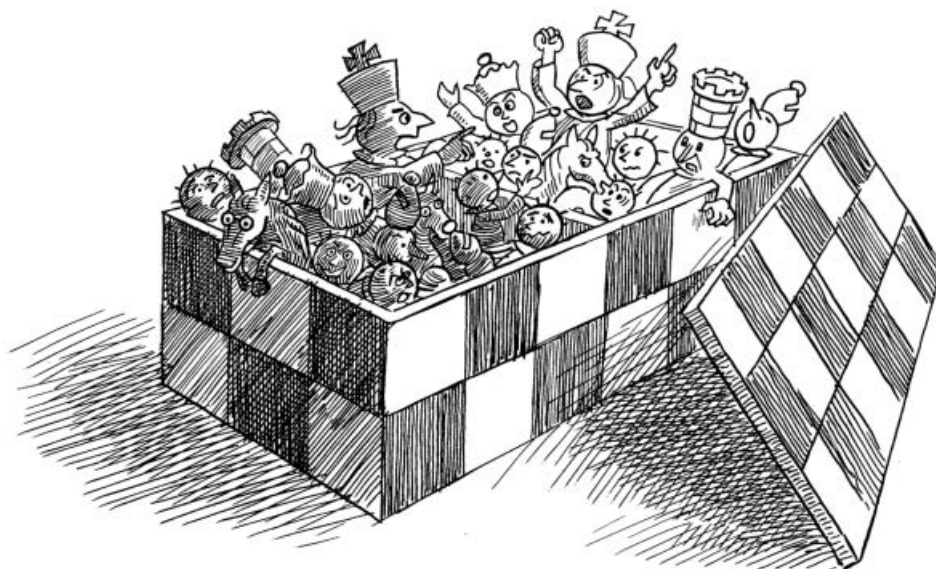


Stap 4

Geheugensteunen



Het werkboek Stap 4 verschijnt vanaf de 9^e druk als internationale versie. De geheugensteunen zijn verdwenen maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden. Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn. Verder is er een geheugensteun bijgekomen: jagen en richten staan niet meer op één geheugensteun maar voor beide is er nu een eigen geheugensteun.

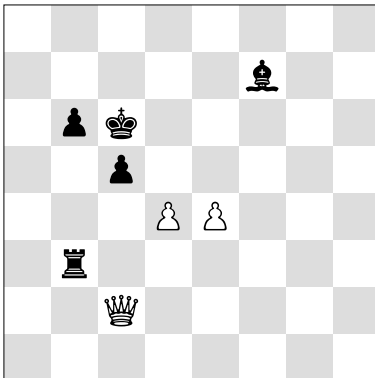
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment een voor een uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 4)

Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke 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>

Verdedigers kun je uitschakelen. Een stuk dat een ander stuk dekt, kun je slaan, weggagen of weglokken. De bedoeling is altijd materiaalwinst of mat.

Op deze geheugensteun maak je kennis met een nieuwe vorm.

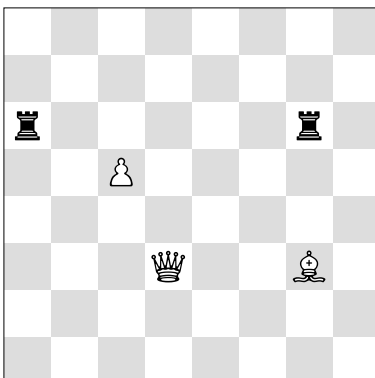


Materiaalwinst

De toren staat aangevallen. Echt in gevaar is hij nog niet, de loper dekt hem. Wit kan met **1. d5+** de diagonaal van de loper afsluiten. De toren gaat verloren.

De naam van deze combinatie is: **onderbreken**.

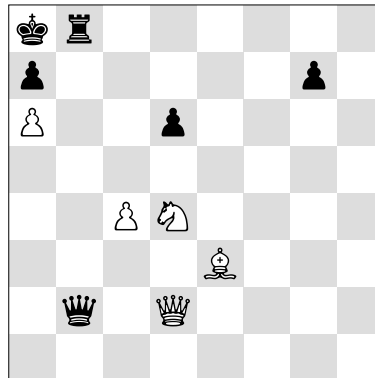
Onderbreken + hout



Onderbreken zonder aanval

In de eerste drie stellingen is het stuk dat onderbreekt steeds actief. Het geeft schaak, dreigt mat of het valt de dame aan.

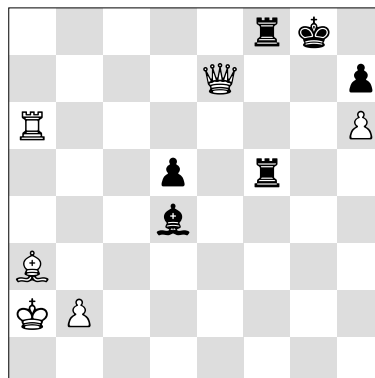
In deze stelling speelt wit **1. Ld6**. De loper doet niets anders dan de 6^e rij onderbreken; zwart moet een kwaliteit geven.



Mat

De zwarte koning staat opgesloten. Het matbeeld met het paard op c7 springt daarom in het oog. Wit kan met **1. Pb5** de b-lijn onderbreken en mat dreigen op c7. Zwart is verplicht op b5 de kwaliteit te geven.

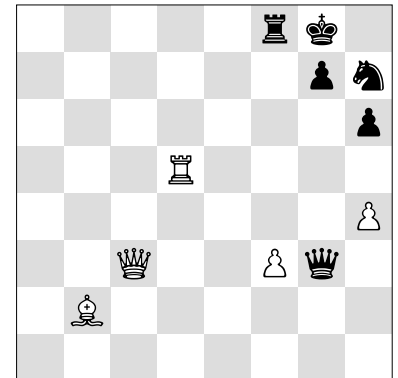
Onderbreken + mat



Twee keer onderbreken

Onderbreken is het afsluiten van een baan: een lijn, rij of diagonaal.

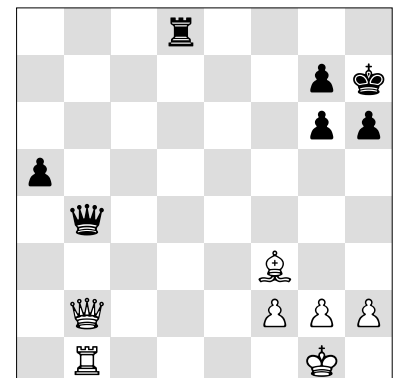
De loper op d4 verdedigt tegen het mat op g7, de toren op f5 dekt de toren op f8. Wit kan met de prachtige zet **1. Tf6!** een van beide verdedigers uitschakelen. Zwart gaat mat op g7 of f8.



Mat

De zwarte dame dekt veld g7. Dat is nodig ook gezien de druk van de witte dame en loper. Wit schakelt de dame uit door **1. Tg5**. Na **1. ... hxc5** of **1. ... Pxc5** is de g-lijn onderbroken. Wit zet mat op g7.

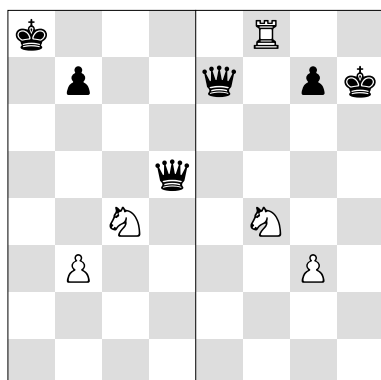
Onderbreken + mat



Onderbreken en wegglokken

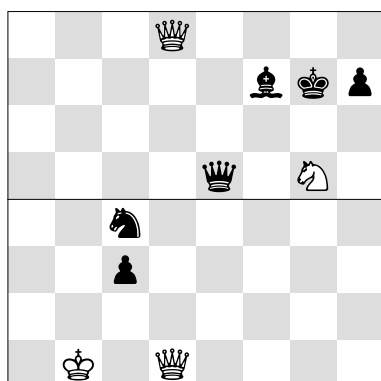
Onderbreken kan ook hand in hand gaan met andere combinaties. Hier is dat uitschakelen van de verdediging. In deze stelling speelt zwart **1. ... Td1+**. Hij laat daarbij wit de keus tussen 'weglokken + hout' (**2. Txd1 Dxb2**) of 'onderbreek + mat' (**2. Lxd1 De1#**).

