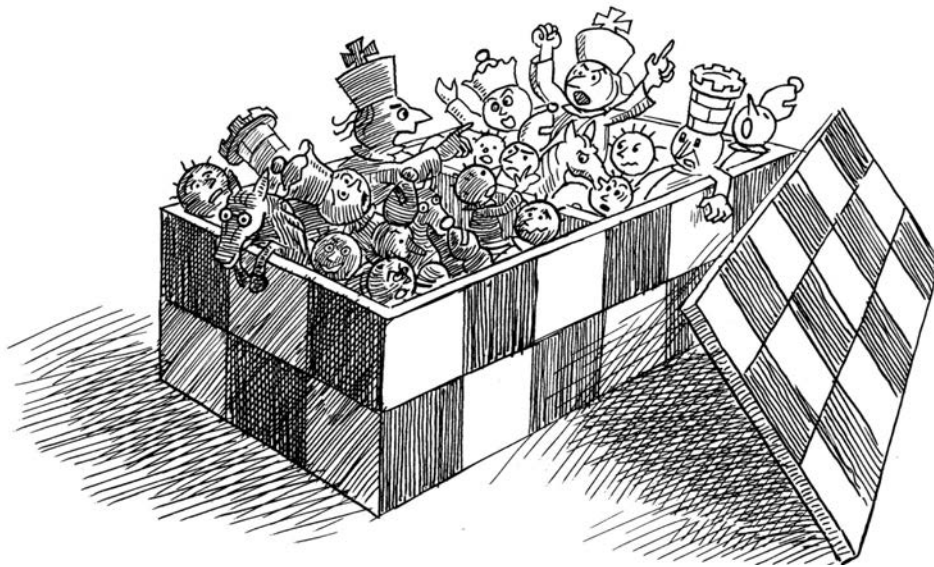


Stap 5 plus

Geheugensteunen



De 2^e druk van werkboek Stap 5 plus 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)

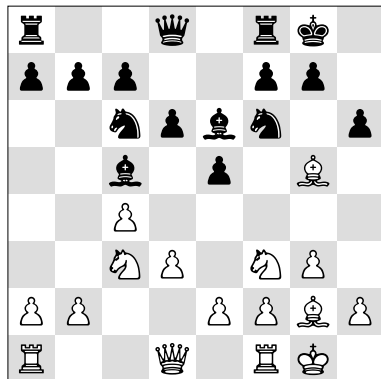
Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke thema's in het werkboek de geheugensteun verwijst.

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

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

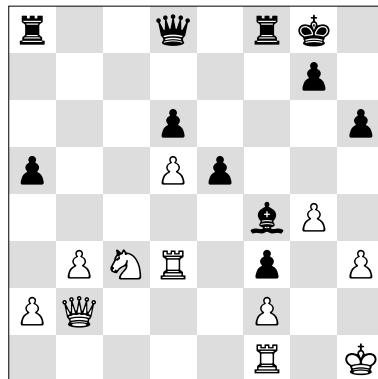
Stukken moeten zo veel mogelijk doen: vijandelijke stukken aanvallen, zoveel mogelijk velden controleren, samenwerken met eigen stukken. Houd je stukken daarom actief of speel ze naar velden waar ze in ieder geval iets nuttigs doen.

Kijken de torens en lopers tegen hun eigen pionnen aan dan moet je de stelling openen.



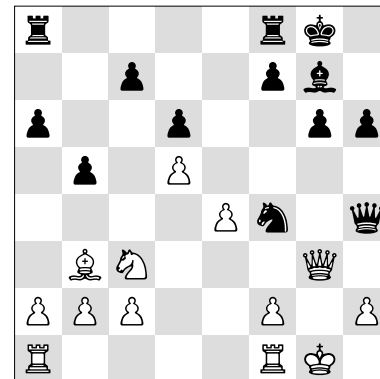
Spanning handhaven

De loper op g5 staat in. Slaan op f6 is de makkelijke weg, maar het liefst moet wit de spanning handhaven. Dat kan met **1. Lh4!** Hij hoeft **1. ... g5** **2. Pxcg5 hxcg5** **3. Lxcg5** niet te vrezen. Het stuk wint wit altijd terug, zelfs na **3. ... Pb8** **4. Pe4** **Pbd7** **5. Dc1!**



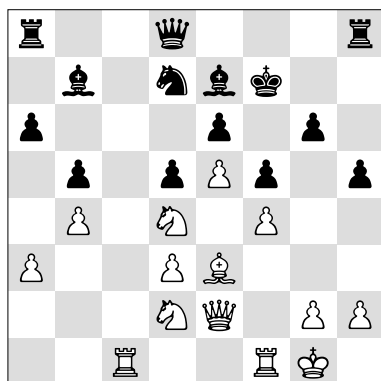
Stukken activeren

De loper op f4 is een kanjer en het is zonde om hem weg te spelen (om pion f3 te dekken). De loper moet velden rond de witte koning blijven beheersen. Zwart speelt daarom **1. ... e4!** **2. Pxe4 Le5** om vervolgens ook de dame met **2. ... Dh4** in de aanval te brengen.



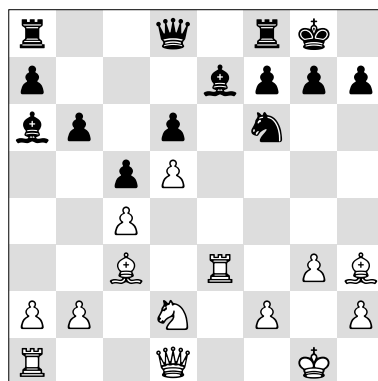
Aanvallers niet ruilen

De witte koningsvleugel is verzwakt, dus zwart houdt het liefst de dames op het bord. Na **1. ... Df6** staat de dame zijn loper in de weg. Handiger is **1. ... Dh5!** om op de volgende zet Le5 te spelen (als wit de dreiging Lxc3 pareert). Het paard is veilig: **2. Dxf4? Le5.**



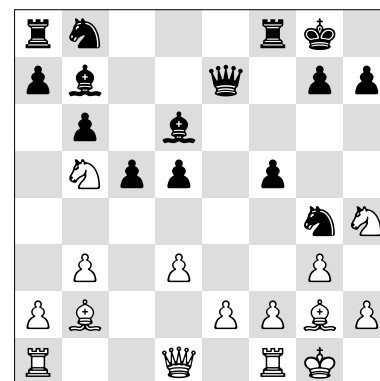
Stuk naar beter veld

De pionnen liggen tamelijk vast in deze stelling. Paarden hebben meestal niet zoveel last van vastgelegde pionnen. Wit kan met **1. P2b3** ook zijn tweede paard naar een beter veld spelen. Dat veld is a5 en hoewel aan de rand, het paard staat daar actief. Het valt de loper aan en bestrijkt c6 en b7. Samen met Le3 is dat een mooi blokje in het vijandelijke kamp.



