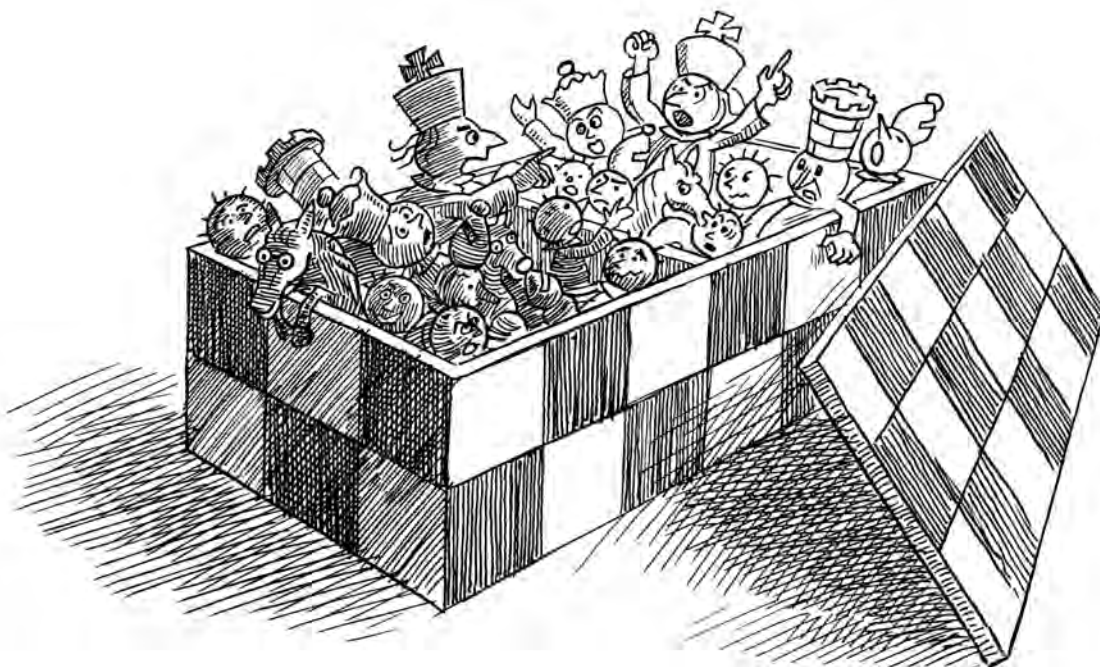


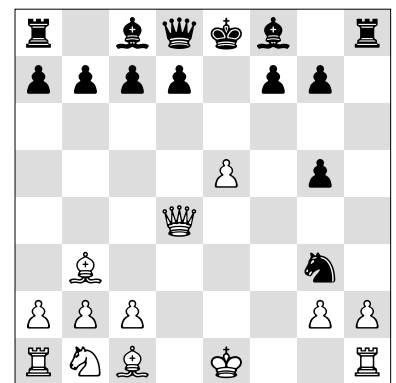
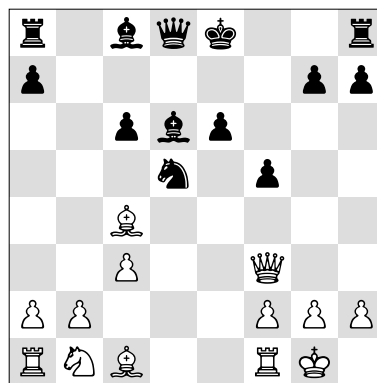
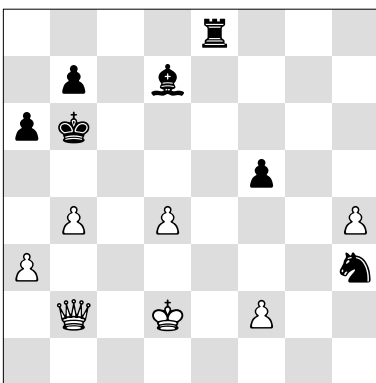
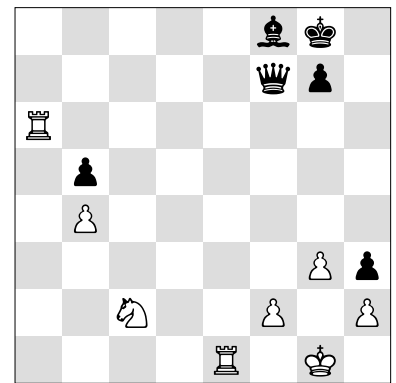
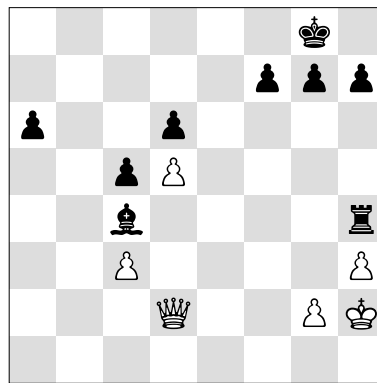
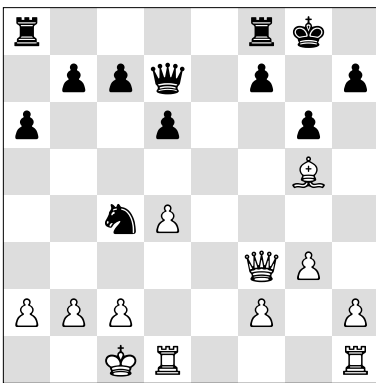