Een dubbele aanval werkt nog niet, er is een voorbereiding nodig. In Stap 4 leer je 5 voorbereidende zetten toepassen. Lokken is de eerste. Een vijandelijk stuk lok je met een offer of een ruil naar een veld, waarna een dubbele aanval wel werkt.



In het linkerdeel kan wit met **1. Pb6+** de zwarte dame winnen. Een eenvoudige dubbele aanval (koning + hout). Jammer genoeg geven je tegenstanders je steeds minder de kans om zo'n paardvork te geven. Ook zij worden sterker. Gelukkig hoeft je niet op een fout van je tegenstander te wachten.

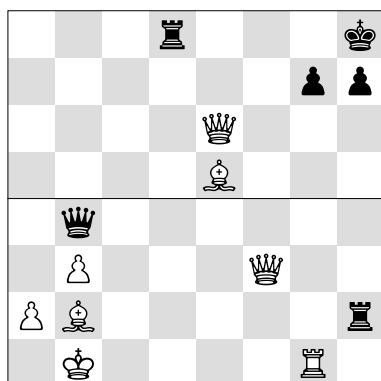
Rechts kan wit de zwarte koning met **1. Th8+** naar h8 lokken om daarna met een dubbele aanval de dame te winnen: **1. ... Kxh8 2. Pg6+**.



Lokken komt bij alle vormen van de dubbele aanval voor. In het diagram staan nog twee voorbeelden met paardvorken.

In het bovendeel speelt wit heel verrassend **1. Dh8+**. Wit lokt de zwarte koning naar h8. Zwart moet nemen (anders verliest hij de dame op e5). Na **1. ... Kxh8** blijkt de bedoeling van wit: **2. Pxf7+**. Hij wint de dame met rente terug.

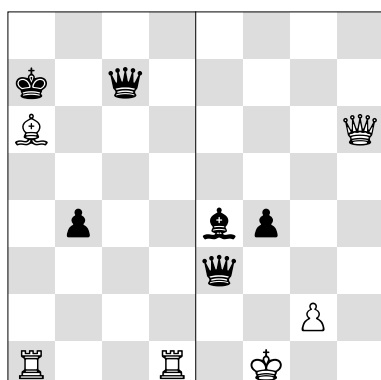
In het andere deel komt zwart met **1. ... c2+** en hoe wit ook neemt, zwart wint materiaal met een paardvork: **2. Kxc2 Pe3+** of **2. Dxc2 Pa3+**.



In de bovenste helft van het diagram levert de dubbele aanval met **1. De7** niets op. Zwart verdedigt zich met **1. ... Tg8** en beide aanvalsdoelen staan gedekt.

Lokken is buitengewoon geschikt als de directe dubbele aanval niet werkt. Met **1. Lxg7+** bereidt wit de dubbele aanval van de dame voor. Na **1. ... Kxg7 2. De7+** wint hij de toren.

Beneden lokt zwart de koning naar b2 met **1. ... Txb2+**. Na **2. Kxb2** komt **2. ... Dd4+** en de toren op g1 valt. Lokken als voorbereiding op de dubbele aanval van de dame.

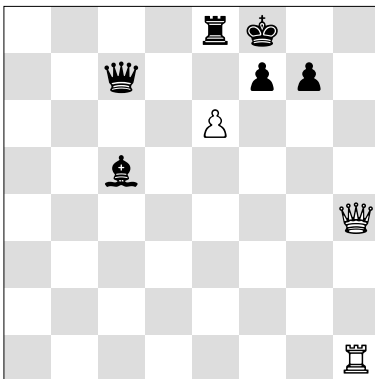


Ook bij de afrekaanval en het aftrekschaak is het lokken goed te gebruiken.

Links heeft wit nog geen nuttig aftrekschaak. Met **1. Td7** lokt hij de dame naar een wit veld. Na **1. ... Dxd7** volgt het winnende **2. Lb5+**.

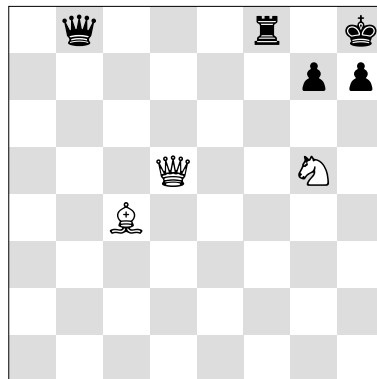
Rechts werkt de batterij van de dame op e3 en de pion op f4 nog niet. Met **1. ... Lxg2+** **2. Kxg2** wordt de koning naar het goede veld gelokt. Zwart wint met **2. ... f3+** de witte dame.

Deze vorm van het uitschakelen van de verdediging draait vooral om de koning. Je schakelt niet een stuk uit dat dekt (zoals bij de andere vormen) maar je voorkomt dat de vijandelijke koning ontsnapt. Je schakelt de verdediging door weggaan uit.



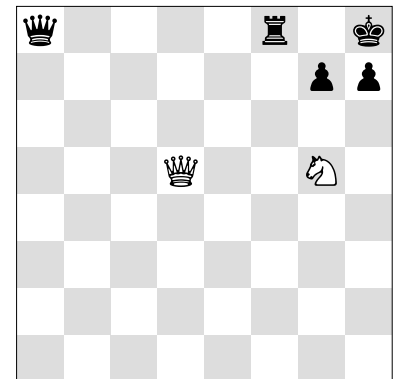
Dodelijk pionoffer

De witte aanval lijkt dood te lopen; na 1. Dh8+ komt 1. ... Ke7. 'Hulp' is nodig om zwart veld e7 te ontnemen. Na het pionoffer 1. e7+ kan zwart vier zetten spelen. Steeds is het mat op h8. Een vijandelijk stuk op een veld neerzetten dat de koning hard nodig heeft, heet blokkeren.



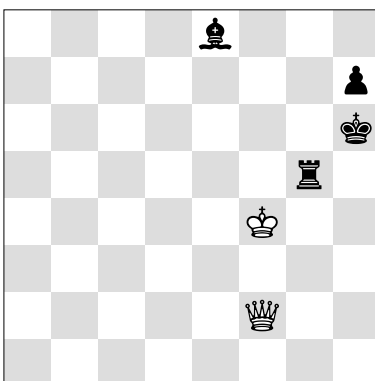
Mat met één stuk

De bekendste vorm van het blokkeren staat in dit diagram. De vijandelijke koning staat zodanig door eigen stukken ingesloten dat één stuk voldoende is voor mat. Wit speelt 1. Dg8+ om na 1. ... Txxg8 met 2. Pf7# mat te geven. Stikmat is de toepasselijke naam.



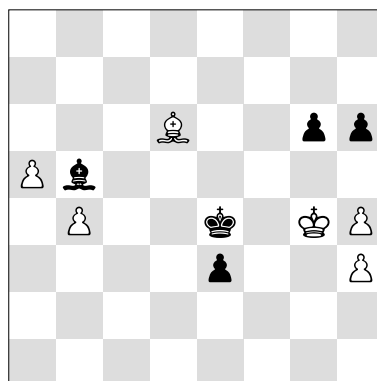
Stikmat

In het diagram staat eenzelfde soort stelling, alleen zonder loper. Het is verrassend dat wit toch stikmat kan afdwingen: 1. Pf7+ (het slaan met de toren faalt nu op 2. Dxa8+) 1. ... Kg8 2. Ph6+ (dubbelschaak) 2. ... Kh8 3. Dg8+ (lieve help, een dame-offer) 3. ... Txxg8 4. Pf7#.



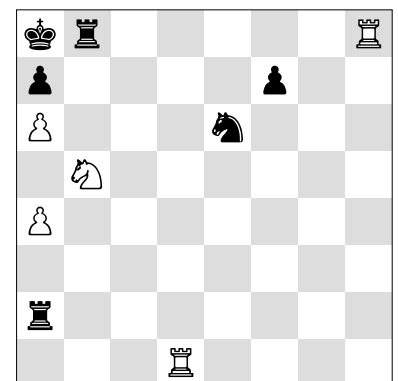
Alleen schaak geven

In de voorgaande voorbeelden wist wit door slimme offers de blokkade tot stand te brengen. Blokkeren kan ook zonder offer. Na 1. Dh4+ Th5 2. Df6+ Lg6 3. Df8# zijn twee vluchtvelden van de koning door de blokkade afgenomen.