Stuk naar beter veld

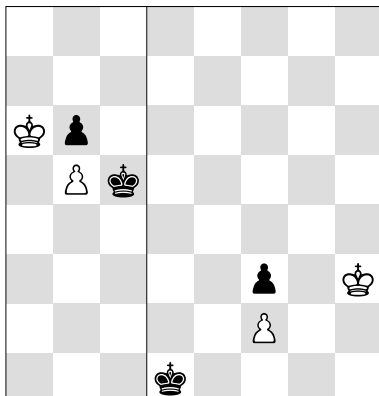
Wit moet zijn dame en de toren van a1 in het spel brengen. Hij heeft keus. De dame kan natuurlijk naar f3. Zwart moet zich dan passief opstellen met **1. ... Dc7** **2. Tae1 Ld8**. Niet zo handig is de zet **1. De2** vanwege **1. ... Pxd5**. De beste damezet is wel **1. Da4** **Lb7** (beter **1. ... Lc8** al kost dat na **2. Lxc8** de pion op a7) **2. Tae1** met grote problemen voor zwart.



Stelling openen

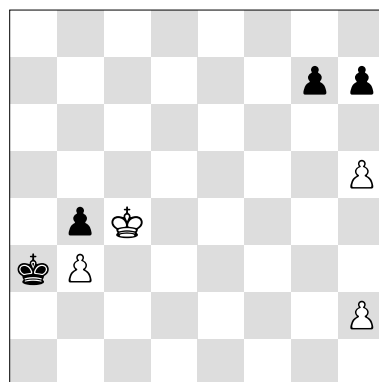
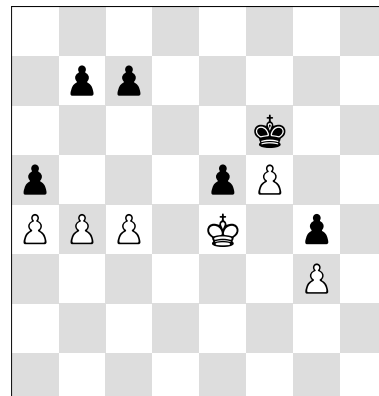
De zware stukken van wit voeren nog niet veel uit. Door de stand van de eigen en de vijandelijke pionnen zijn er nog niet echt velden waar ze wel iets kunnen doen. Tijd om de stelling te openen. Wit speelt daarom het krachtige **1. e4**. Na **1. ... Ph6** (**1. ... Le5** **2. d4**) **2. Te1** (ook **2. Pxf5** is heel sterk) **2. ... fxe4** **3. dxe4 d4** beslist **4. Pf5**.

Een tempo is in het pionneneindspel van groot belang. Er zijn immers alleen maar zetten met de koning en de pionnen. Zuinig zijn op tempozetten dus. Hoe meer je er hebt, des te beter.



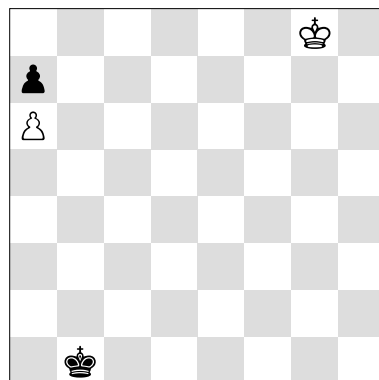
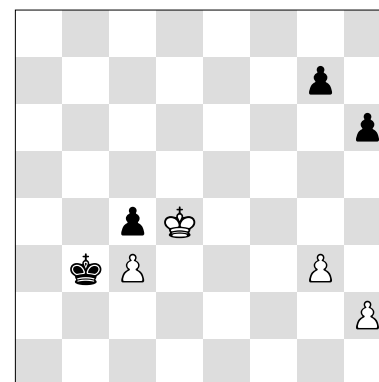
Links in het diagram is de partij die aan zet is, de klos. Wie speelt, verliest. Rechts in dit diagram kan wit met de juiste koningszet goed uitkomen: **1. Kg4! Ke2 2. Kg3.**

In het diagram rechts moet wit zijn pionzetten met zorg kiezen. Fout is 1. b5 b6. Na **1. bxa5 c5** brengt het pionoffer **2. a6 bxa6 3. a5** uitkomst. Zwart is in tempodwang.



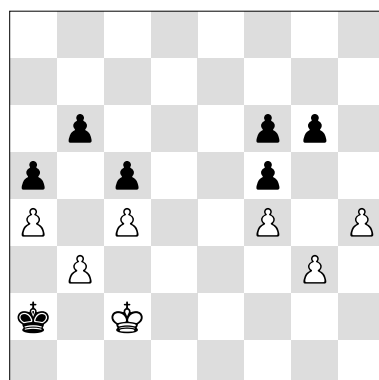
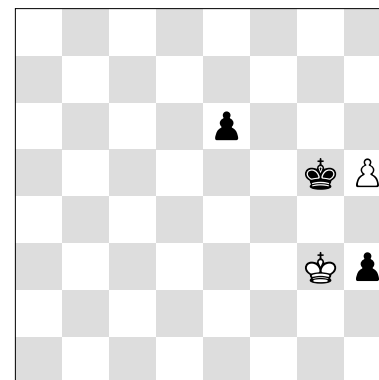
In het pionneneindspel is een pion in de uitgangsstelling een voordeel. Die pion kan kiezen uit één of twee stappen. Links verliest wit na 1. h4 h6. Juist is **1. h3 g6 2. hxg6 hxg6 3. h4.**

Rechts laat wit de h-pion staan omdat die de keus heeft uit één of twee stappen: **1. g4!** (1. h3 h5! verliest) **1. ... g6 2. h4 g5 3. h5** en wint.



