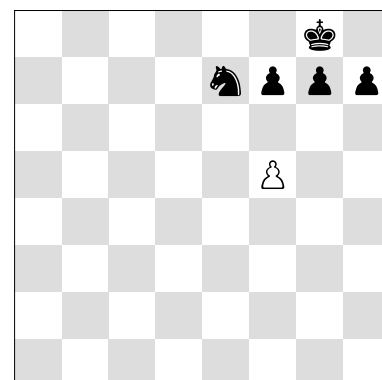
Links liggen alleen de pionnen e4 en e5 vast. Rechts ligt de structuur bijna helemaal vast.



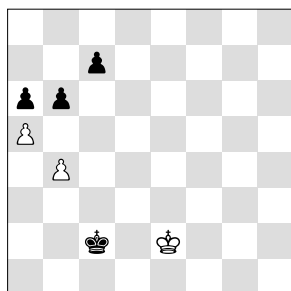
Als pionnen elkaar kunnen slaan, spreken we van **spanning**. Links kunnen d4 en e5 elkaar slaan. Rechts spanning in het pionnenblokje c4, d4, c5 en d5. Vaak is het goed de spanning te handhaven, om veel mogelijkheden open te houden.



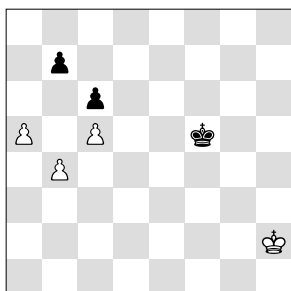
De structuur van de tegenpartij kapot maken is voordelig. Dat heet **slopen**. Links sloopt 1. ... b4. Wit blijft met een zwakke dubbele b-pion zitten. Rechts kan wit slopen met 1. f5 de zwarte pionnen te isoleren. In het diagram rechts sloopt de pionzet 1. f6 de structuur van de rokadestelling.



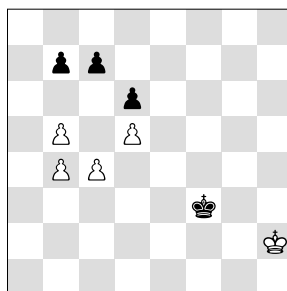
Een doorbraak van te voren zien aankomen is nuttig. Doorbraakbeelden kennen en herkennen helpt.



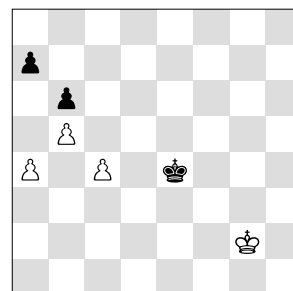
1. b5 axb5 2. a6



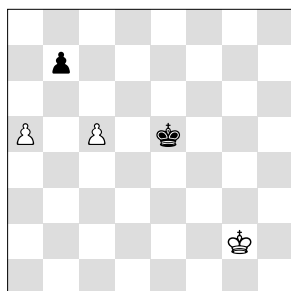
1. b5 axb5 2. c6 (2. a6?)



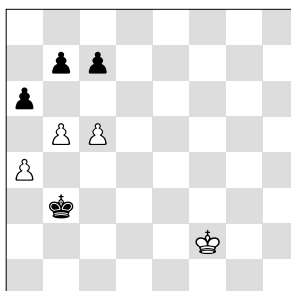
1. b6 cxb6 2. c5



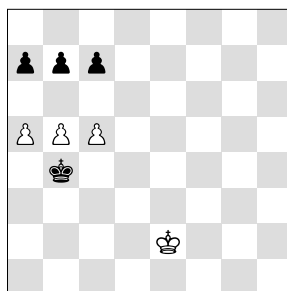
1. c5 bxc5 2. a5 Kd5 3. a6!



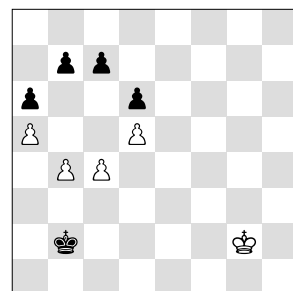
1. c6 bxc6 (1 ... Kd6 2. cxb7)
Kc7 3. a6) 2. a6



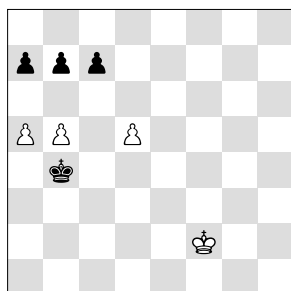
1. c6 (1. a5 c6) bxc6 2. bxa6



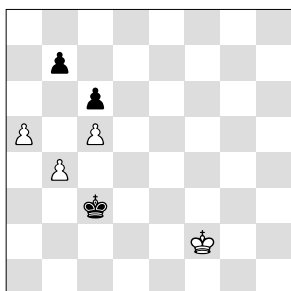
1. b6 axb6 2. c6 bxc6 3. a6



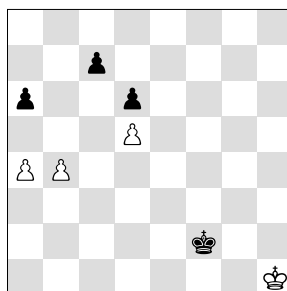
1. b5 Kc3 2. c5 (1. c5)



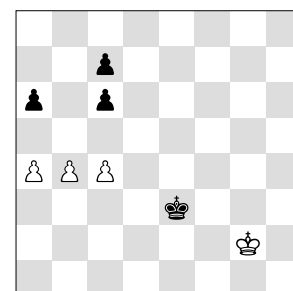
1. b6 axb6 2. axb6 cxb6 3. d6



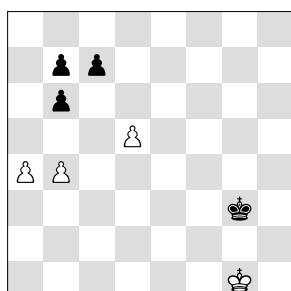
1. b5 cxb6 2. a6 / 2. c6



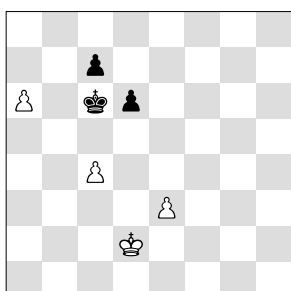
1. a5 Ke3 2. b5



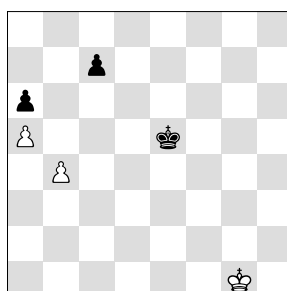
1. a5 Kd4 2. b5 Kc5 3. bxa6



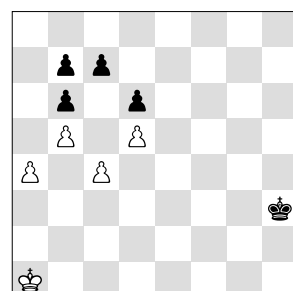
1. b5 Kf4 2. a5 bxa5 3. b6
cxb6 4. d6



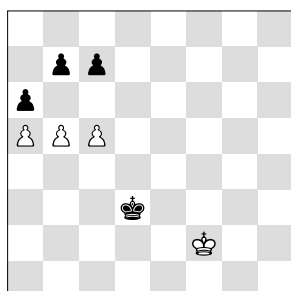
1. c5 dxc5 2. e4 Kb6 3. e5



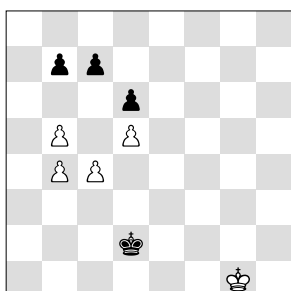
1. b5 Kd6 2. bxa6 Kc6
3. Kf2



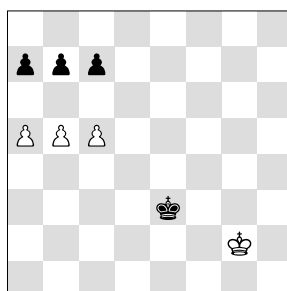
1. c5 dxc5 (1. ... Kg4 2. a5) 2.
a5 bxa5 3. b6



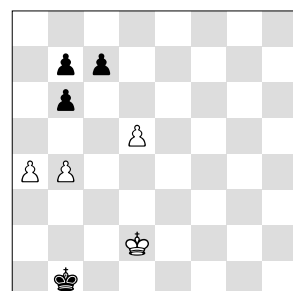
1. ... c6 (1. ... axb5? 2. c6)