Promotie of mat

De verdedigende partij speelde tot dusver alleen maar gedwongen zetten doordat hij schaak moest opheffen. In deze stelling kan wit kiezen, maar heeft hij eigenlijk wel keus na 1. ... e2? De pion moet gestopt met 2. Lg3 maar dan volgt de koude douche: 2. ... Ld7#.

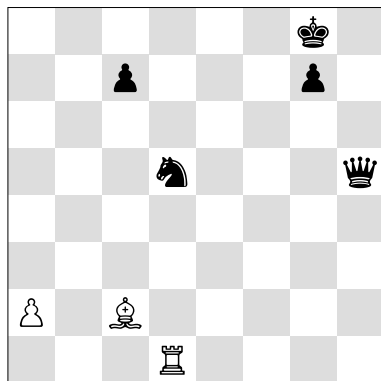


Hulp bij blokkeren

Blokkeren en andere vormen van uitschakelen van de verdediging hebben elkaar soms nodig. Wit kan niet op b8 ruilen en dan op d8 mat zetten vanwege het paard op e6. Wit moet eerst zijn paard offeren: 1. Pc7+ Pxc7 2. Txb8+ Kxb8 3. Td8#. Het zwarte paard dient als blokkade.

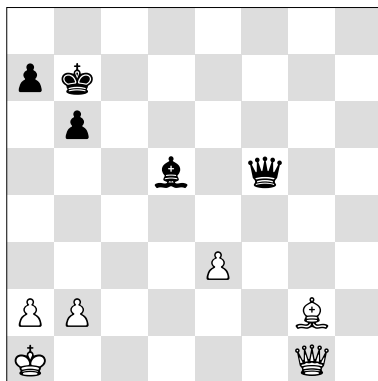
De penning is een handig wapen maar hij levert niet altijd materiaal op. Evenals bij de dubbele aanval kan de juiste voorbereidende zet soms wonderen verrichten. We lokken het kop- of staartstuk naar het goede veld. Daarna levert de penning materiaal op. De keuze is bekend:

- pen
- aanval op een gepend stuk
- een gepend stuk is geen goede verdediger.



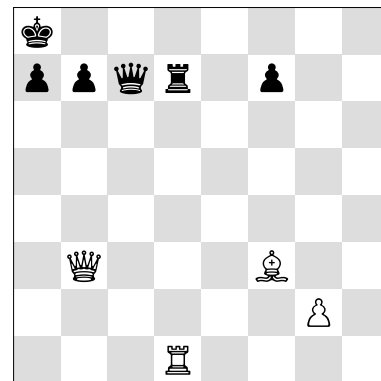
Kopstuk lokken + pen

De penning van paard d5 met 1. Lb3 heeft niet zoveel zin. Zwart dekt het paard met 1. ... c6. Vandaar dat wit eerst een ander kopstuk naar d5 lokt: **1. Txd5**. Wit wint een stuk want 1. ... Dxd5 is onverstandig vanwege 2. Lb3.



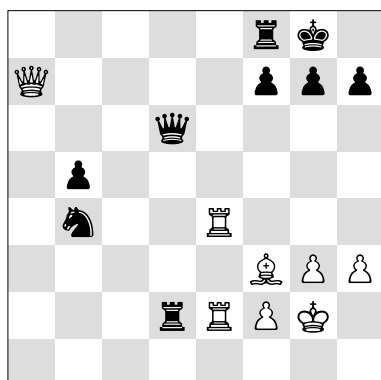
Kopstuk lokken + aanval op het gepende stuk

De penning van Ld5 is niet meteen uit te buiten. Een aanval met bijv. 1. Dh1 zwart pareert met 1. ... Lxg2. Wit moet de looper naar e4 lokken met **1. e4**. Na **1. ... Lxe4** wint wit met de kruispenning **2. Db1**.



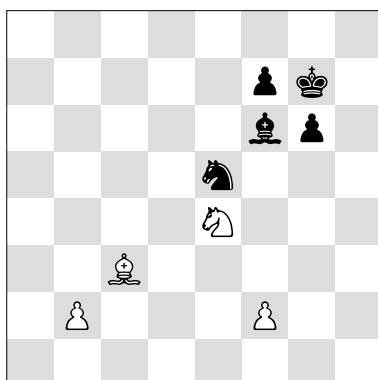
Kopstuk lokken + gepend stuk geen goede verdediger

Wit offert verrassend met **1. Dxb7+** de dame. Na **1. ... Dxb7** staat de zwarte dame gepend. De toren op d7 staat nu ongedekt en wit profiteert met **2. Txd7**. Van belang is dat de looper op f3 gedekt staat.



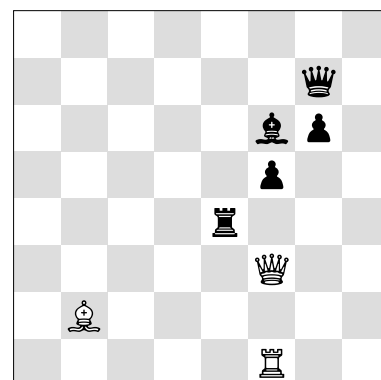
Staartstuk lokken + pen

Het paard pennen levert niets op: 1. Da5 Txe2 of 1. Da3 Pc6. Wit moet de zwarte dame naar d2 lokken. Dan kan zwart het staartstuk niet met tempo wegspeken. Dus met **1. Txd2 Dxd2** **2. Da5** wint wit een stuk.



Staartstuk lokken + aanval op een gepend stuk

Meteen 1. f4 levert niets op. Zwart dekt met 1. ... Pd7 de looper op f6. Daarom moet wit eerst **1. Pxf6** spelen. Na **1. ... Kxf6** **2. f4** wint wit door de penning van het paard een stuk.

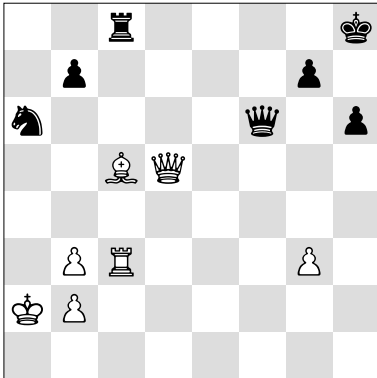


Staartstuk lokken + gepend stuk geen goede verdediger

De f-pion staat gepend maar 1. Dxe4 is dom. Ruil vooraf op f6 levert wel iets op. Na **1. Lxf6 Dxf6** is de penning van de f-pion opeens wel lastig; **2. Dxe4** wint nu een toren.

De dubbele aanval werkt nog niet. Je moet eerst een verdediger - het dekkende stuk - uitschakelen. Dit is de tweede voorbereidende zet waarmee je kennis maakt.

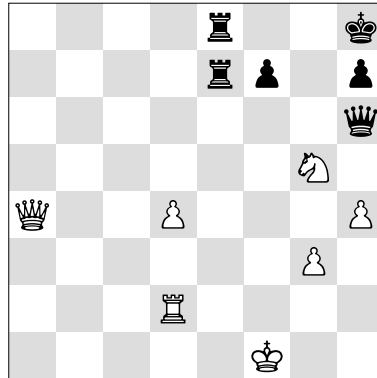
Handig is dat ook deze voorbereidende zet bij alle vormen van de dubbele aanval toepasbaar is (dame, paard en alle andere stukken, aftrekaanval en -schaak, röntgenaanval en -schaak. Je hebt de keuze uit slaan, weggagen en -lokken en onderbreken.



Uitschakelen verdediging door slaan

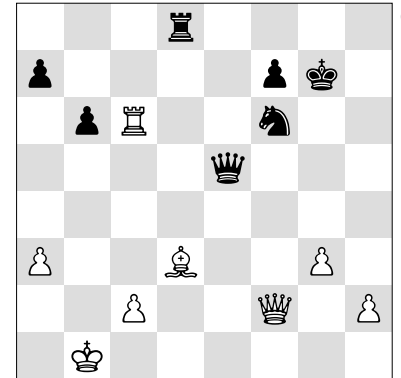
Helaas voor zwart gaat 1. ... Pb4+ niet. De loper op c5 dekt veld b4.