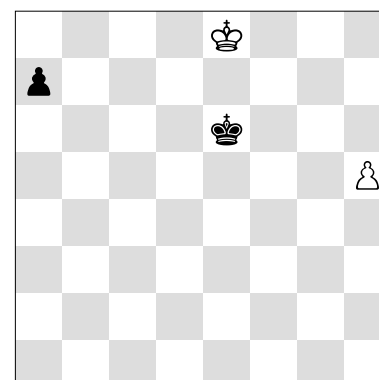
Bekende zaken moeten we herhalen. Eerst de **randpion**. Links wint de partij die aan zet is de a-pion. Zwart kan niet winnen want de witte koning bereikt a1. Wit aan zet wint wel. Hij moet zorgen dat de zwarte koning c7 niet bereikt: **1. Kf7 Kc2 2. Ke6 Kd3 3. Kd5!**

Rechts **sleutelvelden**: **1. Kh2!** (1. Kxh3? Kxh5) **1. ... Kxh5 2. Kxh3.**

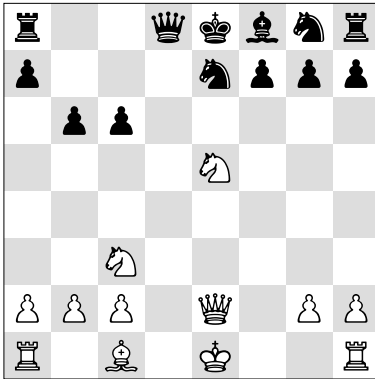


Links zien we de doorbraak. Het is te vroeg voor 1. g4 fxg4 2. f5 gxf5 3. h5 g4. Zwart komt eerder aan. Juist is **1. Kd3 Kxb3 2. g4 fxg4 3. f5! gxf5 4. h5 g3 5. Ke2.**

Rechts staat de witte koning buiten het vierkant, de zwarte staat erin. Slecht is dus 1. h6 Kf6 2. Kd7 a5. Wit moet toveren met **1. Kf8 Kf6 2. Kg8 Kg5 3. Kg7 Kxh5 4. Kf6** en wit is op tijd.

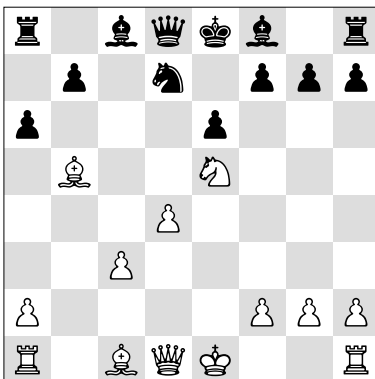


De derde gouden regel is: koning veilig! Het is natuurlijk mogelijk dat de koning in het midden veilig genoeg staat en dat een rokade achterwege kan blijven. Vaker is het tegendeel het geval. In het midden staat een koning dikwijls onveilig. Hij kan van alle kanten worden aangevallen en de pionnen voor zijn neus zijn meestal opge-speeld.



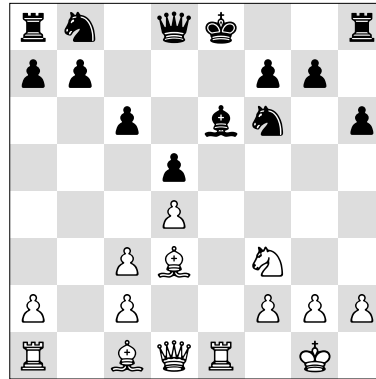
Punt f7

Het zwakste punt in de beginstelling is f7 bij zwart en f2 bij wit. Nu is dat niet echt een probleem als je maar gezonde ontwikkelingszetten speelt. In het diagram heeft zwart zijn stukken evenwel wat onhandig neergezet. Zij staan elkaar in de weg. Na **1. Dc4** kan zwart f7 niet meer verdedigen (**1. ... Pd5 2. Dxc6+**).



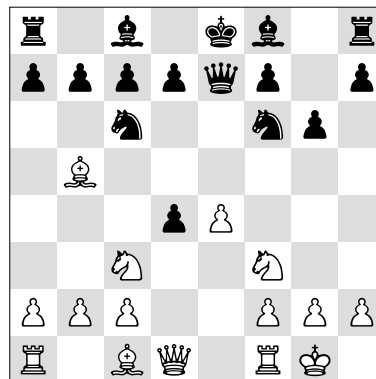
Penning

De penning van een loper op b5 naar de zwarte koning komt in heel veel openingen voor. Zwart wil met a6 de penning opheffen maar dat pakt verkeerd uit. Wit hoeft niet meteen de loper weg te spelen. Sterk is **1. Df3** om mat te dreigen. Na **1. ... De7** of **1. ... Df6** volgt **2. Lxd7+ Lxd7 3. Dxb7**. Nog erger is **2. ... f6 3. Dh5+ g6 4. Pxd6 hxd6 5. Dxd6+ Ke7 6. La3#**.



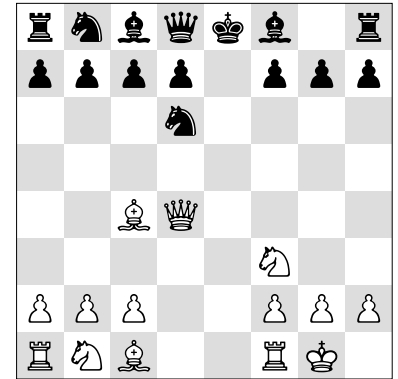
Rokade verhinderen

Zwart heeft een lichte ontwikkelingsachterstand. Toch lijkt er op het eerste gezicht weinig aan de hand. Dat is ook zo als zwart zou kunnen rokeren. Wit moet daarom de rokade voorkomen met **1. La3** en ineens heeft zwart problemen. Hij kan niet eens **1. ... Pbd7** spelen want wit slaat toe met **2. Txe6+ fxe6 3. Lg6#**.