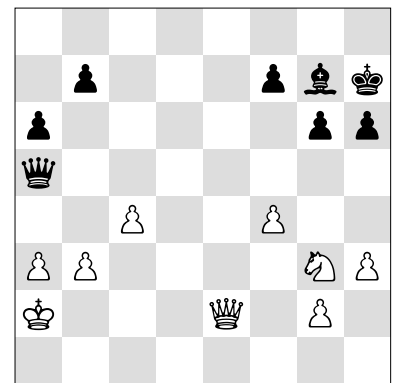
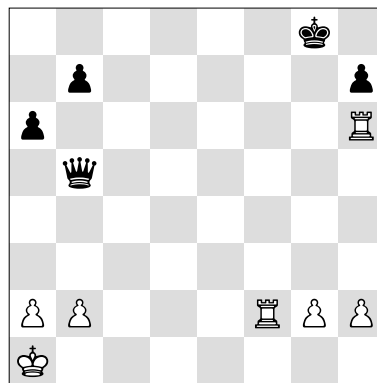
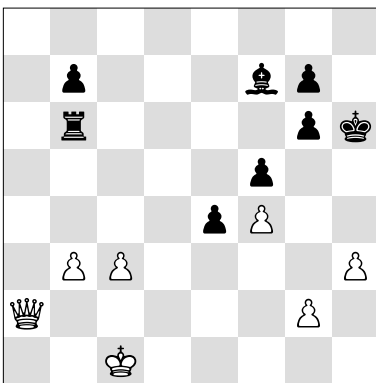
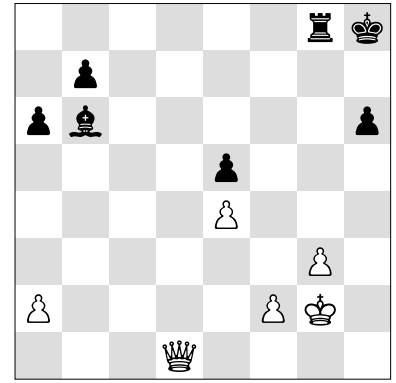
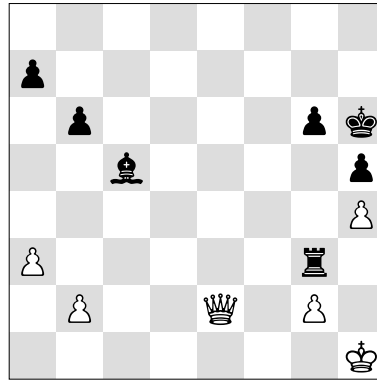
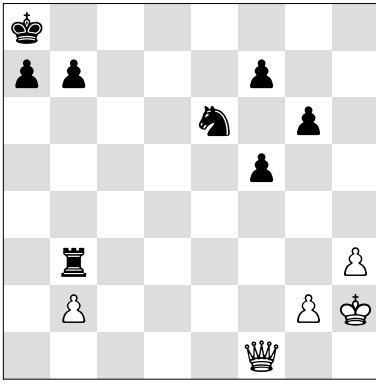
Stap 2