Om de paardvork toch mogelijk te maken speelt zwart eerst 1. ... Txc5 om na 2. Txc5 met 2. ... Pb4+ alsnog toe te slaan. Hij slaat het dekkende stuk



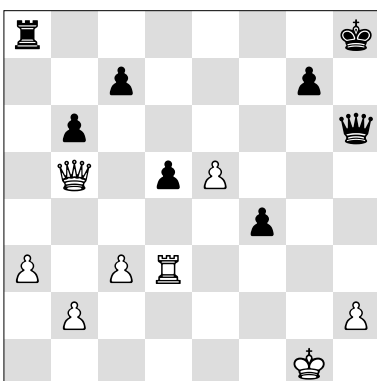
Uitschakelen verdediging door wegglokken

In dit diagram lonkt het veld f7 voor een paardvork. Wit kan de verdedigende toren van e7 wegglokken met 1. Dxe8+ (1. Pxf7+? Txf7+) 1. ... Txe8 2. Pxf7+. Het uitschakelen van de verdediger maakt de dubbele aanval van het paard mogelijk.



Uitschakelen verdediging door slaan

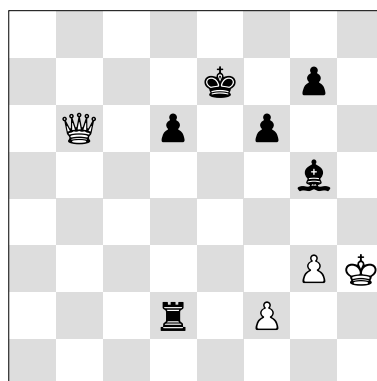
Bij de dubbele aanval van de dame zien we hetzelfde. In deze stelling is 1. ... Db5+ nog niet mogelijk maar na de voorbereidende zet 1. ... Txd3 wint zwart na 2. cxd3 Db5+ de geofferde toren met rente terug.



Uitschakelen verdediging door weggagen

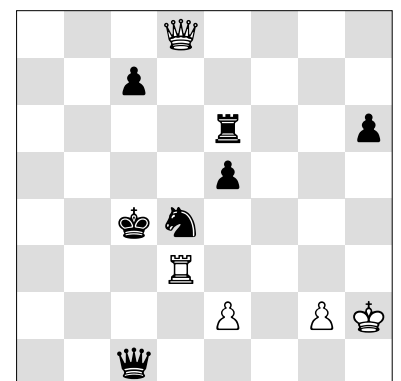
De witte dame dekt de toren op d3. Zwart jaagt met 1. ... c6 de dame weg. Na 2. Dxb6 Dg6+ valt de witte toren.

De volgorde van de zetten is van belang. Na eerst 1. ... Dg6+ 2. Kf2 c6 redt de witte toren zich met 3. Th3+.



Uitschakelen verdediging door onderbreken

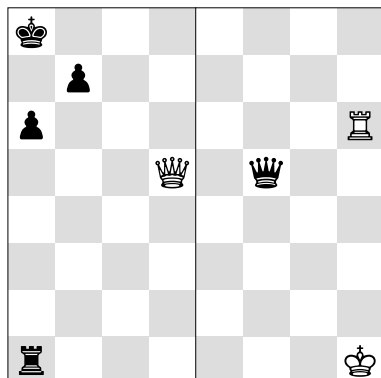
Bij zwart staat alleen de pion op g7 ongedekt. Daarvan kan wit niet profiteren. Een goede actie is de loper op g5 met 1. f4 uitschakelen. De toren komt ongedekt te staan en een schaak op e3 wordt mogelijk.



Röntgenschaak

Het directe röntgenschaak met 1. Dxc7+ levert niets op: zwart speelt 1. ... Pc6. Wit wint in het diagram door eerst het paard te slaan met 1. Txd4+ exd4 (de koning naar de b-lijn faalt op 2. Dd5+) 2. Dxc7+ met damewinst.

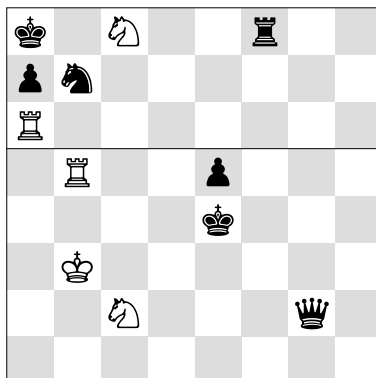
Er zijn voldoende aanvalsdooelen aanwezig. Die doelen in één zet tegelijkertijd aanvallen kan nog niet. Met de voorbereidende zet **jagen** zetten we een tweede aanvalsdooel neer zodat een dubbele aanval mogelijk wordt. Jagen kennen we al uit de eerste Stap. Na lokken en uitschakelen van de verdediging is het de derde voorbereidende zet.



Dubbele aanval: dame

De voorwaarden voor een dubbele aanval zijn aanwezig: een ongedekte toren en de mogelijkheid om schaak te geven.

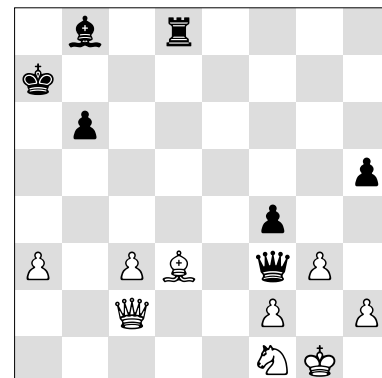
Links jaagt **1. Dd8+** de koning naar a7 waarna **2. Dd4+** een toren wint. Rechts wint zwart met **1. ... Df1+ 2. Kh2 Df4+**.



Dubbele aanval: paard

In het bovendeeel jaagt het paard zelf de koning naar b8: **1. Pb6+ Kb8 2. Pd7+** wint de toren.

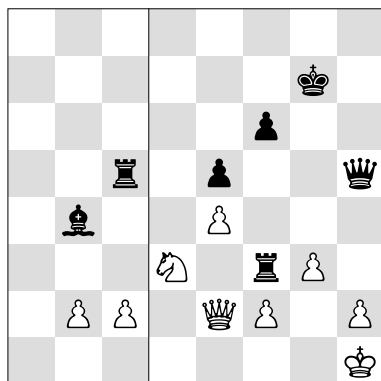
Onderin jaagt een ander stuk de koning naar een fataal veld: **1. Tb4+ Kf3 2. Pe1+**. Na elke zet volgt een paardvork: **1. ... Kd5/f5 2. Pe3+**, **1. ... Kd3 2. Pe1+**.



Dubbele aanval: loper

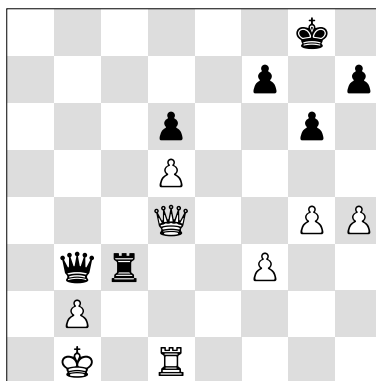
De dubbele aanval **1. Le4** met aanval op materiaal en een matdreiging springt in het oog. Zwart redt zich met een röntgendekking van veld a4 met **1. ... Dd1**.

De zetvolgorde veranderen is wel goed: **1. Da4+ Kb7 2. Le4+**. De loper heeft hulp van de dame nodig.



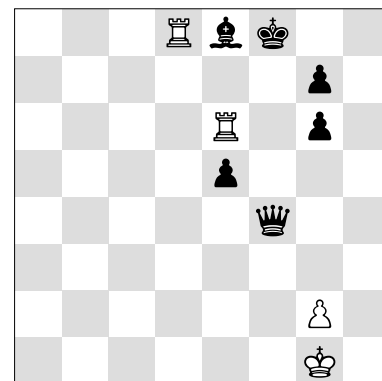
Dubbele aanval: pion

Jagen om een pionvork te geven is soms makkelijk. Links: **1. c3 La5 2. b4**. Rechts staat een penning. Een dubbele aanval lijkt ver weg. Wit wint er wel mee: **1. Pe1** (niet **1. Kg2 Txc3+ 2. hxc3 Dxe2**) **1. ... Tf5** en de dubbele aanval is ineens in beeld: **2. g4**.