1. ... b6

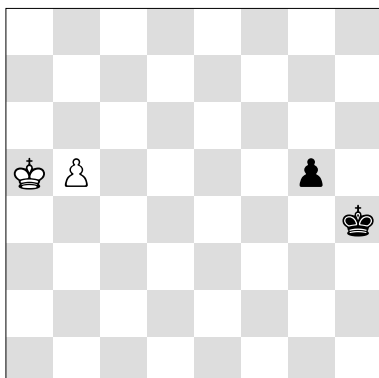


1. ... b6

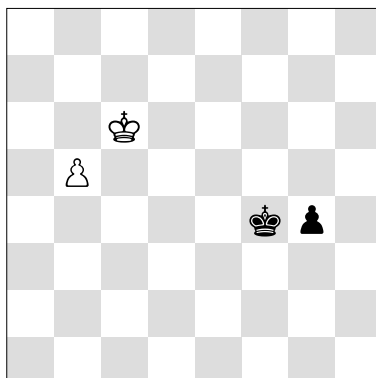


1. ... b5 2. axb5 b6

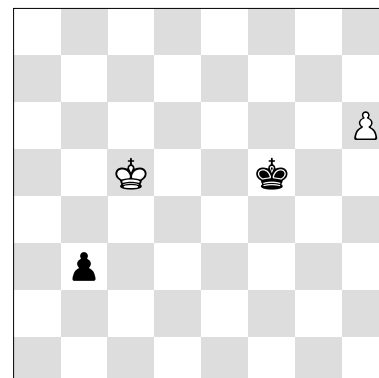
De strijd van vrijpionnen om het eerst de overkant te halen heet wedren. Er kan veel gebeuren.



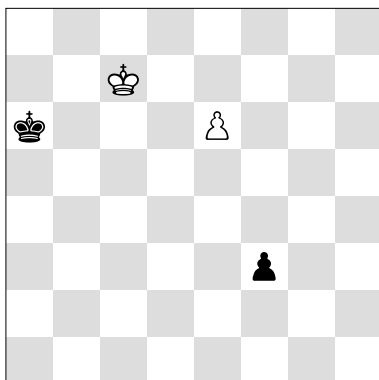
Deze wedren is niet zo spannend. Wit promoveert en de zwarte pion komt niet verder dan de tweede rij: **1. b6 g4 2. b7 g3 3. b8D.**



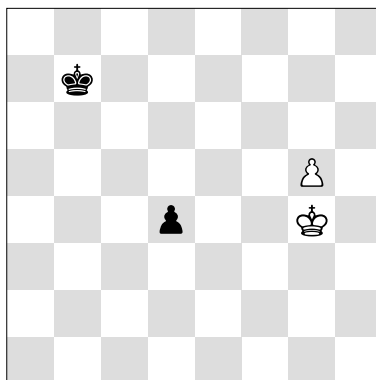
Beide pionnen moeten nog 3 stappen. Dat betekent nog niet gelijk aankomen. Wit promoveert met schaak: **1. b6 g3 2. b7 g2 3. b8D+.**



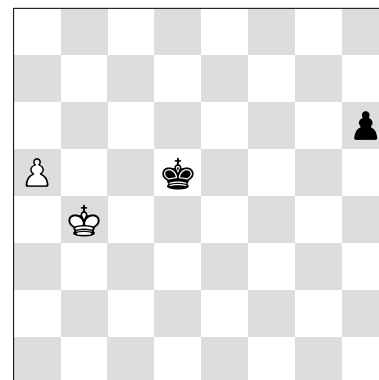
Gelijk aankomen betekent nog niet remise. Na de promotie wint wit met een röntgenschaak de dame: **1. h7 b2 2. h8D b1D 3. Dh7+.**



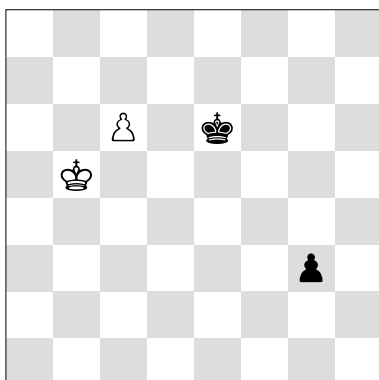
Opnieuw komen beide pionnen gelijk aan, maar geen promotie met schaak en geen röntgenschaak. Wel mat na **1. e7 f2 2. e8D f1D 3. Da4#.**



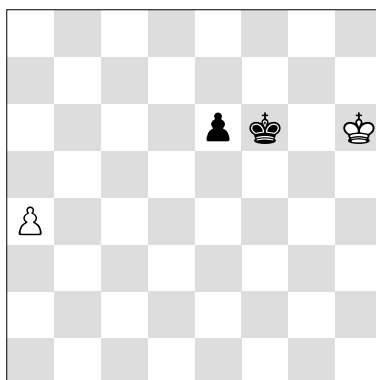
De wedren komt hier maar van één kant. Wit rent en houdt de zwarte pion tegen. De zwarte koning staat buiten het vierkant: **1. g6 d3 2. Kf3** en wint.



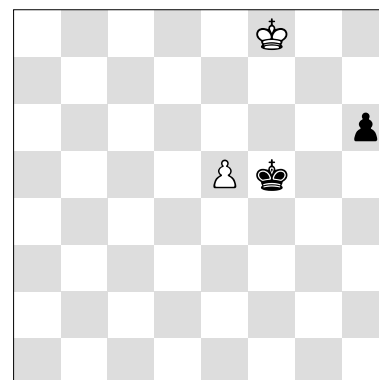
De witte pion is veel verder, maar zwart staat in het vierkant. Wit kan afhouden met de koning en toch winnen: **1. Kb5 Kd6 2. Kb6 Kd7 3. a6 Kc8 4. a7.**



Problemen voor wit. Na 1. Kb6 promoveert zwart met schaak. De hulp aan de pion moet anders: **1. Ka6 g2 2. c7 Kd7 3. Kb7.**



Zwart komt gelijk aan na 1. ... e5. Met Df8+ en De8+ gaat de nieuwe dame verloren. Juist is **1. ... Ke7 (Ke5)** om de a-pion op te halen.

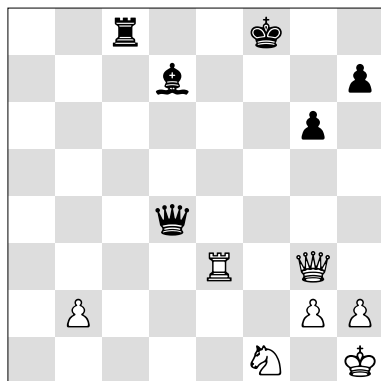


De witte pion gaat verloren en de zwarte heeft vrij baan. Toch behaalt wit remise: **1. Kf7** (dreigt 2. e6) **1. ... Kxe5 2. Kg6.**

We kennen van de dubbele aanval vijf verschillende vormen van de voorbereidende zet:

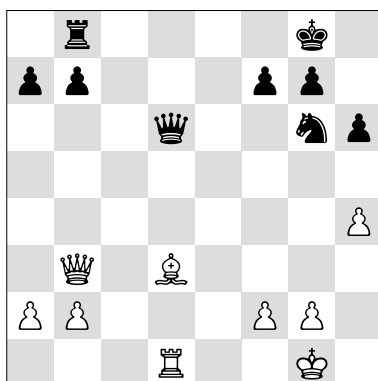
- lokken
- uitschakelen verdediging
- richten
- jagen
- ruimen

Bij de aftrekaanval komen precies dezelfde voor. Je weet nog dat voor een aftrekaanval een batterij nodig is. Nu kan het voorkomen dat de batterij niet werkt, niets oplevert of zelfs dat er helemaal geen batterij is. De voorbereidende zet doet daar iets aan.



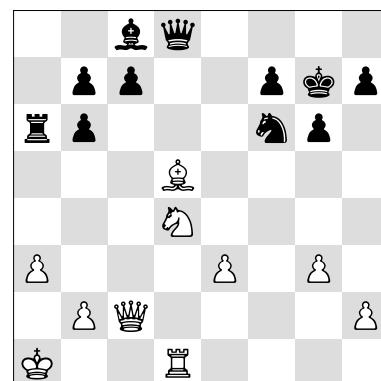
Richten

Er is geen werkende batterij in deze stelling. Met een damezet kan wit een werkende batterij neerzetten: **1. Df2+**. Het doelstuk (de dame op d4) staat al op zijn plaats. Hoe zwart het schaak opheft, maakt niet uit. De toren geeft schaak en de dame op d4 valt.