Naam:	Geboortedatum:
Straat:	Woonplaats:
School:	Vereniging:
Schaken geleerd van:	Jeugdleader:
Stap 1 behaald op:	Stap 1 plus behaald op:

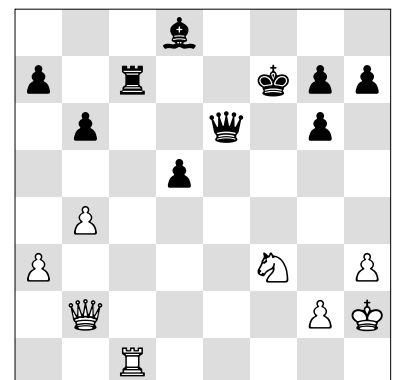
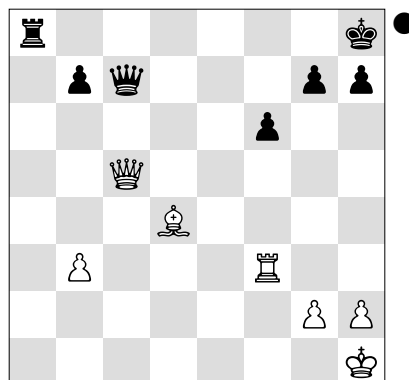
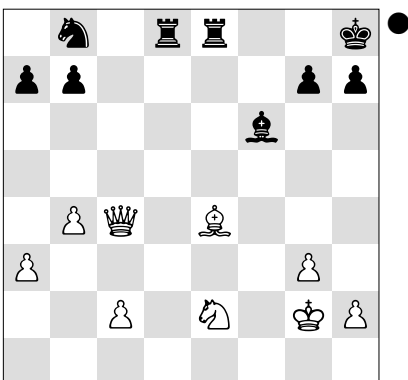
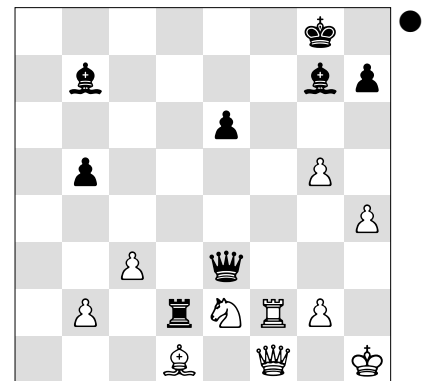