Dubbele aanval: 2 stukken

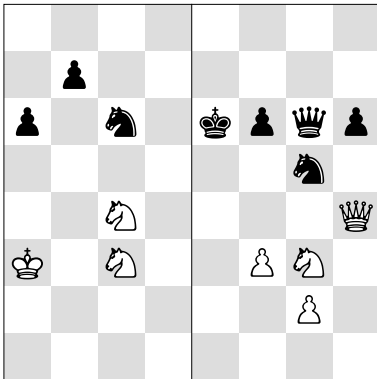
Zwart jaagt met **1. ... Dc2+** eerst de koning naar de rand. Na **2. Ka2** moet de zwarte toren met tempo naar de a-lijn. Met **2. ... Tc4** werken dame en toren perfect samen. Wit moet de dame geven. De aanval op de dame is ook nodig want na **2. ... Tc8** kan de witte toren helpen in de verdediging: **3. Td3**.



Röntgenschaak

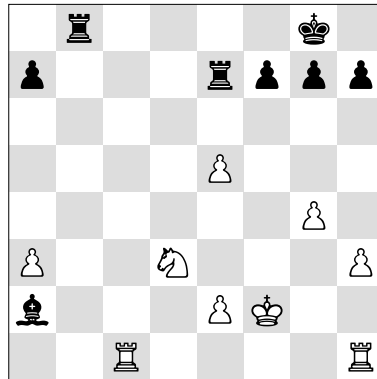
Welke toren moet de loper slaan? Fout is **1. Tdxe8+ Kf7 2. T6e7+ Kf6 3. Tf8+ Kxe7 4. Txf4 exf4**. Wit houdt geen enkele toren over. Winnend is **1. Texe8+ Kf7 2. Tf8+ Ke7 3. Txf4** en zwart kan kiezen welke toren hij slaat maar er blijft een witte toren op het bord.

We zijn toe aan voorbereidende zet nummer vier. Een dubbele aanval is al mogelijk maar niet in één zet, wel in twee zetten. Het stuk dat de dubbele aanval moet geven moet dus op de eerste zet met tempo naar het goede veld worden gespeeld. Kortom: een zet met dreiging (hout of koning) + dubbele aanval. Deze doelgerichte actie noemen we **richten**. De voorbeelden spreken voor zich.



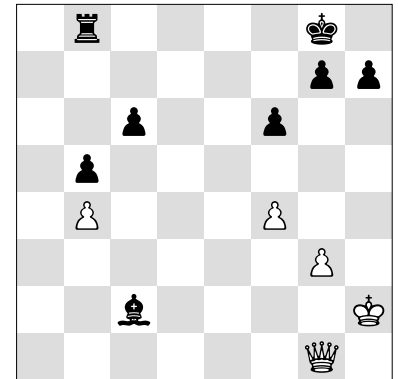
Dubbele aanval: pion

Links is een zwarte pion op b4 een winnende pionvork. Zwart bereikt dat met **1. ... b5** (tempowinst door de aanval op Pc4) **2. Pcd2 b4+**. Rechts wint wit een stuk met **1. f4** en zwart moet zijn paard laten slaan want **2. f5+** toelaten, kost meer materiaal.



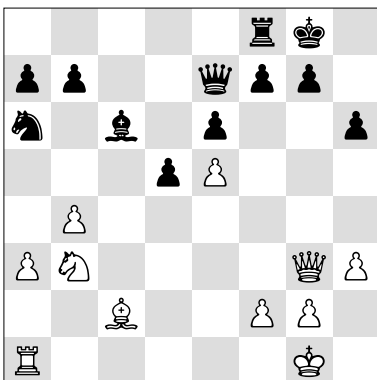
Dubbele aanval: paard

Op welk veld kan het paard een dubbele aanval geven? Juist op veld c6. Dus **1. Pb4 Le6 2. Pc6** wint de kwaliteit. Zonder beide a-pionnen wint 1. Pb4 ook (1. ... Txb4 2. Tc8+). De loper dekken helpt niet: 1. ... Ta7 2. Pc6 of 1. ... Ta8 2. Pxa2.



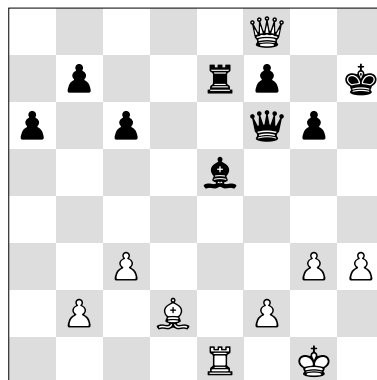
Dubbele aanval: dame

Aanknopingspunten zijn de ongedekte toren op b8 en de loper c2. Schaak geven kunnen we op de diagonaal a2/g8. We weten genoeg. Op a2 wacht de dubbele aanval. Daar komt de dame met tempowinst: **1. Da7**. Wit wint de loper.



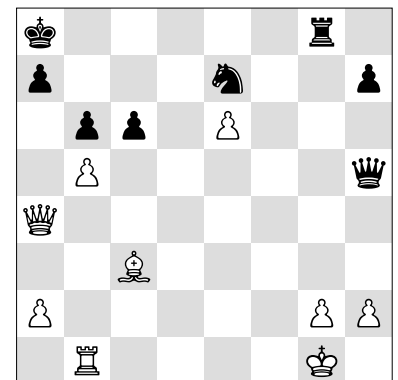
Helpen met tempo

Het witte paard naar d4 spelen is een prima plan. Er dreigt ook nog een pionvork. Zwart kan b5 tegengaan door zijn paard weg te zetten. Daarom moet wit b5 met tempo onder controle nemen: **1. Dd3** is de zet. Mat verhinderen met **1. ... g6** is nodig maar dat laat **2. b5** toe.



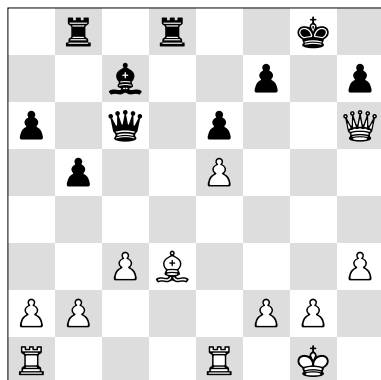
Röntgenaanval

De toren op e7 lijkt een aanvalsdoel maar met **1. f4** de gepende loper aanvallen levert na **1. ... Ld6** niets op. De aanval op de toren moet van de andere kant komen. Met hulp van de dame kan de witte loper meespelen. Na **1. Dh6+ Kg8** wint wit met de röntgenaanval **2. Lg5**.

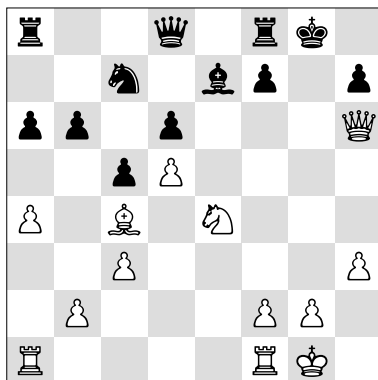


Er zijn veel aanvalsdelen: twee ongedekte stukken en mat op g2. Pion e6 tellen we niet, die heeft wit meer. Niet alles werkt: **1. ... Dg6 2. Tb2; 1. ... Dg5 2. De4** en **1. ... Df3/h3 2. Dc2**. Zwart moet zowel **Dc2** als **De4** verhinderen met **1. ... De2** en dat wint na **2. g3 De3+** en **3. ... Dxc3**.

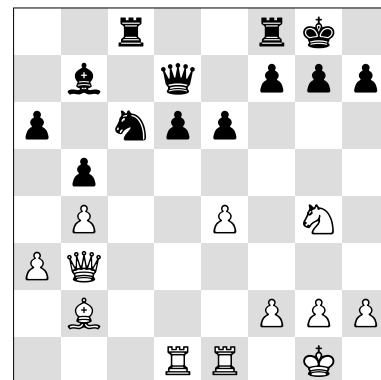
De rokadestelling kunnen we vergelijken met een middeleeuws kasteel. Dat was alleen in te nemen door een overmacht aan manschappen of door een gat in de muur te maken.



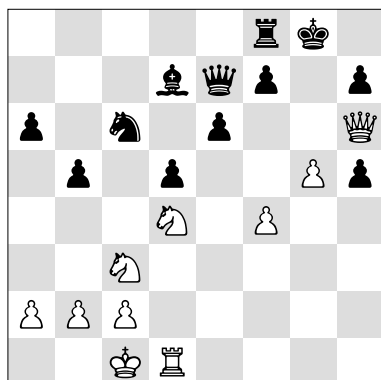
De rokadestelling ligt aan flarden en de witte troepen zijn al binnen. Alleen nog handig afmaken; niet de koning laten ontsnappen met 1. D $\times$ h7+ Kf8. Goed is 1. L $\times$ h7+ K $\times$ h8 2. Lg6+ Kg8 3. Dh7+ Kf8 4. D $\times$ f7#. Een nuttige wending om te onthouden.