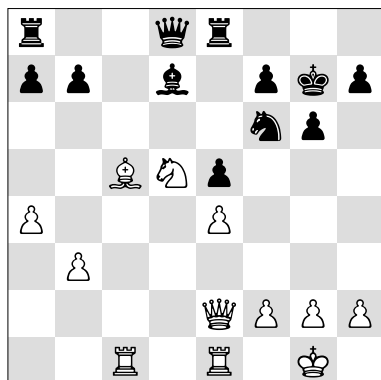
Uitschakelen verdediging

De batterij Td1/Ld3 staat klaar. Hij werkt alleen nog niet, want **1. Lxg6 Dxg6** levert niets op. Vandaar dat we het paard op g6 weggagen met **1. h5**. Het paard gaat verloren. Als het wijkt, werkt de batterij perfect: **2. Lh7+**.



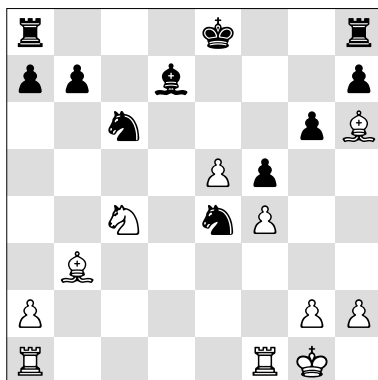
Ruimen

De batterij staat weer op de d-lijn. Hij werkt niet omdat er twee witte stukken in de lijn van de toren staan. Eigenlijk moet wit twee keer vuren. Het handigst is **1. Lxb7 Lxb7 2. Pf5+** met winst van de dame.



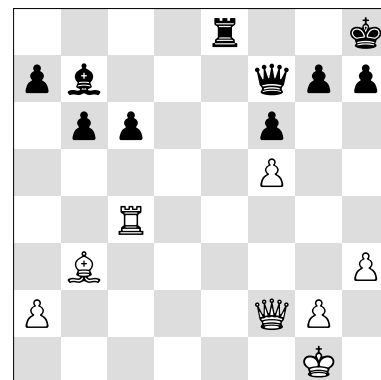
Lokken

Er staat een batterij op de c-lijn, maar een doelstuk is er niet. Met **1. Pc7** lokt wit de dame in de lijn van de toren om na **1. ... Dxc7** met **2. Lf8+** de dame te winnen. Als zwart zich niet laat verleiden om op c7 te slaan, dan wint wit de kwaliteit.



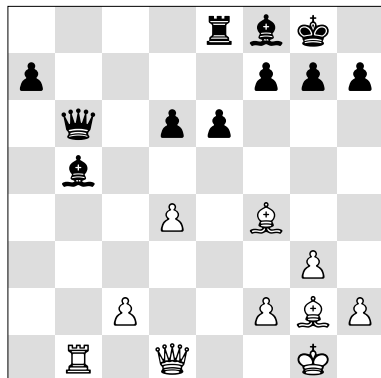
Jagen

Voor de batterij Lb3/Pc4 is in deze stelling nog geen doelstuk beschikbaar. Het kopstuk, het paard kan schaak geven. Nodig is een staartstuk. Naast lokken kennen we een hardhandige manier: jagen. Hier **1. Lg7 Tg8 2. Pd6+** met kwaliteitswinst.



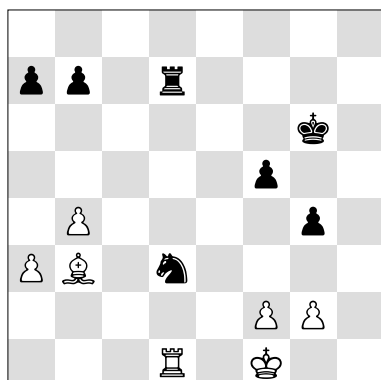
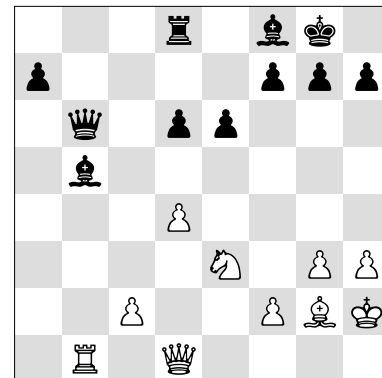
Geen voorbereidende zet in deze stelling, die zijn op. Het kop- en staartstuk staan klaar (Tc4 en Lb3) en ook het doel voor het staartstuk is er al (Df7). Moeilijk zichtbaar is een doel voor het kopstuk. Koning? Nee. Hout? Nee. Dreiging? Ja, na **1. Th4 De7 2. Txb7+ Kxb7 3. Dh4#** staat zwart mat.

Penningen zijn soms onschuldig maar het gevaar van materiaalverlies blijft altijd aanwezig. Materiaalwinst door ‘pen’, ‘aanval op een gepend stuk’ of ‘een gepend stuk is geen goede verdediger’ is niet zo gemakkelijk meer te behalen. Nodig zijn de bekende voorbereidende zetten: naast **jagen** en **lokken** (kop- of staartstuk neerzetten) gebruiken we **uitschakelen van de verdediging**, **ruimen** en **richten**.



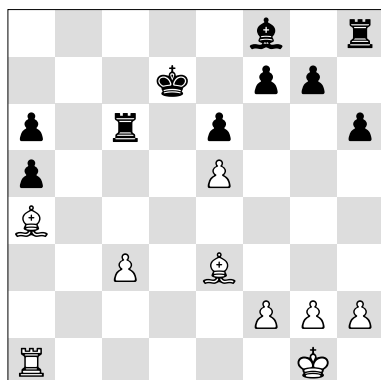
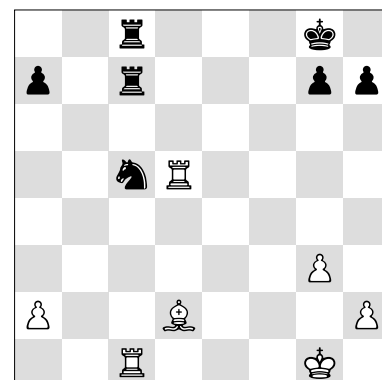
Aanval op een gepend stuk

Bijna altijd is een aanval met een pion de aangewezen zet. Niet hier. Links **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Dxa4 Dxb1) **a6** 2. c4 La4 3. Dxa4 (3. Txb6 Lxd1 werkt niet) en Te8 hangt. Rechts **1. Lf1** (1. c4? La4 2. Txb6 Bxd1) 1. ... a6 2. c4 La4 3. Txb6 (nu wel mogelijk: Dd1 staat gedekt) 3. ... Lxd1 4. Pxd1.



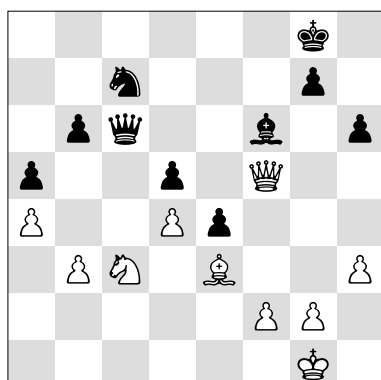
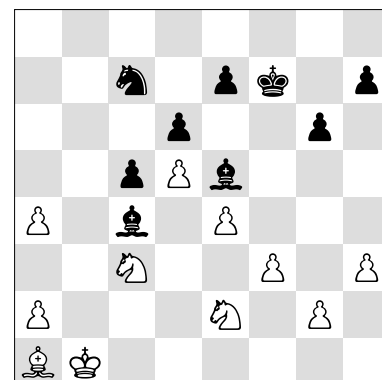
Uitschakelen verdediging

Links volgt op 1. Lc2 Pe5. Wit moet de zwarte toren toren slechter neerzetten: **1. La4 Td5** 2. g3! (2. Lc2? Pf4) en de dreiging **3. Lc2** beslist. Rechts moet wit het gepende stuk een derde keer aanvallen: **1. Lf4** (1. Le3 Pd7) 1. ... Tc6 2. Td6 T6c7 (anders 3. Txc6 Txc6 4. Le3) 3. Td2 (3. Td4? Pe6) 3. ... Tc6 4. Tdc2 en 5. Le3.