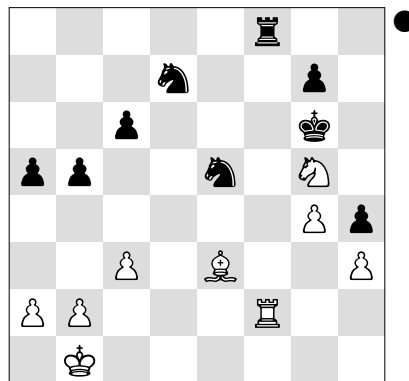
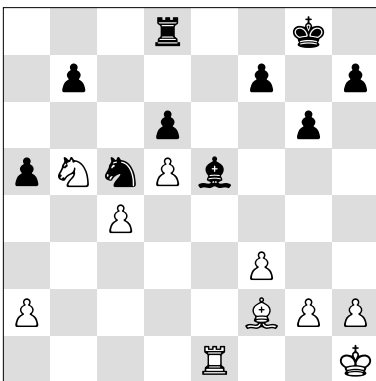
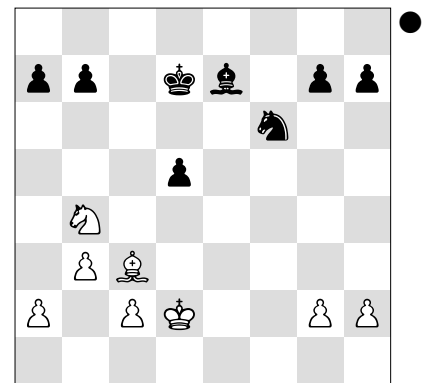
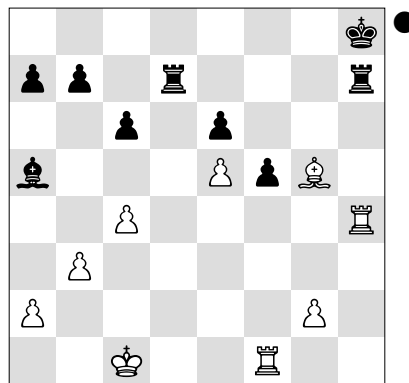
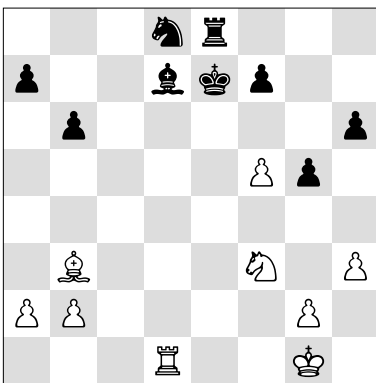
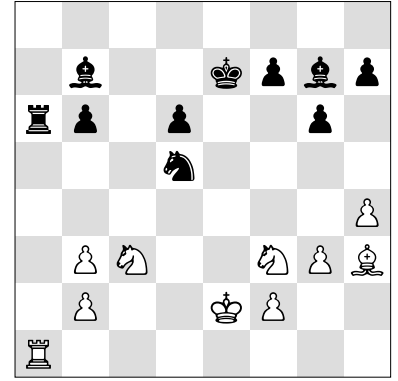
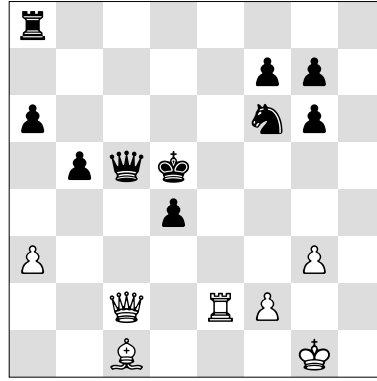
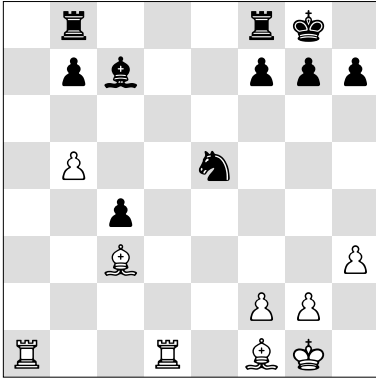
Dubbele aanval