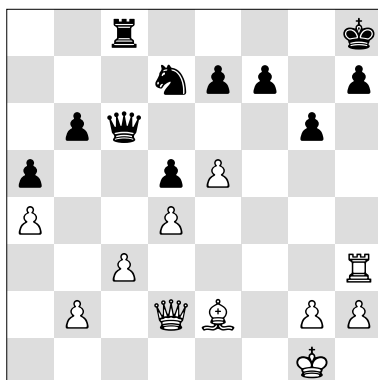
Hier stribbelt zwart nog wat tegen (1. Ld3 f5). Wit moet eerst de verdedigende mogelijkheid (... f5) uitschakelen door 1. Pf6+ L $\times$ f6. Pas dan kan hij vers materiaal aanvoeren met 2. Ld3. Na 2. ...Te8 gaat zwart mat zoals in het eerste diagram.



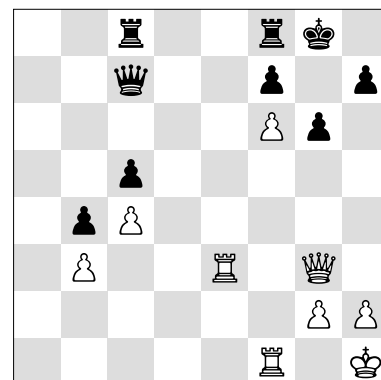
De zwarte rokadestelling is nog ongeschonden. Wit slaat een bres in de muur met 1. Pf6+ g $\times$ f6 (anders gaat de dame verloren) 2. Dg3+ K $\times$ h8 3. L $\times$ f6 en zwart staat mat. Met een offer verschaft wit zich toegang tot de koning.



Gebrek aan manschappen is hier het probleem. De witte dame kan niet alleen mat zetten. Punten erbij met 1. Pf5 exf5 2. P $\times$ d5 en zwart gaat na 3. Pf6+ ten onder. Een regel voor de aanval is: steeds nieuw materiaal aanvoeren.



Voor de hand liggend is 1. Dh6 maar na 1. ... Pf8 gaat de aanval niet goed verder. Eerst een belangrijke verdediger uitschakelen met 1. Lb5 en 2. L $\times$ d7. Even belangrijk als punten erbij is: punten eraf bij de tegenstander.

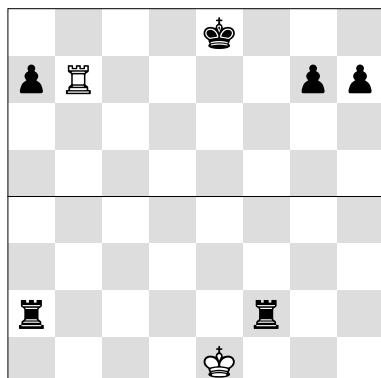


Punten naar de koning, verdediging uitschakelen en toeslaan: 1. Dg5 (dreigt 2. Dh6 met ondekbaar mat) 1. ... K $\times$ h8 2. Dh6 (de toren naar g8 lokken waar hij de koning blokkeert) 2. ... Tg8 3. D $\times$ h7+ K $\times$ h7 4. Th3#.

Hoofdregele koningsaanval:

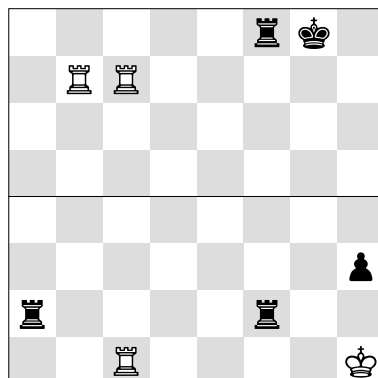
- stukken erbij halen
- een gaatje maken
- verdedigers uitschakelen
- aanval afronden door mat of materiaalwinst

In het centrum staan stukken het actiefst. Alleen de toren heeft liever een andere plaats. Hij geeft de voorkeur aan de zevende (tweede) rij.



De witte toren snijdt de zwarte koning af. Die kan alleen nog op de 8^e rij spelen. Daarbij komt dat de toren de overgebleven pionnen op de 7^e rij aanvalt.

Met twee torens op de voorlaatste rij kun je zelfs op mat spelen. Na **1. ... Th2** kan wit mat niet verhinderen.

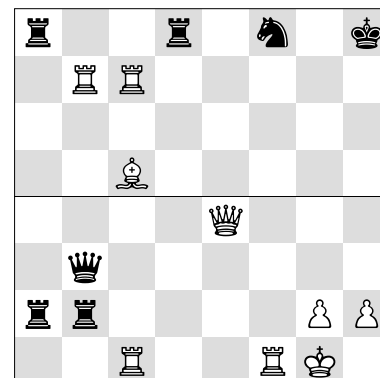


Boven blijkt de toren op f8 danig in de weg te staan.

Deze toren helpt wit:

1. Tg7+ Kh8 2. Th7+ Kg8 3. Tbg7# betekent het einde voor zwart.

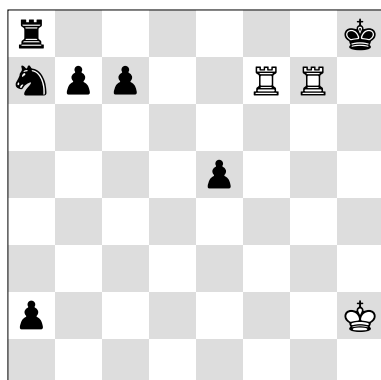
Onder helpt de h-pion een handje: **1. ... Th2+ 2. Kg1 Tag2+ 3. Kf1 Th1** mat. Onthoud deze matbeelden.



Met de matbeelden van het vorige diagram in je hoofd zijn de zetten hier snel duidelijk.

Bovenin speelt wit **1. Lxf8** en lokt de toren naar een fatale plaats.

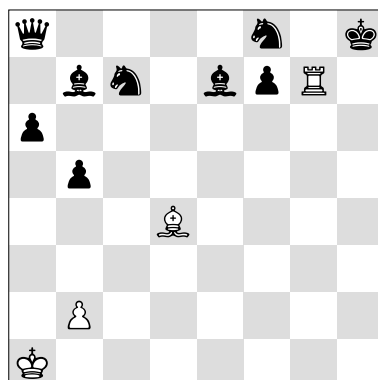
Onder lokt **1. ... De3+** de witte dame van de dekking van pion g2 weg.



De a-pion is zonder materiaalverlies niet te stoppen. Natuurlijk heeft wit eeuwig schaak, maar er zit meer in.

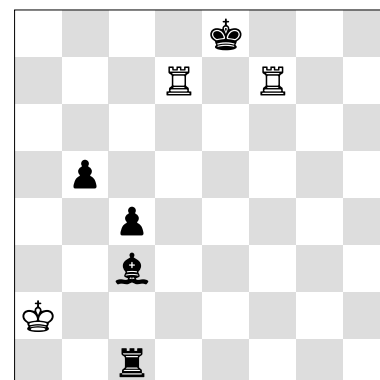
1. Th7+ Kg8 2. Tfg7+ Kf8 3. Txc7 (dreigt mat op h8) **3. ... Kg8 4. Tcg7+ Kf8 5. Txb7** (dreigt weer mat op h8) **5. ... Kg8 6. Tbg7+ Kf8 7. Txa7**. Winst!

De steeds terugkerende matdreiging op h8 doet zwart de das om.



De batterij gevormd door de looper en toren is verschrikkelijk sterk.

Dankzij het zich steeds herhalende aftrekschaak haalt wit de hele 7^e rij leeg. Zwart kan alleen maar gedwongen zetten met de koning spelen: **1. Txf7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8 3. Txe7+ Kg8 4. Tg7+ Kh8 5. Txc7+ Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Txb7+ Kg8 8. Tg7+ Kh8 9. Ta7+** en wit wint.