Uitschakelen verdediging

Links is de dekking van de koning (het staartstuk) voldoende. Na **1. Lb6** (maakt gebruik van de penning) is tegen het weggagen met **2. Td1+** niets te doen. Rechts zet zwart met een schaakje het staartstuk (La1) ongedekt. Na **1. ... Ld3+** 2. Kc1 Lxe2 is het paard op c3 geen goede verdediger meer.

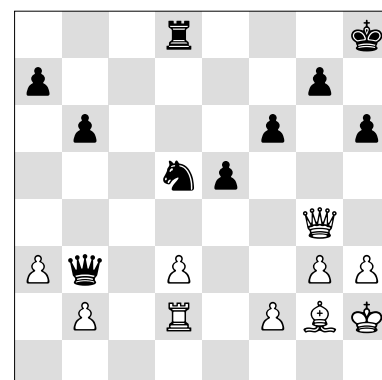


Richten

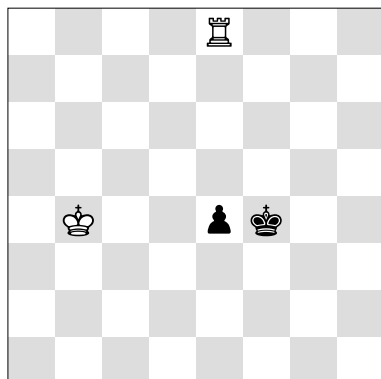
Links geen penning in zicht. Met **1. Dc8+** zet wit er een met tempo neer. Na **1. ... Kh7** 2. Pb5 wint wit een stuk.

Ruimen

Een eigen stuk staat in de weg en moet met tempo weggespeeld. Het kan ook anders. Rechts verdwijnt na **1. Dc4** de d-pion: **1. ... Dxc4** 2. dxc4.



De strijd van toren tegen pion is spannend als de koning van de torenpartij niet te dicht in de buurt is. Als je onderstaande principes kent en goed toepast, kun je het eindspel foutloos spelen.



Als de koning van de torenpartij in het vierkant van de pion staat en ongehinderd kan naderen, is de winst geen probleem.

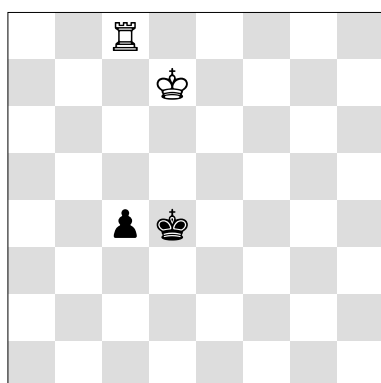
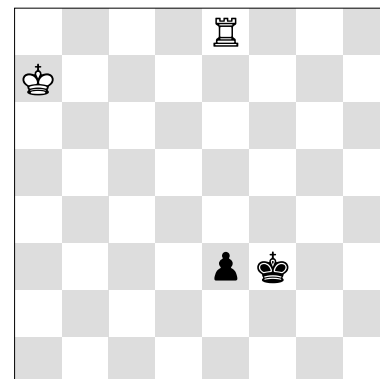
Links verovert wit de pion:

1. Kc3 e3 2. Kd3.

Evenmin spannend is de strijd als de koning ver weg staat.

Zwart maakt rechts remise na

1. Kb6 e2 2. Kc5 Kf2.

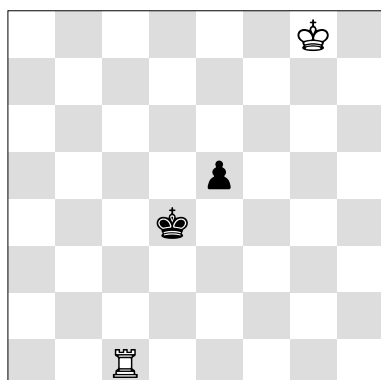
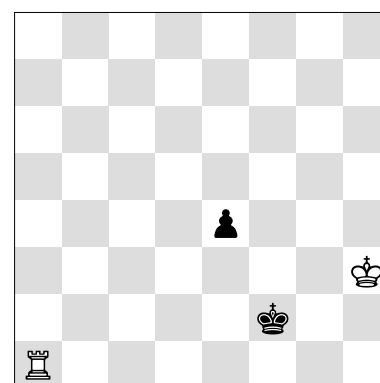


Strategie torenpartij:

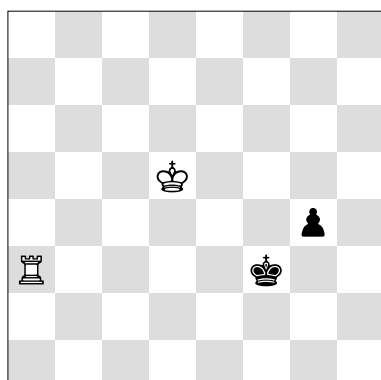
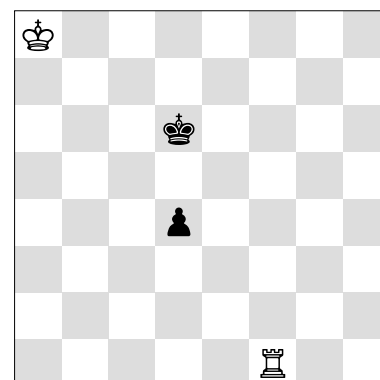
De koning moet langs de andere kant van de vijandelijke koning naar de pion lopen.

Links: **1. Kc6 c3 2. Kb5 Kd3 3. Kb4 c2 4. Kb3** en de pion valt.

Als de koning niet kan naderen, moet de andere worden verdreven (rechts): **1. Ta2+ Kf3 2. Ta8 e3 3. Tf8+ Ke2 4. Kg2.** Niet 1. Ta8 e3 2. Tf8+ Kg1.



Links staat de koning aan de goede kant, maar direct op de pion af leidt tot niets: 1. Kf7 e4 2. Kf6 e3 3. Kf5 e2 4. Kf4 Kd3 5. Kf3 Kd2. De toren staat niet goed. Juist is **1. Td1+ Kc3 2. Te1 Kd4 3. Kf7** en wit is op tijd. Rechts: Horizontaal afsnijden over de 5^e rij of hoger is altijd winst: **1. Tf5 d3 2. Tf3.**

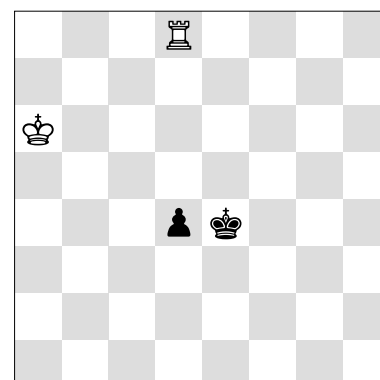


Strategie pionpartij: rennen en afhouden

Het afhouden is vaak belangrijker dan lopen met de pion.

Links moet zwart **1. ... Kf4** spelen om remise te bereiken. Slecht is 1. ... Kf2 2. Ke4 g3 3. Ta2+.

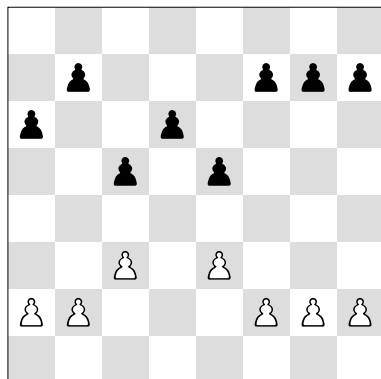
Rechts verliest 1. ... d3. Juist is **1. ... Kd3 2. Kb5 Kc3 3. Tc8+ Kb3 4. Td8 Kc3.**



Een veld noemen we sterk als:

- het veld niet door een vijandelijke pion kan worden bestreken
- een eigen stuk op het veld staat, of er kan komen

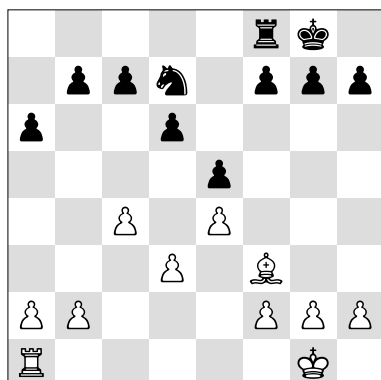
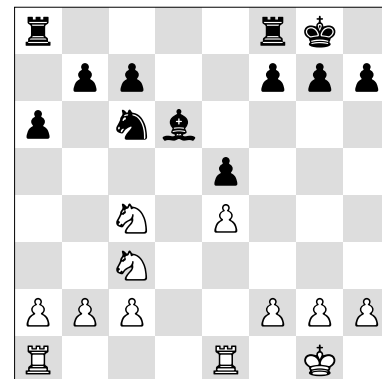
Belangrijk is dat het sterke veld in het centrum of in de buurt van het strijdtoneel ligt. De strijd om de sterke velden bevat de volgende elementen:



Maken van een sterk veld

Door de zet 1. c4 krijgt wit de controle over veld d5. Zwart kan op d5 met geen enkele pion meer invloed uitoefenen.