Dame: C

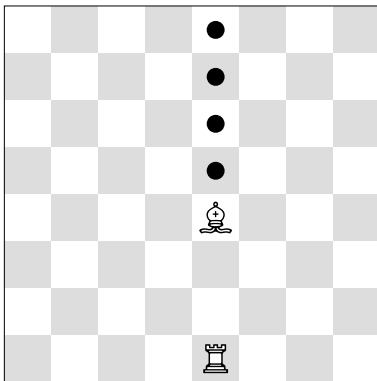


Uitschakelen verdediging

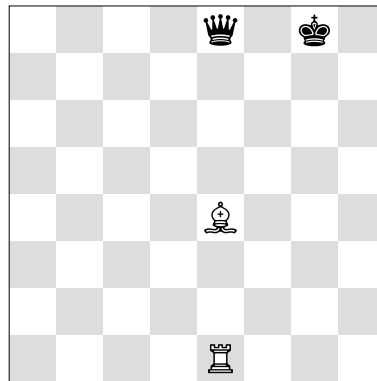
Weglokken + hout: **A**



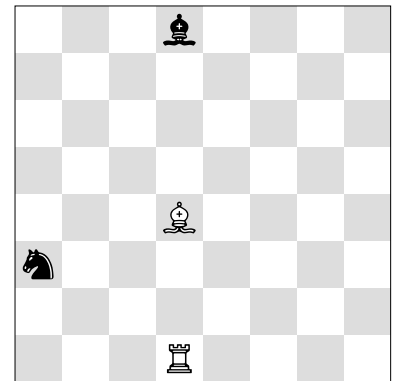
De aftrekaanval is een verrassend aanvalswapen. Het is een vorm van de dubbele aanval, waarbij twee aanvallers een rol spelen.



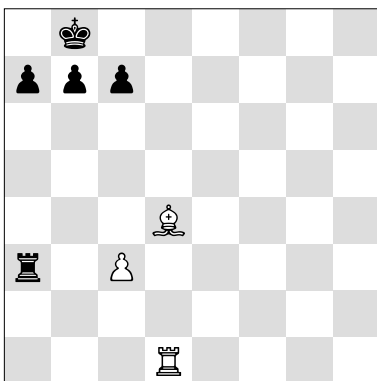
De toren en de looper staan op dezelfde lijn. Als de looper van e4 speelt dan valt de toren ook de velden met een stip aan. Wit valt deze velden met zijn toren indirect aan. De looper moet een aanvalsoverdoel vinden om een dubbele aanval mogelijk te maken. Dat betekent een aanval met toren én looper. Deze dubbele aanval heet **aftrekaanval**.



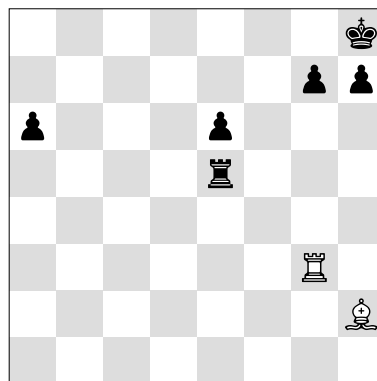
Bij een aftrekaanval vallen twee stukken tegelijk aan: het voorste stuk (**kopstuk**) en het achterste stuk (**staartstuk**). Kopstuk + staartstuk vormen samen een **batterij**. Bij een aftrekaanval vuren we eerst het kopstuk af. Wit speelt **1. Ld5+**. De looper valt de koning aan en de toren de dame. Een dubbele aanval op **koning + hout**.



De tweede aanvalsvorm is net als bij de andere vormen van de dubbele aanval **hout + hout**. Wit speelt **1. Lc5** en valt met de toren de looper aan en met de looper het paard. Geen goede aftrekaanval is **1. Lb2**. Zwart kan met **1. ... Le7** zijn looper en paard redden. Een dubbele aanval op **hout + hout**.