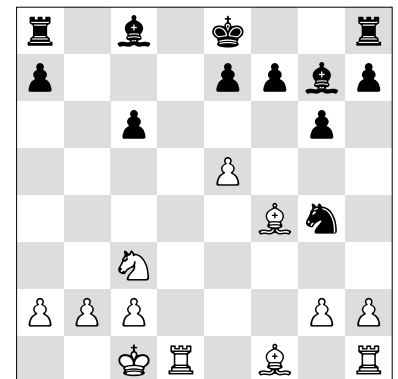
Stelling openen

Bij stellingen met de vijandelijke koning in het midden moet je proberen de stelling te openen. Dat lukt wit in deze stelling door de pion op d4 te laten staan en **1. Pd5!** te spelen. Zwart verliest materiaal, wat hij ook speelt:
A. **1. ... Pxd5 2. exd5 Dc5 3. dxc6 Dxb5 4. Te1+ Le7 5. Dxd4**
B. **1. ... Dd8 2. Lg5 Le7 3. Pxe7 Dxe7 4. e5**



Pionoffer: snel ontwikkelen

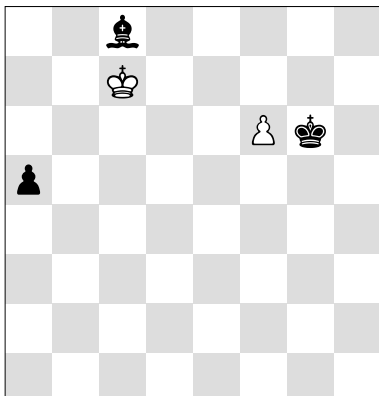
Deze stelling ontstaat na **1. e4 e5 2. Lc4 Pf6 3. d4 exd4 4. Pf3 Pxe4 5. Dxd4 Pd6 6. 0-0**. Wit heeft een pion gegeven voor een ontwikkelingsvoorsprong. Hij staat al op winst omdat zwart zijn paard op d6 heeft gezet. Na **6. ... Pxc4** (of **6. ... Le7 7. Dxd7 Tf8 8. Te1**) **7. Te1+ Le7 8. Dxd7 Tf8 9. Lh6** is het uit.



Aanval zonder dames

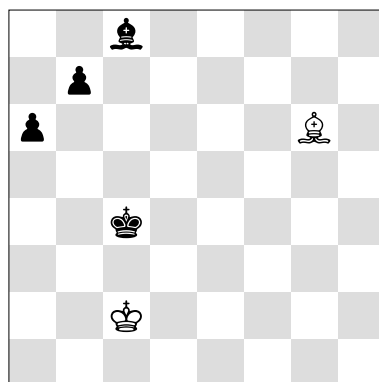
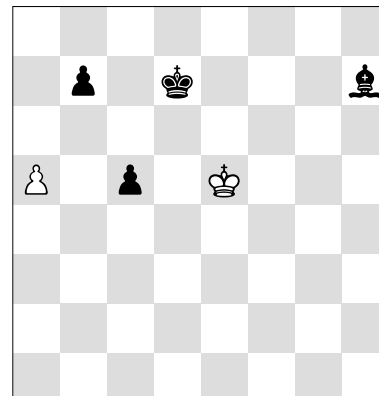
De dames zijn geruild. In zulke gevallen is een niet gerokeerde koning vaak geen ramp. Zelfs niet als je niet meer mag rokeren. Hier hebben we met een uitzondering te maken, vooral omdat zwart al met de koning heeft gezet. Wit kan met het verrassende **1. Pb5** groot voordeel bereiken. Na **1. ... cxb5 2. Lxb5+ Ld7** (**2. ... Kf8 3. Td8#**) **3. Lxd7+** valt Pg4.

Het overwicht van een loper en een randpion is onvoldoende om te winnen als de loper niet de kleur van het promotieveld heeft. Over deze ‘verkeerde loper’ is nog wel het een en ander te vertellen.



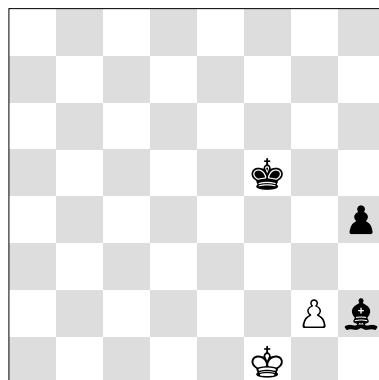
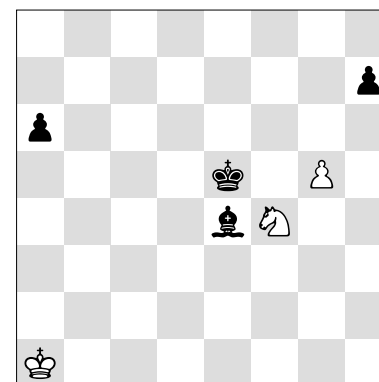
Links maakt wit remise als zijn koning veld a1 kan bereiken. De koning staat nog buiten het vierkant maar dankzij de f-pion komt hij op tijd: **1. Kd6!** (dreigt 2. Ke7) **1. ... Kxf6 2. Kc5** op weg naar a1.

Rechts blijft zwart na **1. a6 bxa6** met de verkeerde loper over. Het is remise na **2. Kd5** en **3. Kxc5**. Het laten degraderen van de b-pion naar een randpion is een krachtig wapen.