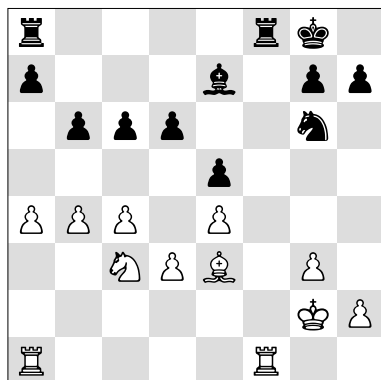
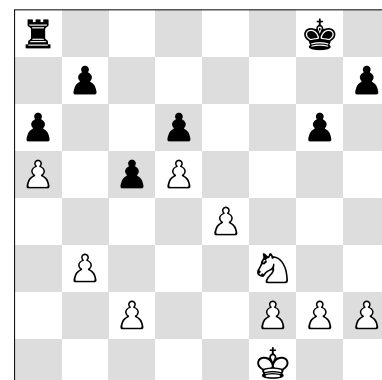
Rechts maakt wit van d5 een sterk veld door slaan op d6. Pion c7 kan dan veld d5 niet meer bestrijken.



Op weg naar sterk veld

Het paard van d7 kan beter op het sterke veld d4 staan. Dat kan met Pb8-c6-d4 of nog liever met tempo: **Pd7-c5-e6**.

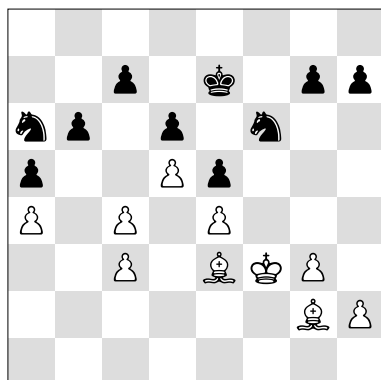
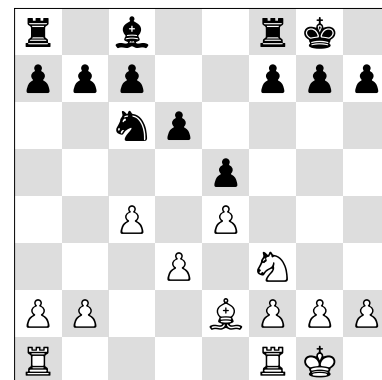
Rechts staat wit een kwaliteit achter. Maar wat een compensatie! Wit gaat met **1. Pd2** naar het sterke veld c4. Let op de functie van pion a5.



Uitschakelen verdedigers

Wit kan geen gebruik maken van veld d5 omdat pion c6 als verdediger dient. Door **1. b5** ruilt wit de verdediger en dat geeft toegang tot d5.

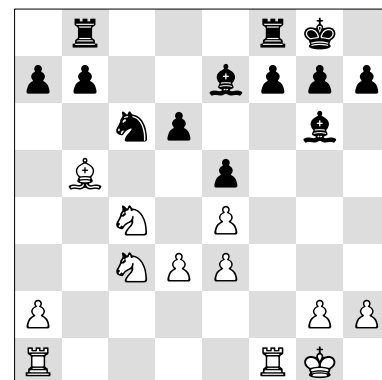
Door slaan is de verdediger van veld d4 uit te schakelen. Zwart speelt **1. ... Lg4** en slaat de volgende zet op f3.



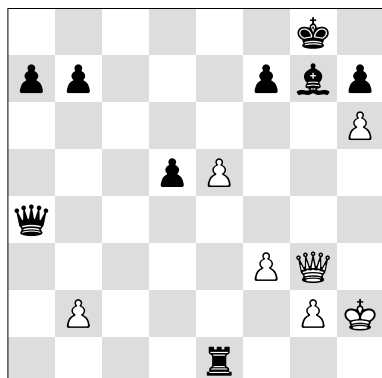
Verdedig tegen sterk veld

Links dreigt zwart met 1. ... Pd7 en 2. ... Pc5 het sterke veld te bezetten (wint ook een pion). Daarom moet wit **1. Lh3** spelen.

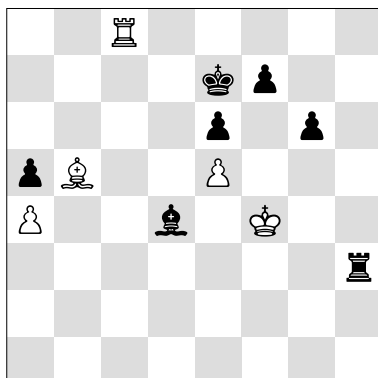
Wit dreigt rechts op d5 op bezoek te komen. Met **1. ... a6** **2. Lxc6** (anders 2. ... b5) veroverd zwart veld d5.



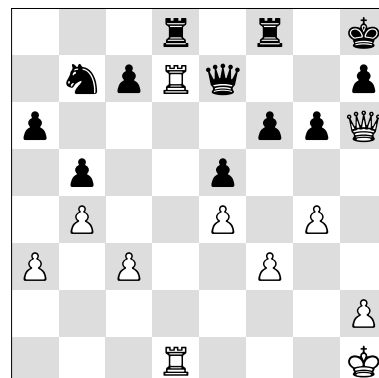
In de volgende 9 voorbeelden staan verdedigingen tegen dreigingen van de tegenstander. Matdreigingen, dreigingen om materiaal te winnen en promotiedreigingen. Bestudeer ze goed.



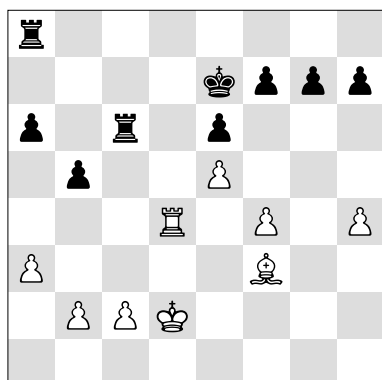
Wit dreigt mat op g7. Zwart kan g7 niet dekken. Alleen de tegenpenning 1. ... Df4 2. Dxf4 Lxe5 werkt.



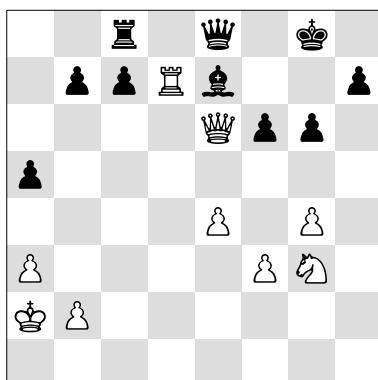
Wit dreigt mat op e8. Zwart kan e8 alleen met hulp van de dubbele aanval dekken: 1. ... Th4+ 2. Kg3 Th8.



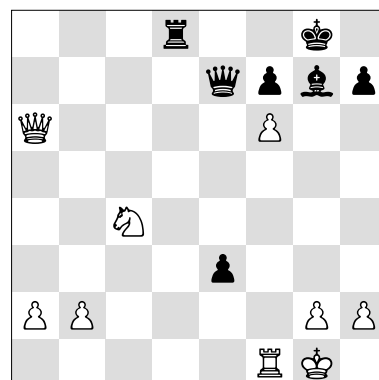
Alleen dankzij een penning en een tussenzet blijft zwart met 1. ... Df7 2. Txf7 Txd1+ overeind.