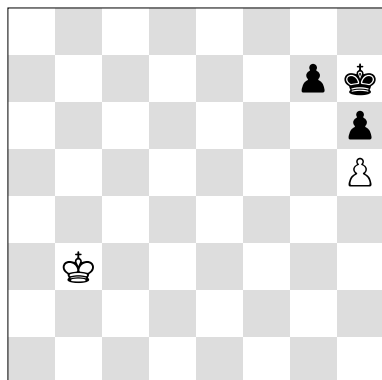


Soms gaat het bijna mis in je partij, een halfje is dan meegenomen.

In het diagram lijkt wit er slecht aan toe. Het mat op a1 is ondekbaar. Gelukkig kunnen de torens op de 7^e rij eeuwig schaak geven. Dat moet wel met de goede toren: **1. Tde7+**.

De looper op c3 controleert veld g7 dus de koning mag niet naar de koningsvleugel ontsnappen.

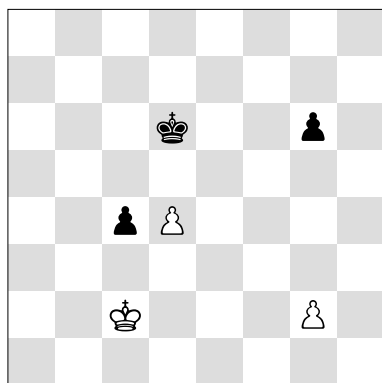
Pionneneindspelen zitten vol verrassingen. Met het toepassen van de juiste regels ben je al snel op de goede weg.



Koning activeren

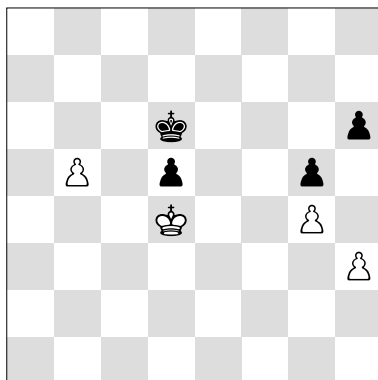
Het is verleidelijk om ineens met je pionnen te gaan lopen, maar 1. ... g5 2. hxg6+ Kxg6 3. Kc3 is slechts remise, de witte koning bereikt bijtijds veld f1.

In een eindspel moet de koning een actieve rol spelen. Eerst 1. ... Kg8 2. Kc3 Kf7 wint gemakkelijk voor zwart.



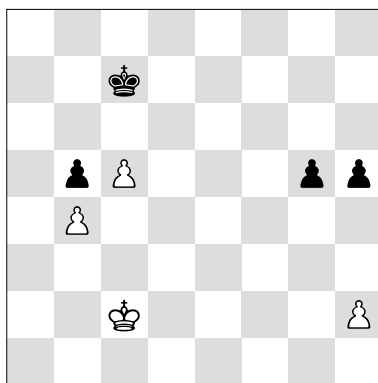
Zetdwang

Wit speelt 1. g4 Kd5 2. Kc3 g5 en zwart wint. Wit is in zetdwang en de d-pion valt. Hij moet gebruik maken van zijn reservetempo met de g-pion. Na 1. Kc3 Kd5 2. g3! g5 3. g4 is zwart in tempodwang en wint wit. De juiste volgorde is wel van belang: 1. g3? Kc6!



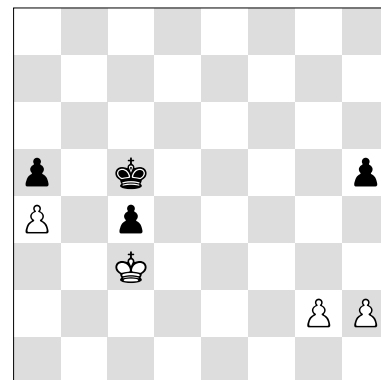
Een verre vrijpion

Wit is in het voordeel omdat zijn b-pion de verre vrijpion is. Het duurt voor de zwarte koning langer om terug te keren naar de andere pionnen. Kijk maar: 1. b6 Kc6 2. b7 Kxb7 3. Kxd5 Kb6 4. Ke5 Kc5 5. Kf5 Kd4 6. Kg6 Ke4 7. Kxh6 Kf4 8. Kh5 en wit wint.



Gedekte vrijpion

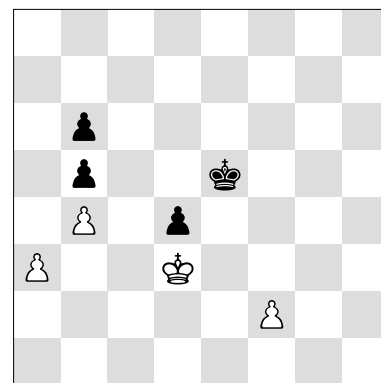
De c-pion is een gedekte vrijpion. Dat is een machtig wapen. De vijandelijke koning kan de pion niet slaan en hij kan ook niet uit het vierkant weg. De witte koning heeft dus vrij spel: 1. Kd3 g4 2. Ke4 h4 3. Kf4 g3 4. hxc3 h3 5. Kf3 en wit wint.



Kandidaat voorop

Wit moet voorzichtig zijn. Slecht is 1. h3 h4 en wit verliest zelfs! De g-pion moet vrijpion worden, dat is de **kandidaat**.

De regel is: kandidaat voorop. Dus 1. g3 Kd5 2. h3 Kc5 3. g4 en wit wint gemakkelijk. Hij heeft de verre vrijpion.



Slaan is niet verplicht

Wit heeft een verre vrijpion en een reservetempo. Toch oppassen. Niet 1. f4+? Kd5! (de pion niet slaan is makkelijk te missen) 2. f5 Ke5 3. f6 Kxf6 4. Kxd4 Ke6 met remise. Wit wint met 1. f3! Kf4 (of 1. ... Kd5 2. f4 Ke6 3. Kxd4) 2. Kxd4 Kxf3 3. Kd5 en de rest is simpel.

Denk aan: • koning activeren

• kandidaat-vrijpion voorop

• verre vrijpion

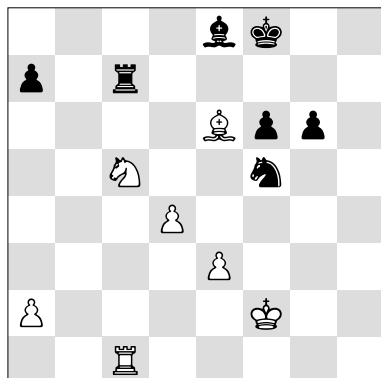
• reservezetten

• zetdwang (tempodwang)

• gedekte vrijpion

De dubbele aanval werkt nog niet. De reden is opmerkelijk: een eigen stuk staat hinderlijk in de weg. De vijfde en laatste voorbereidende zet die je leert, is **ruimen**.

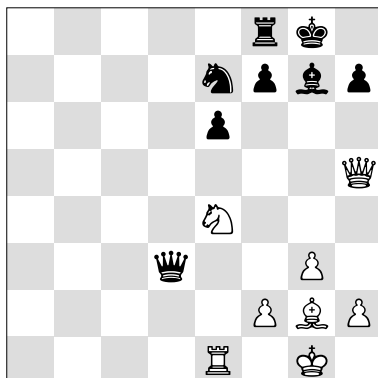
Er zijn twee vormen: veld- en baanruiming. De laatste is een verzamelnaam die we gebruiken voor het ruimen van een lijn, diagonaal of een rij.



Veldruiming: slaan

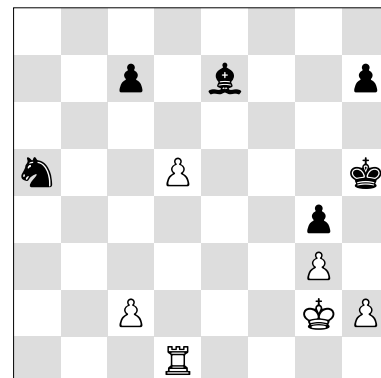
Wit wil graag Pe6+ spelen, maar de loper staat in de weg. Speelt wit de loper naar b3 weg dan kan zwart de paardvork verhinderen met 1. ... Ke7.

Een slagzet is een prima tempowinst: 1. Lxf5. Zwart heeft geen tijd om terug te nemen.