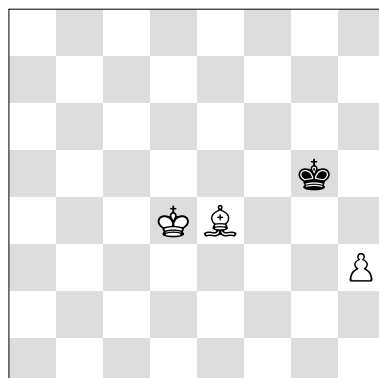
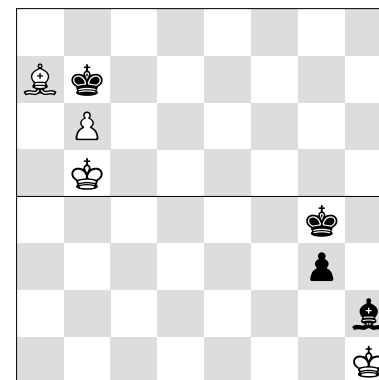
Zwart heeft links de verkeerde loper maar ook een extra pion, dus winst lijkt verzekerd. Toch kan wit op slimme wijze zwart een half punt afsnoepen: **1. Ld3+ Kb4 2. Lxa6!**

Rechts moet wit de h-pion zien te slaan. Het is niet erg dat dit een paard kosten. Na **1. Ph5 Lg6 2. Pf6** en **3. Pxd7** verdwijnt de h-pion van het bord.



Links maakt wit zonder de g-pion makkelijk remise. Nu kan de koning de hoek niet bereiken. Toch heeft wit een verrassende redding in: **1. g4+**. Na **1. ... hxg3** (1. ... Kxg4 2. Kg2) kan zwart niet meer winnen. Ga maar na.

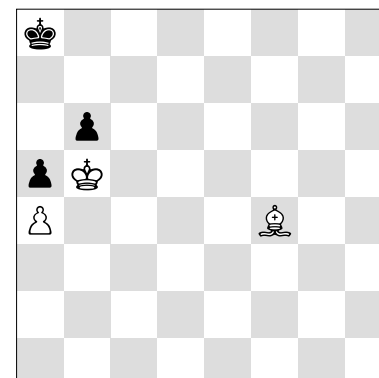
Rechts staan twee zulke remise-stellingen. Het maakt niet uit of wit of zwart aan zet is: het is remise.



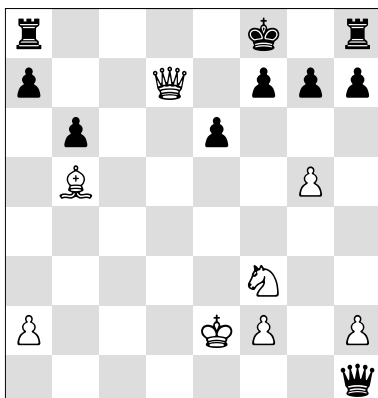
De verkeerde loper wint:

- als de verdedigende koning de hoek niet kan bereiken.
- als de randpion kan ‘promoveren’ tot een paardpion.

Links wint wit na **1. Ke5 Kh4 2. Lf5 Kg5 3. Ke6 Kh4 4. Kf6** langzaam maar zeker.
Rechts promoveert de a-pion tot b-pion na **1. Ka6 b5 2. axb5**.

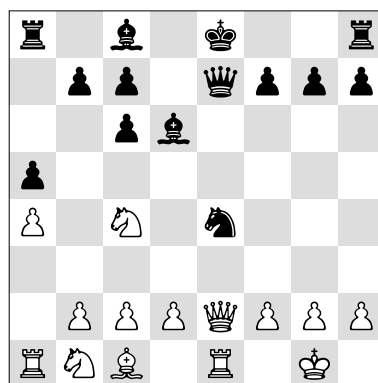
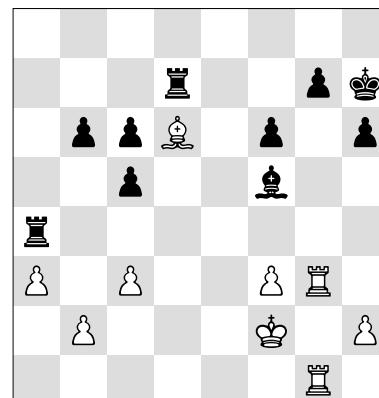


In vrijwel elke stelling kunnen we wel een zwakte aanwijzen. We moeten leren om van de kwetsbaarheden bij de tegenstander gebruik te maken. Eigen kwetsbaarheid moeten we proberen te verminderen.



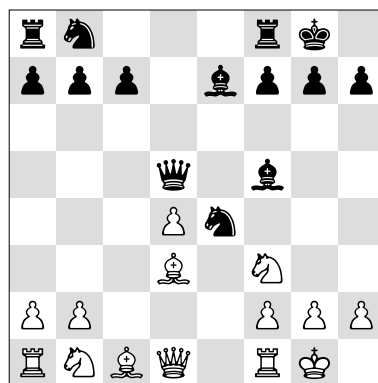
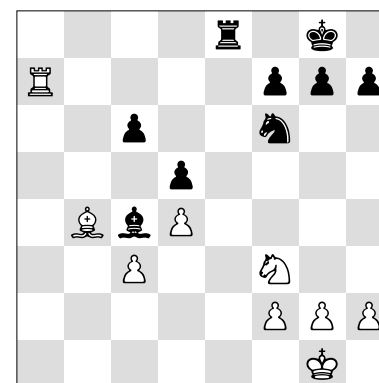
Belangrijke velden (punten) in de vijandelijke stelling die moeilijk te dekken zijn, moeten we aanvallen. Links is f7 een 'moeilijk dekbare punt' (MDP). Na **1. g6** (niet 1. Pe5 De4+) **1. ... hxd6** **2. Pg5** kan zwart opgeven.

Rechts speelt zwart **1. ... g5**. De dreiging **2. ... Txd6** is niet pareren. Hier hebben we te maken met een 'moeilijk dekbare dreiging' (MDD).



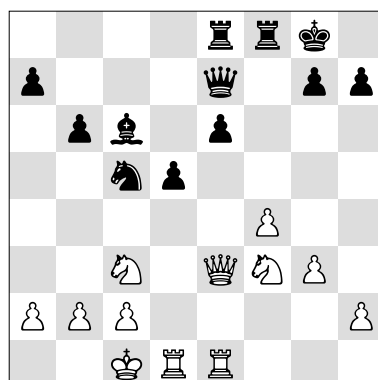
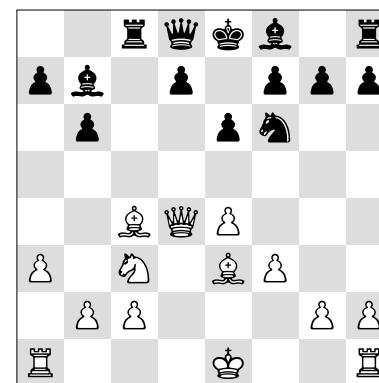
Links lijkt zwart in de problemen. Zowel **1. ... f5** **2. d3** als **1. ... Pf6** **2. Pxd6+** verliest. De oplossing voor zwart vinden we als we zien dat de witte onderste rij ook kwetsbaar is: **1. ... Le6!** **2. Dxe4 Lxc4**.