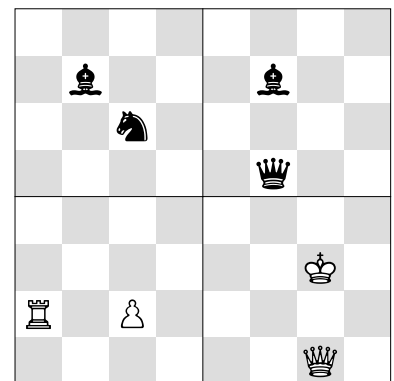


De derde aanvalsvorm is **hout + veld**. De batterij is nu op een belangrijk veld gericht. Op d8 kan de witte toren mat geven, maar voorlopig staat de looper in de weg. De looper moet de toren aanvallen met **1. Lc5**. Het staartstuk, de toren, dreigt mat. Een dubbele aanval op **hout + veld**.



Weer zit er mat op de onderste rij in de stelling. Zwart verliest na **1. Tc3** materiaal. Wit dreigt nu mat met het kopstuk, de toren.

Ook bij de aftrekaanval moet je letten op mogelijke verdedigingen:
 1. Tb3 Tb5.
 1. Td3 Td5.
 1. Tf3 Tf5.

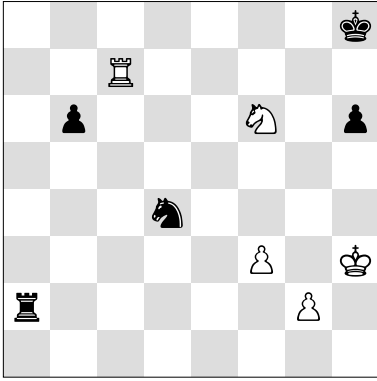


Batterijen zijn er in alle soorten en maten. Alleen de baanstukken dame, toren en looper kunnen als staartstuk dienen. Elk stuk, ook de koning, kan kopstuk zijn. Klokje rond zie je **Lb7**, **Df5**, **Dg1** en **Ta2** als staartstuk.

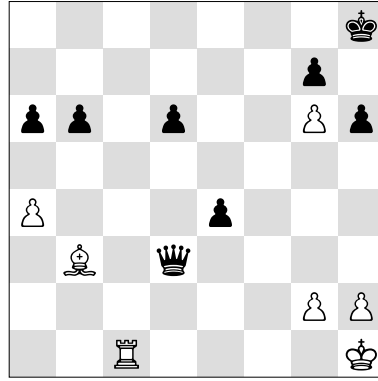
Batterijen (bij schaken) kunnen in alle richtingen schieten, zelfs achteruit!