Veldruiming: schaak

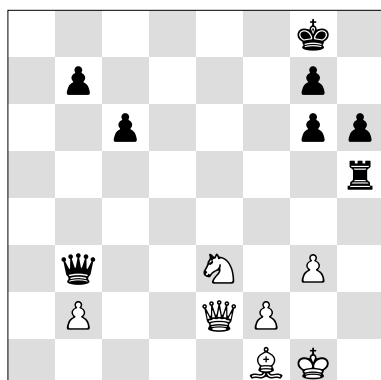
In deze stelling komt het tempo van schaak. Het paard op e4 moet weg: 1. Pf6+ (1. Pc5 Dc3 is zinloos). Wit ruimt het veld e4 dat nodig is voor de dubbele aanval met twee stukken. Na 1. ... Lxf6 beslist 2. Le4 met aanval op de dame en een matdreiging op h7.



Veldruiming: aanval

Een aanval op een ongedekt stuk of een stuk met een hogere waarde wint ook een tempo.

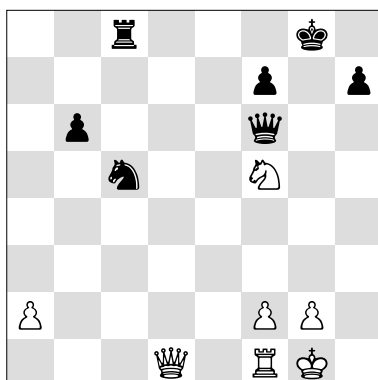
Wit maakt met 1. d6 veld d5 vrij. Hij valt de loper aan en er dreigt een dubbele aanval met 2. Td5+. Zwart kan niet zijn loper en paard tegelijk redden.



Baanruiming: slaan

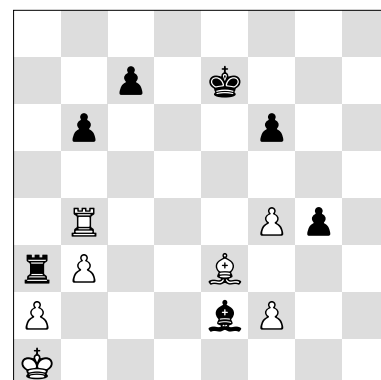
Een dameschaak op c4 betekent slechts dameruil. Een loperschaak levert wel een dame op. De dame staat dus in de weg en moet met tempo weg. Dat kan met een slagzet.

Na 1. Dxb5 gxb5 2. Lc4+ wint wit een kwaliteit.



Baanruiming: schaak

Voor de dubbele aanval 1. Dg4+ met torenwinst staat het paard op f5 in de weg. Het paard moet met tempowinst (schaak!) plaatsmaken. Wel op het goede veld: 1. Ph6+ Kh8 levert niets op. Na 1. Pe7+ Dxe7 2. Dg4+ heeft wit zijn doel bereikt.



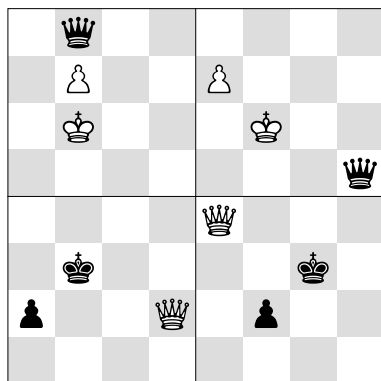
Baanruiming: aanval

Het schaak op e4 lijkt kansrijk: 1. Te4+ Kf7 2. Lc1 maar de tegenaanval 2. ... Lf3 bederft het plezier.

Wit moet dus eerst de e-lijn ruimen met de aanval op de ongedekte toren met 1. Lc1. Gaat de toren weg dan wint wit met 2. Te4+ de loper.

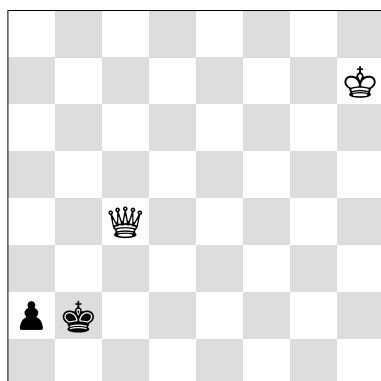
De strijd tussen een dame en een pion kan nauwelijks een probleem zijn voor de dame. Dat is het wel als de pion op promoveren staat en hij hulp krijgt van zijn eigen koning. Nu is de dame een sterk stuk. De damepartij kan een dreigende promotie verhinderen door:

- schaak geven
- de pion te pennen
- de ongedekte pion aanvallen (waarbij de dame het promotieveld beheerst)



Eenvoudige winststellingen

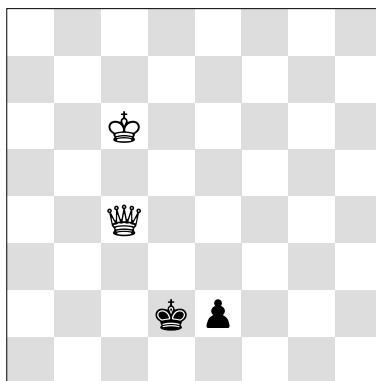
De damepartij wint heel gemakkelijk als de pion nog niet op de voorlaatste rij is. Staat de pion al op zevende rij dan moet de dame proberen op het promotieveld te gaan staan. Links onder speelt wit de dame naar c1 of d4 en rechts naar h1.



Dame tegen de randpion

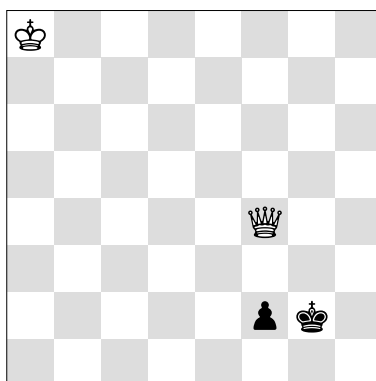
We jagen de koning weer voor de pion: **1. Db4+ Ka1!**

Bij een randpion gaat de koning maar al te graag voor zijn pion staan. Als de witte koning dichterbij komt, staat zwart pat. Wit kan echt niet winnen.



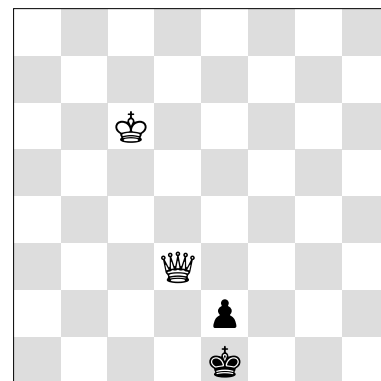
Koning voor de pion jagen

De zwarte pion is er bijna en de koning helpt hem. Nu moet wit echt zijn best gaan doen en met een goed plan komen. Allereerst moet de vijandelijke koning voor zijn pion worden gedreven: **1. Dd4+ Kc2 2. De3 Kd1 3. Dd3+ Ke1** (zie het volgende diagram).



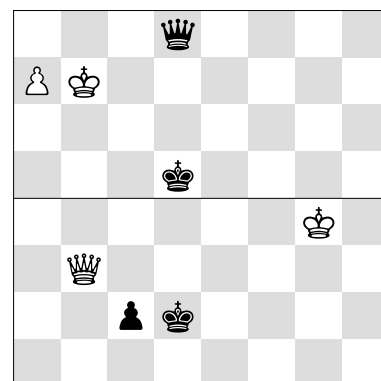
Dame tegen de loperpion

Bij de f- en de c-pion komt de damepartij ook voor een verrassing te staan. Na **1. Dg4+ Kh2 2. Df3 Kg1 3. Dg3+** volgt heel slim **3. ... Kh1**. Als wit op f2 slaat, staat zwart pat. Wit komt niet verder en de partij eindigt in 1/2-1/2.



Eigen koning moet helpen

Een zet lang kan de pion niet promoveren. Nu moet wit de koning erbij halen: **4. Kd5 Kf2 5. Dd2** (pennen) **5. ... Kf1 6. Df4+ Kg2 7. De3 Kf1 8. Df3+** en de zwarte koning moet weer voor zijn pion gaan staan. Dat gaat verder tot wit de pion veroverd heeft.



De damepartij wint alleen dan tegen de a-, c-, f- of h-pion als de eigen koning in de buurt is.

Boven: **1. ... Dd7+ 2. Kb8 Kc6 3. a8D+ Kb6** en wint. Onder: **1. Db2 Kd1 2. Kf3 c1D** (of **2. ... Kd2 3. Ke4 Kd1 4. Kd3 c1D 5. De2#**) **3. De2#**.