In stellingen als in het diagram rechts moet wit pas op de c6-pion afgaan als de eigen veiligheid op orde is. Wit begint met **1. h3** om een eventueel mat op de onderste rij te voorkomen.



In deze stellingen staan onvoldoende gedekte en ongedekte stukken. Links zien we een ongedekte loper op e7. Al snel zien we **1. Lxe4** (alleen een goede zet omdat het materiaal wint) **1. ... Lxe4** **2. Pc3 Df5** **3. Pxe4 Dxe4** **4. Te1**.

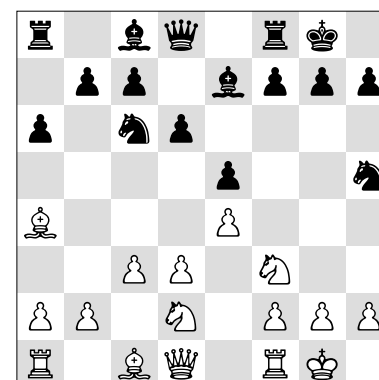
Rechts een kwetsbare dame op d4 die ook nog een verdedigende functie heeft: **1. ... Lc5** **2. Dd3 Lxe3** **3. Dxe3 Txc4**.

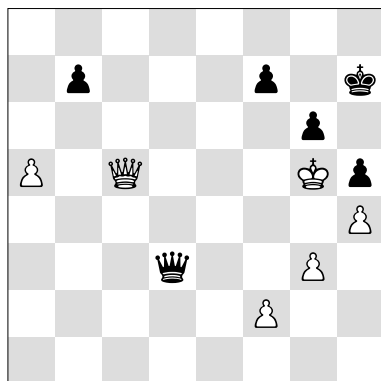


Materiaalwinst of niet?

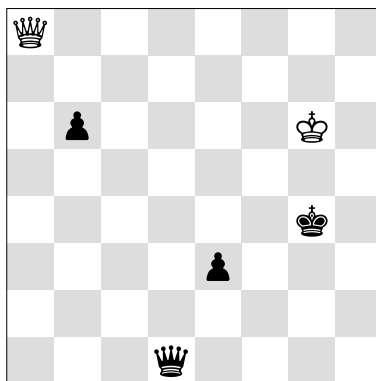
Links staat de e6-pion gepend. We kijken dus naar **1. Pxd5 Lxd5** **2. Txd5**. Pionwinst? Nee! Slaan is niet verplicht: **1. Pxd5 Db7** en wit verliest materiaal door het kwetsbare paard op f3.

Rechts dacht zwart slim te zijn met de zet Ph5. Na **1. Pxe5** komt immers **1. ... Pxe5** **2. Dxh5 Lg4** met damevangst. Wit speelt natuurlijk eerst **1. Lxc6** en pas dan **2. Pxe5**.

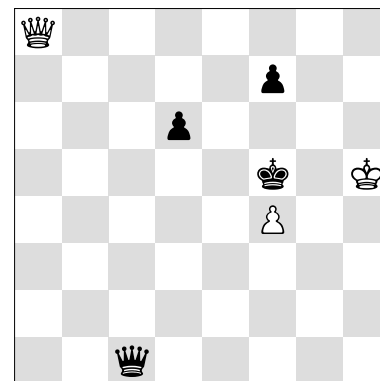




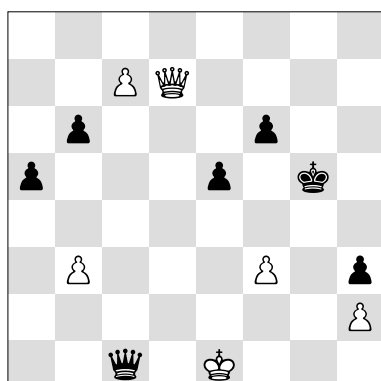
De dame kan in het eindspel flink schade aanrichten. Hier is de witte koning het slachtoffer: **1. ... Df3!** (dreigt 2. ... f6#) **2. De5 f6+ 3. Dxf6 Dg4#.**



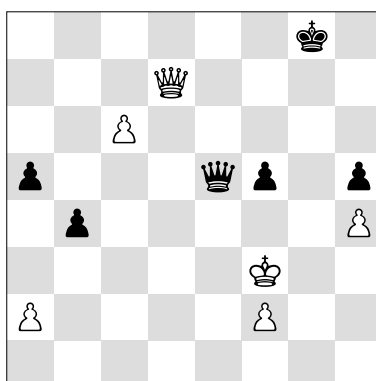
Een machtig wapen is het **röntgenschaak**. Met jagen wordt de koning naar het fatale veld gejaagd: **1. Dg2+ Kf4 2. Dg5+ Ke4 3. Df5+ Kd4 4. Dd7+**



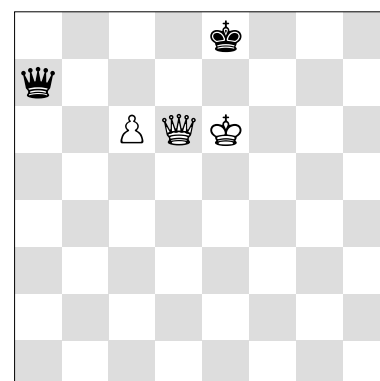
Het opzetten van een batterij is vaak zinvol. Wit wint met **1. Dd5+ Kf6 (1. ... Kxf4 2. Dg5+)** **2. Dg5+ Ke6 3. f5+.** Een winnende aftrekaanval