Verdedigen

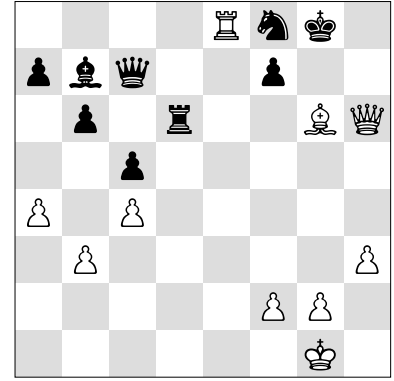
Verdedig tegen mat: B



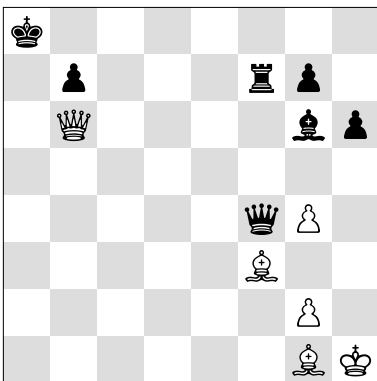
Kan zwart mat voorkomen?
 ja, door nee



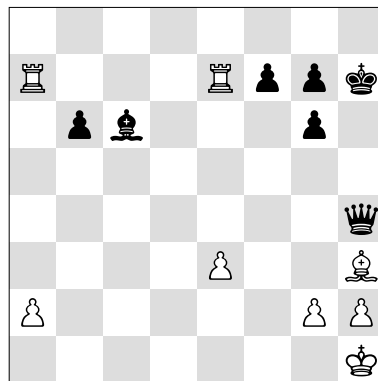
Kan zwart mat voorkomen?
 ja, door nee



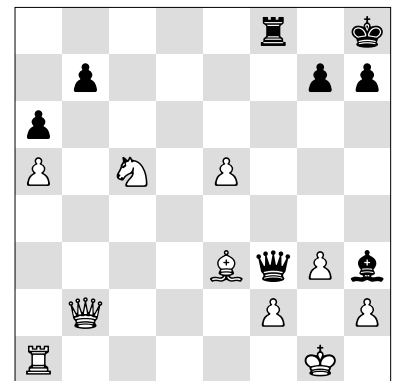
Kan zwart mat voorkomen?
 ja, door nee



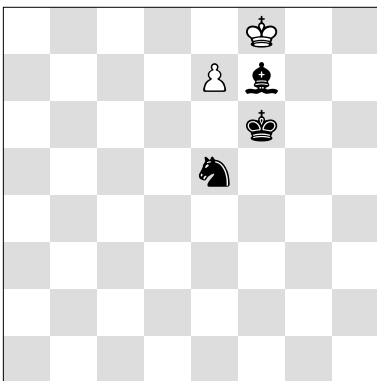
Kan zwart mat voorkomen?
 ja, door nee



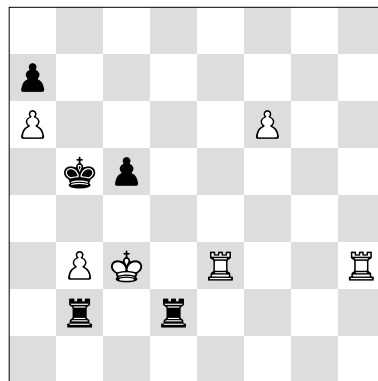
Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



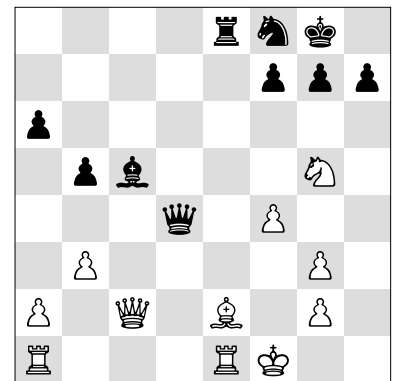
Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



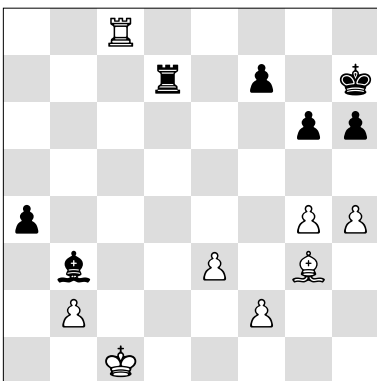
Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



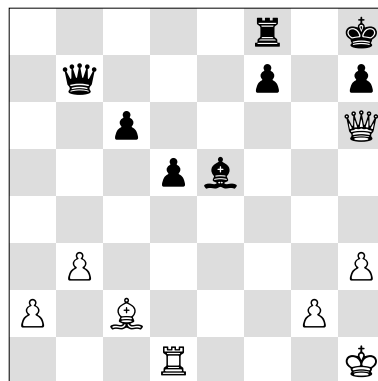
Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



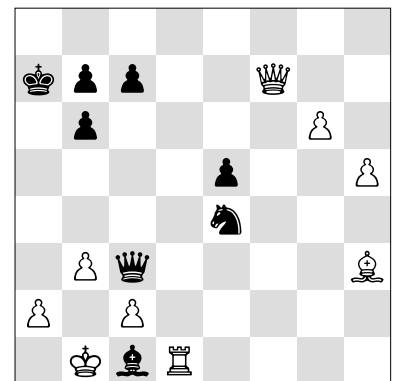
Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee



Kan zwart mat voorkomen?
 ja, door nee



Kan wit mat voorkomen?
 ja, door nee