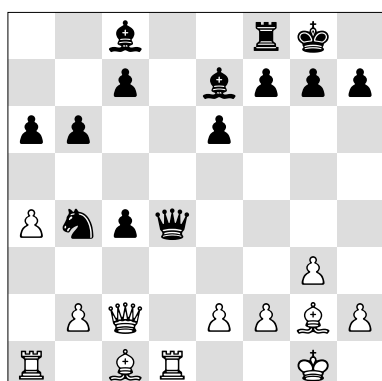
Zwart kan zijn torens met tempo redden: 1. ... Tc4 2. Txc4 Td8+ (tussenschaak) en 3. bxc4 en zwart behoudt zijn kwaliteit meer.



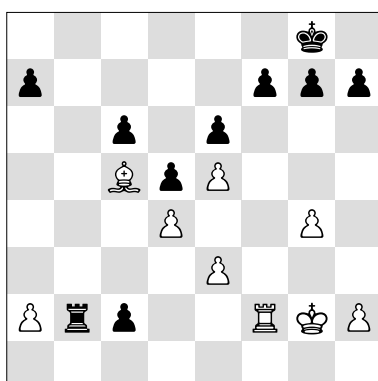
Insluiten is de verdediging tegen de dubbele aanval: 1. ... Df7 (1. ... Kf8? 2. Txe7 Dxe7 3. Dxc8+) 2. Txe7 Dxe6+ 3. Txe6 Kf7.



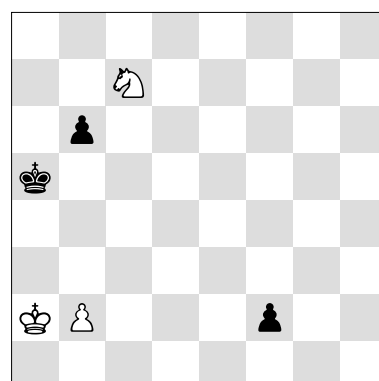
Zwart gokte met 1. ... e2 (1. ... Lxf6!). Na 2. fxe7 Ld4+ gaf wit het op. Dom! Wit wit wint met 3. Pe3! (röntgendekking van f1 door ♖a6).



Zwart heeft de tegenaanval ingezet. Heeft wit beter dan 1. Dd2. Ja! 1. Dxh7+ Kxh7 2. Txd4 en nu komt op 2. ... Pc2 3. Le4+. Wit behoudt een gezonde kwaliteit meer.

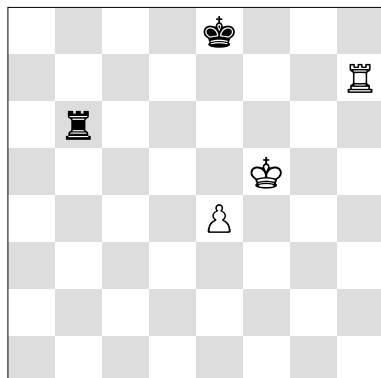


Zonder materiaalverlies kan de c-pion niet veroverd worden, maar de nieuwe dame wel. Na 1. La3 c1D 2. Txb2 wit wint met een aftrekaanval (door matdreiging op b8).

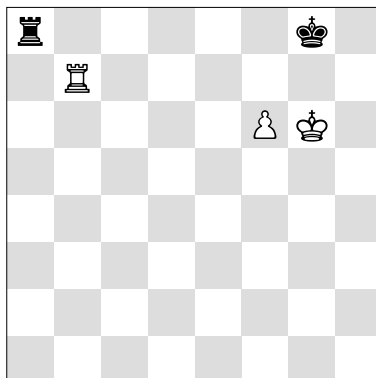


Met tempo kan het paard f1 bestrijken: 1. Ka3! b5 2. b4+ Kb6 3. Pd5+ Kc6 4. Pe3 en wit wint. Dankzij de tempowinst door de dubbele aanval stop je de vrijpion.

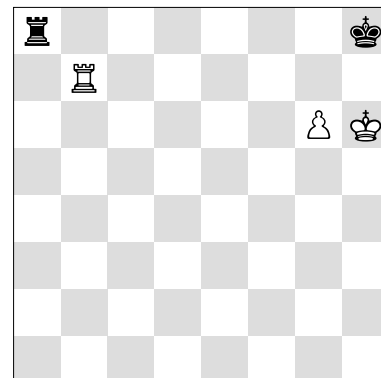
Toreneindspelen komen nogal eens voor. Kennis van de winst en remisestellingen is daarom handig. Wit staat in alle stellingen een pion voor. Soms is dat genoeg voor de winst, soms niet.



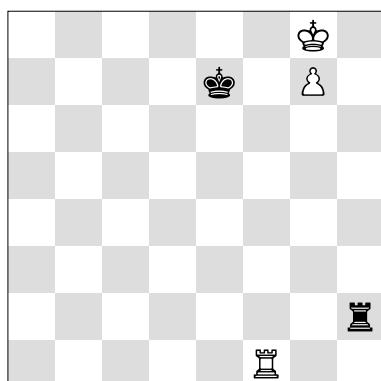
De zwarte koning staat vóór de pion: de beste opstelling voor de verdediger. De zwarte toren hoeft slechts op de 6^e rij heen en weer te spelen tot wit de pion naar e6 opspeelt. Dan moet de toren als een haas naar beneden om schaak te geven: **1. ... Ta6 2. e5 Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1 5. Kf6 Tf1+**. Zwart geeft steeds schaak of wint de pion.



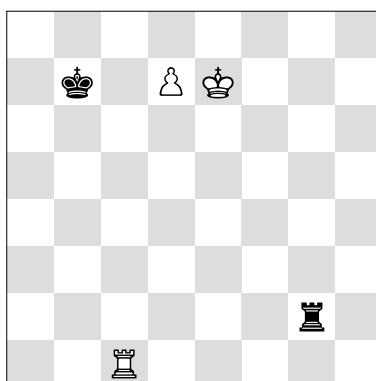
Eenzelfde situatie, maar ongunstiger voor zwart, die op de laatste rij is teruggedrongen. De toren mag die rij niet meer verlaten, dus de verdedigingsmethode uit het vorige diagram werkt niet meer. Wit wint heel eenvoudig: **1. Tg7+ Kf8 2. Th7 Kg8 3. f7+ Kf8 4. Th8+**. De zwarte toren gaat na het röntgenschaak verloren.



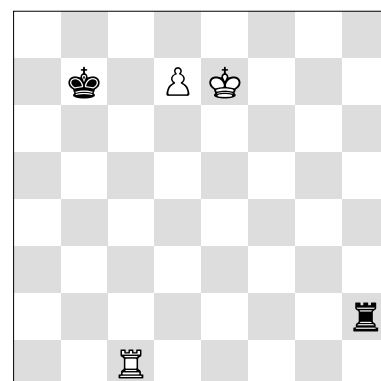
Deze stelling is bijna hetzelfde is als de vorige? Slechts één verschil, de koningen en de pion zijn een veld naar rechts verschoven. Dat onderscheid is het verschil tussen winst en remise. Het bord is te klein na **1. Th7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8**. Wit komt niet verder. De witte toren heeft te weinig ruimte rechts van de koning.



De verdedigende koning is afgesneden. Dat verkleint de kans op remise. Wit wint: **1. Te1+ Kd7 2. Te4! Th1 3. Kf7 Tf1+ 4. Kg6 Tg1+ 5. Kf6 Tf1+ 6. Kg5 Tg1+ 7. Tg4**. Deze winstmethode noemen we **bruggetje bouwen**. Zonder 2. Te4 gaat het niet. Op direct 2. Kf7 komt 2. ... Tf2+ 3. Kg6 Tg2+ 4. Kf6 Tf2+ 5. Ke5 Tg2 en de koning moet weer terug.



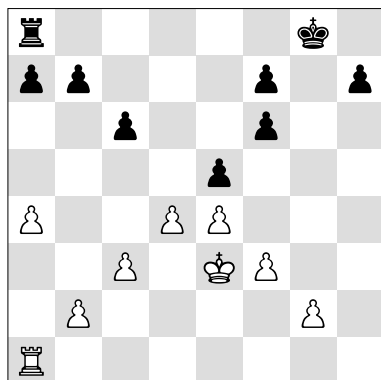
De afstand tussen koning en vijandelijke toren speelt een heel grote rol in toreneindspelen. De toren moet schaak geven en dat moet van een zo groot mogelijke afstand gebeuren. In deze stelling is de afstand te klein. Na **1. ... Tg7+ 2. Ke8 Tg8+ 3. Kf7 Th8 (3. ... Td8 4. Ke7) 4. Th1 Td8 5. Ke7**. Beter is **4. ... Txxh1** maar na **5. d8D** zal zwart op den duur verliezen.