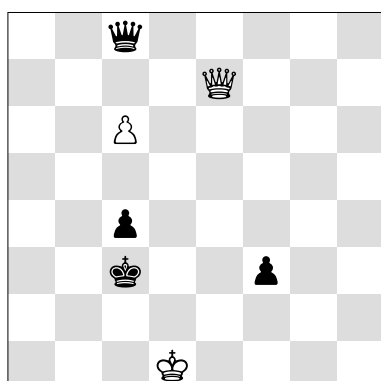
Schaak opheffen met een tegenschaak is doeltreffend om van schaakjes af te komen. Na **1. Ke2!** kan zwart schaak geven maar de witte dame kan met schaak worden tussengeplaatst, bijv. **1. ... Dc2+ 2. Dd2+.**



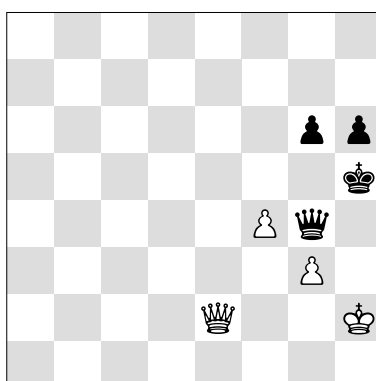
Eeuwig schaak is het belangrijkste wapen van de verdediger. Na **1. c7? De4+** kan zwart eeuwig schaak geven. Daarom zet wit eerst de dame beter neer met **1. Dc8+ Kg7 2. Db7+ Kf6 3. c7 Dc3+ 4. Kg2 Dc4 5. c8D.**



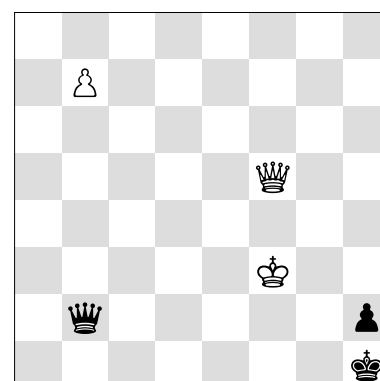
Wit moet uitkijken voor eeuwig schaak (**1. c7? De3+ 2. Kd5 Dd3+**) Met **1. De5!** voorkomt wit deze verdediging: **1. ... De7+ 2. Kd5 Dxe5+ 3. Kxe5 Ke7 4. Kd5 Ke8 5. Kc5** en wit wint.



De dames **ruilen** is een goede strategie voor de aanvaller, zeker met een ver opgerukte vrijpion: **1. Dg7+ Kd3 (1. ... Kb4 2. Db7+)** **2. Dd7+** en na ruil beslist de d-pion.



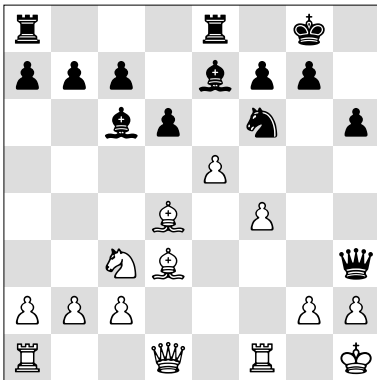
Wit kan met **1. De7** met **zetdwang** werken. De zwarte dame moet veld h4 blijven dekken en kan dus niet spelen. Andere nuttige zetten ontbreken (**1. ... g5 2. Df7#**). Wit wint.



De winst komt heel onverwachts en weer door het opzetten van een batterij: **1. b8D! Dxb8 2. De4 (2. Dd5? Dg8 3. Dxg8 pat)** gevolgd door aftrekschaak **2. ... Df8+ 3. Kg3+**

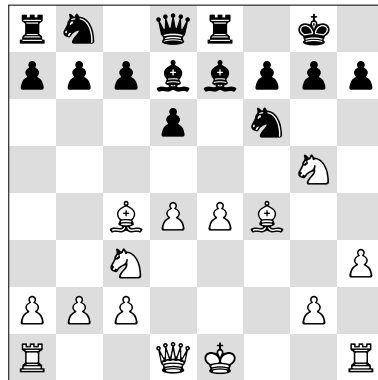
Voor de aanvaller die een foutje maakt is er meestal nog geen man overboord: de aanval is misschien afgeslagen maar de strijd gaat verder. De verdediger die een fout maakt, kan wel ineens verloren zijn. Extra aandacht voor verdedigen kan dus de moeite lonen.

We herhalen nog even de basisvormen van het verdedigen: slaan, weggaan, dekken en tussenplaatsen. In stap 5 komt er altijd wel iets meer bij kijken.



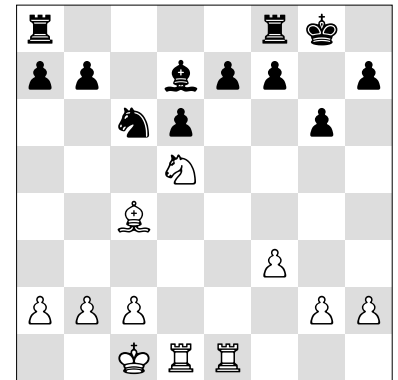
Verdedigen tegen mat

Zwart dreigt mat op g2. Dekken of tussenplaatsen zijn de mogelijkheden. Wit moet verder zien dat op Pg4 altijd Lg1 kan volgen. Juist is **1. De2** en slecht is het voor de hand liggende **1. Pe4** vanwege **1. ... Pxe4 2. gxf3 Pf2+ 3. Kg1 Pxf3#**.



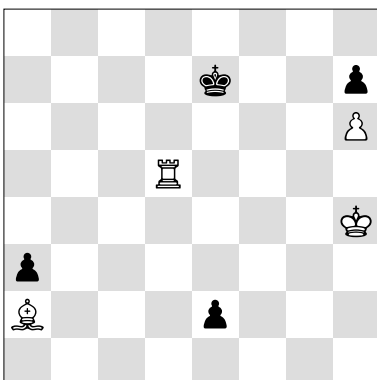
Verdedig tegen dreigingen

Wit heeft met Pg5 de aanval op f7 ingezet. Zwart moet **1. ... d5** spelen. Wit kan een stuk offeren met **2. Pxf7 Kxf7 3. Pxd5 Le6 4. Lxc7 Dd7** maar zwart staat dan beter. Ook **2. Lb3 Lb4** is niks en slecht is zelfs **2. Pxd5 Pxd5 3. Lxd5 Lxg5**.