De afstand tussen de witte koning en de zwarte toren is groot genoeg voor de verdedigende partij. Zwart kan remise maken door blijvend schaak te geven: **1. ... Th7+ 2. Ke6 Th6+ 3. Ke5 (3. Kf5 Td6) 3. ... Th5+ 4. Ke4 Th4+ 5. Kd3 Th8** en zwart haalt de pion op. Let erop dat in zulke stellingen de verdedigende koning altijd op de 7^e en niet op de 8^e rij staat.

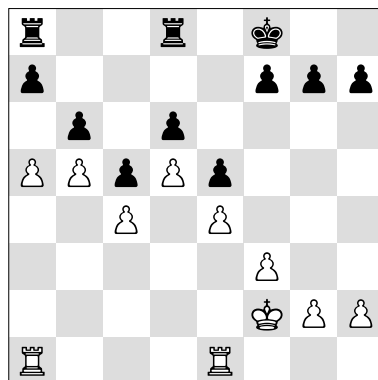
Lijnen waarop geen pionnen meer staan, heten open lijnen. De bedoeling van een open lijn is om binnen te dringen in de vijandelijke stelling. Het liefst op de zevende rij. Daar staan de meeste pionnen. Om goed gebruik te maken van open lijnen moeten we 4 belangrijke punten in de gaten houden:

- het openen van lijnen
- het gebruiken van een steunpunt
- het veroveren van een open lijn
- het voorkomen dat de tegenstander van de open lijn gebruik maakt



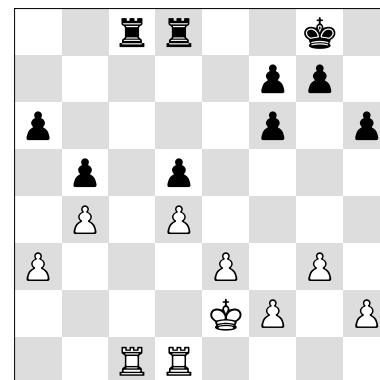
Het openen van lijnen

Wit maakt met het slaan op e5 de d-lijn open (ook al lost hij daarmee de zwarte dubbelpion op). Van belang is wel dat hij die lijn dan ook kan bezetten. Na **1. dxe5 fxe5 2. Td1** is dat in orde. Van de les over de zevende rij weten we dat de toren daar flink te keer kan gaan.



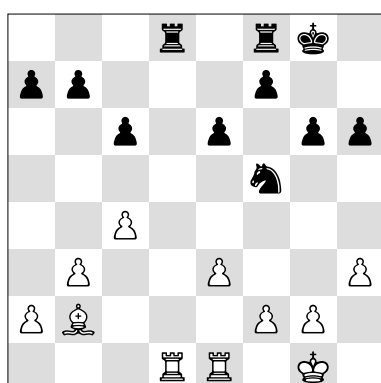
Het openen van lijnen

Wit kan de a-lijn openen met **1. axb6**. Die ruil veroverd de a-lijn niet. Na **1. ... axb6** kan wit niets ondernemen om de a-lijn in handen te krijgen. De juiste strategie in dergelijke stellingen is wachten met slaan: eerst **1. Ta3** en **2. Te1** om pas dan op b6 te slaan. Zwart moet de toren op a8 wegspeken.



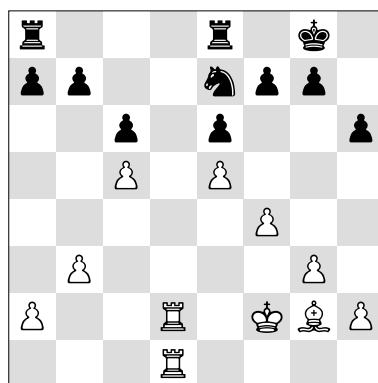
Gebruik van een steunpunt

Wit kan de c-lijn niet in handen krijgen. Hij moet met **1. Tc5** dreigen de torens te verdubbelen. Zwart staat dan voor een keus. Na **1. ... Txc5 2. dxc5** krijgt wit een gedekte vrije c pion. Pion d5 is zwak geworden omdat wit hem kan aanvallen. Door niet te slaan geeft zwart de c-lijn uit handen.



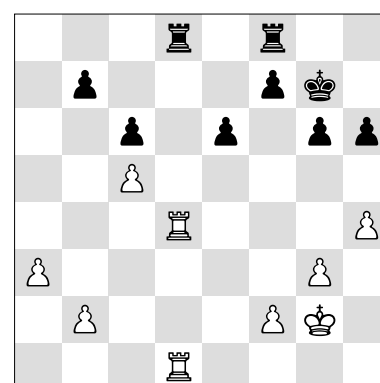
Verover een open lijn

In deze stelling hebben wit en zwart controle over de d-lijn. Maar wit kan de zwarte toren wegsjagen met **1. Lf6**. Wit krijgt de d-lijn in handen na zowel slaan op d1 als weggaan van de toren.



Verdedig tegen een open lijn

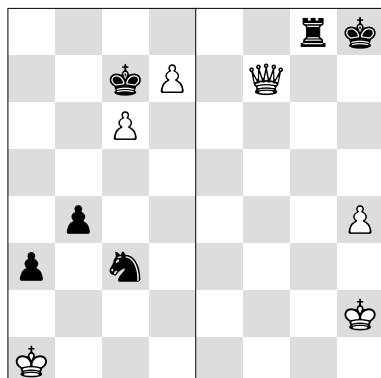
De d-lijn is voor wit, zo lijkt het. Zwart kan niet met zijn torens opponeren. Hij kan er wel voor zorgen dat er geen witte toren binnendringt. Met **1. ... Pd5** sluit hij de d-lijn stevig af.



Verdedig tegen een open lijn

Zwart moet het binnenkomen van de witte toren voorkomen. Ruil op d4 helpt niet, wel het bezetten van een steunpunt met **1. ... Td5**. Na **2. Txd5 exd5 3. Te1 Kf6** komt de witte toren niet binnen.

In slechte stellingen kun je proberen remise uit het vuur te slepen. Dat kan door pat af te dwingen of te zorgen dat je tegenstander onvoldoende materiaal overhoudt om te winnen.

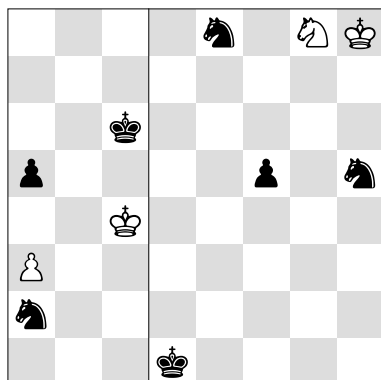


De koning staat al 'pat'

Pat forceren als de eigen koning niet meer kan zetten, is niet moeilijk. Je moet slim al je stukken weggeven.

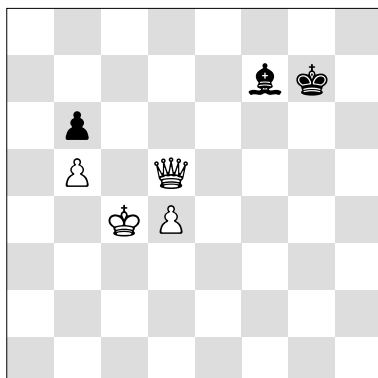
Links geeft wit zijn pionnen weg: **1. d8D+ Kxd8 2. c7+** en zwart moet nu of op de volgende zet slaan.

Rechts offert de toren zich op: **1. ... Tg2+ 2. Kh3 Tg3+**. Na slaan is het pat. Zwart heeft een 'dolle' toren.



Mat zetten kan niet meer

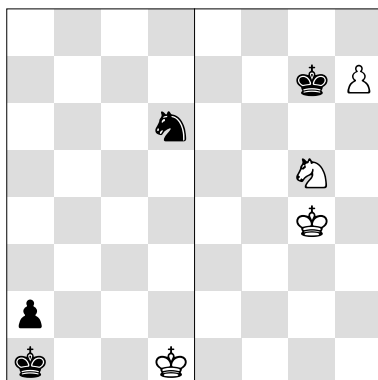
Winnen met alleen een paard is niet mogelijk. Wit hoeft slechts de zwarte a-pion te winnen. Na **1. Kb3 Pc1+ 2. Ka4** verliest zwart de a-pion of is het pat na **2. ... Kb6**. Rechts gaat wit op jacht naar de f-pion. Na **1. Pe7 f4 2. Pg6 f3 3. Pe5 f2 4. Pg4 f1D** (4. ... f1P 5. Pf6!) **5. Pe3+** is het halfje binnen.



De koning kan nog spelen

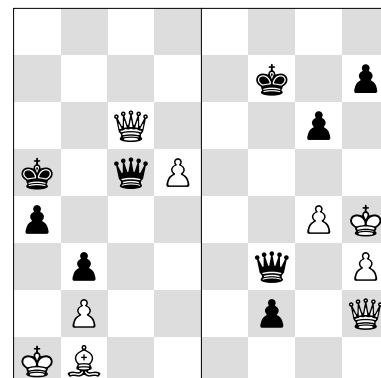
De zwarte loper kan de dame slaan, maar het resterende pionneneindspel is glad verloren.

Zwart kan zich redden door zich pat te laten zetten. Na **1. ... Kh8** heeft wit niet beter dan **2. Dxf7** (na een koningszet verliest wit zelfs) en zwart staat pat. Dit patbeeld met dame en koning in de hoek, komt vaker voor.



De pion is te ver opgerukt

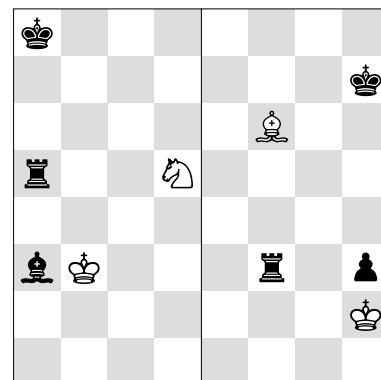
Een overwicht van vier punten is in beide helften niet voldoende voor de winst. Links kan zwart na **1. Kc1** de hoek niet meer uit. Het paard kan de koning niet van c1 of c2 verdrijven. Rechts speelt de zwarte koning tussen g7 en h8. Wit komt niet verder zonder het verlies van de h-pion of hij moet zwart pat zetten.



Stukken kunnen nog spelen

Links kan zwart nog met drie stukken spelen: de koning, de dame en de a-pion. Met **1. ... Da3+** slaat zwart drie vliegen in één klap. Na **2. bxa3 b2+** is zwart gered. De pion op a3 blokkeert de a-pion en onttrekt de koning b4.

Rechts wordt de g-pion vastgezet door een penning. Wit speelt sterk **1. Df4+**. Na **1. ... Dxf4** staat wit pat.

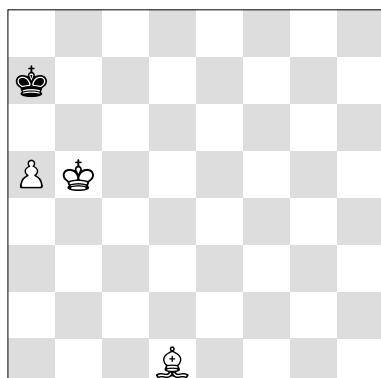


Onvoldoende voorsprong

Een kwaliteit meer (zonder pionnen op het bord) is vaak onvoldoende voor de winst. Links maakt wit remise met **1. Pb6+ Kb7 2. Pc4** en **3. Pxa3**.

Rechts verovert wit de h-pion na **1. Lh4 Kg6 2. Lg3 Kg5 3. Kxh3**. De zwarte materiaalvoorsprong is bij goed spel van wit onvoldoende voor het volle punt.

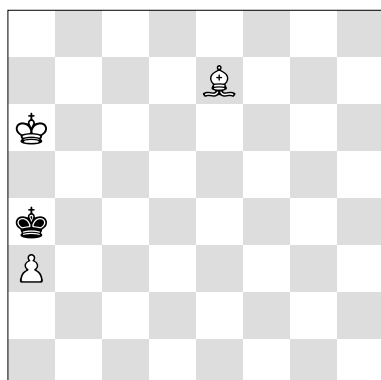
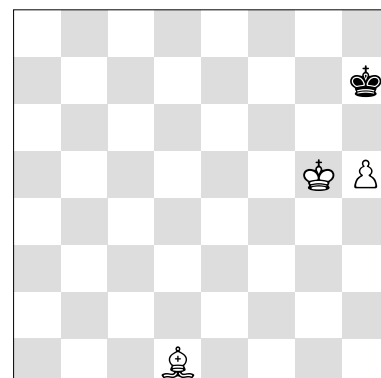
Je tegenstander heeft alleen nog maar een koning. Jij hebt alleen een paard of een loper of zelfs twee paarden. Mat zetten is er niet meer bij. Loper + randpion horen in een speciale situatie ook in dit rijtje. Een loper die we verkeerd noemen.



Winnen met een loper en een pion meer is geen enkel probleem. Na **1. a6 Kb8 2. Kb6 Ka8 3. Le4+ Kb8** wint **4. a7+**.

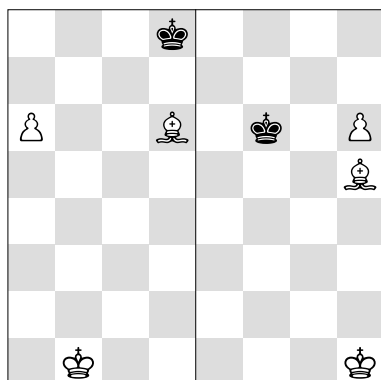
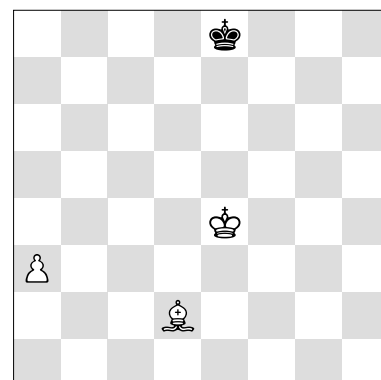
Rechts heeft de loper niet de kleur van het hoekveld. Een verschil.

Na **1. h6 Kh8 2. Kg6 Kg8 3. h7+ Kh8** is pat niet te vermijden. Wit krijgt zwart niet uit de hoek, ook niet met de pion op h6. Remise.

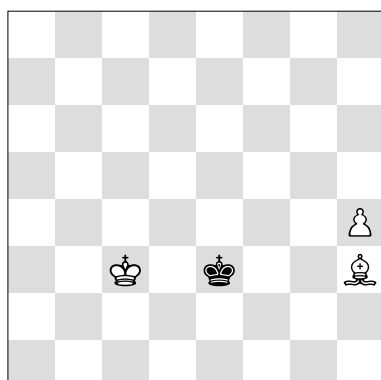
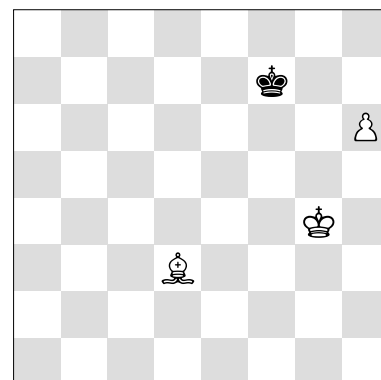


De loper die de kleur van het hoekveld niet heeft, noemen we de **verkeerde loper**. Het is remise als de koning in de hoek staat of hem kan bereiken.

Links lukt dat niet: **1. Lb4 Kb3 2. Kb5** en de pion loopt door. Rechts komt de zwarte koning niet op a8: **1. Kd5 Kd7 2. Lf4! Kc8 4. Kc6**.



Links werken loper en pion zo goed samen dat ze zonder hulp van de koning de vijandelijke koning uit de hoek kunnen houden. Zwart kan na **1. ... Kc8 2. Kb2** wel ophouden. Daarnaast geldt hetzelfde na **1. Kh2 Ke7 2. h7**. Rechts is hulp van de koning nodig: **1. Lh7! Kf6 2. Kf4 Kf7 3. Kf5 Kf8 4. Kf6**.



● Bijna alleen winststellingen tot nu, terwijl we leren dat de verkeerde loper niet wint. Nu komt de koning in de hoek. Links bereikt de zwarte koning de hoek: **1. ... Ke4** (niet **1. ... Kf4 2. Kd4 2. h5 Ke5** op weg naar h8. Rechts is **1. ... Ke7** juist. Na **1. ... Ke8? 2. Ld5 Ke7 3. Kg5** komt de zwarte koning niet meer in de hoek.