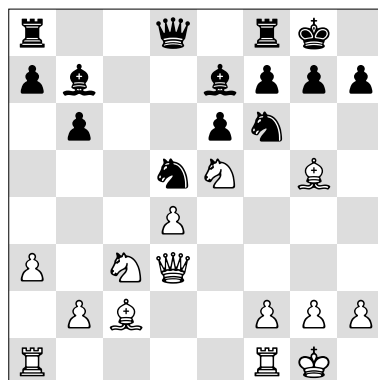
Verdedig tegen dreigingen

Zwart heeft een pion meer; wit heeft wat druk. Zwart verdedigde zich met **1. ... Tae8** maar na **2. Lb5** kon hij pion e7 ineens niet meer dekken. De juiste zet is **1. ... Le6** om het actieve paard af te kunnen ruilen als het nodig is, bijv. **2. Lb5 Lxd5 3. Txd5 Tfd8**.



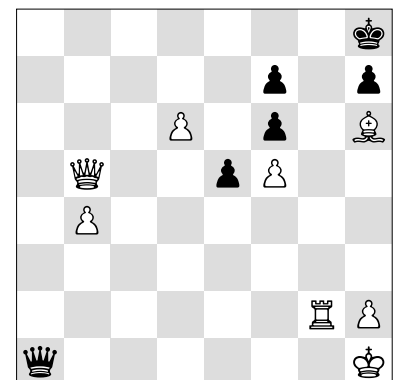
Verdedig tegen de vrijpion

Het begin is niet zo moeilijk: **1. Te5+**. Pas na het zwarte antwoord **1. ... Kf8** moet wit denken. Slaan op e2 is pat. Wit op zijn beurt speelt het slimme **2. Lf7!** (met als pointe **2. ... Kxf7 3. Txe2**). Zwart kan nog **2. ... a2** proberen (**3. Lxa2 e1D**) maar het krachtige **3. Lh5!** is in dat geval genoeg om ondekbaar mat op e8 te dreigen.



Verdedig tegen koningsaanval

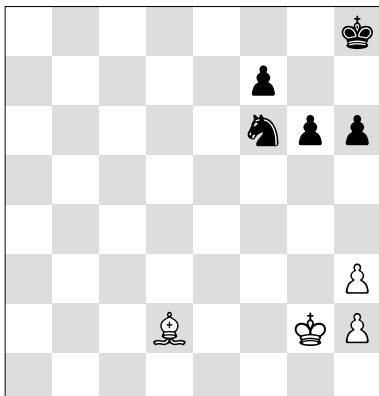
Zwart speelde **1. ... g6** (**2. Pxd5** is een serieuze dreiging) en wit kon naar hartenlust verder aanvallen. Bij een koningsaanval is het ruilen van aanvallende stukken bijna altijd een goede strategie: **1. ... Pxc3 2. bxc3** (wit kan niet profiteren: **2. Lxf6 Pe2+ 3. Kh1 Lxg2+**) **2. ... Le4**.



Schaak opheffen

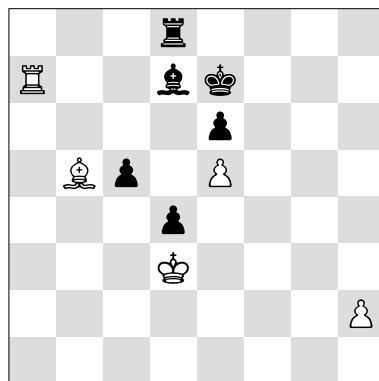
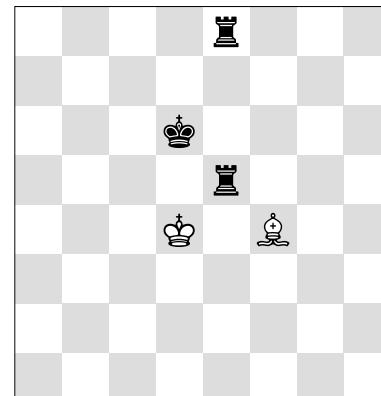
Vrijwel iedereen zal **1. Tg1** spelen. Wit heeft geluk dat hij na **1. ... Da8+ 2. Tg1 Da1+** nog de kans krijgt om zijn fout te herstellen. Wit moet de zwarte dame van de lange diagonaal weglukken met **3. Lc1! Dxc1 3. Tg1**. Beter is direct **1. Lc1!** Bij de opgaven vind je veel van dergelijke offers.

De aanvaller moet soms een penning in stand houden, ook al levert de penning meteen ook al materiaal op. Liefst blijft de penning zo lang mogelijk bestaan en wel 'eeuwig'.



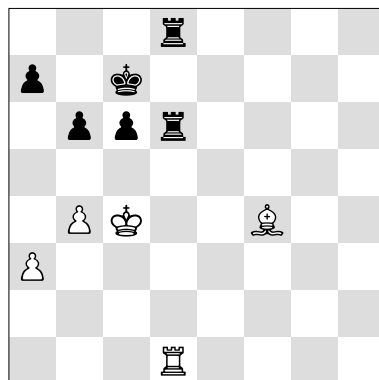
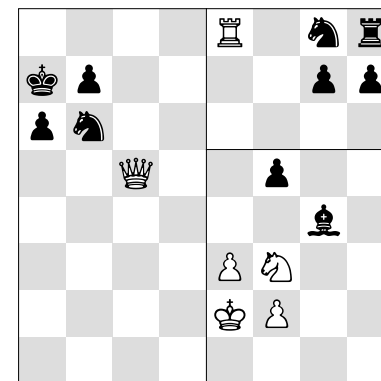
Na **1. Lc3 Kg7 2. h4!** duurt de penning niet lang meer. Zwart raakt door zijn zetten heen: **2. ... g5 3. h5.**

Rechts slaat wit pas op e5 als de zwart de dekking van e5 opgeeft. Een volle toren kan zwart niet geven. Toren tegen looper wint niet bij goed spel. Hoewel wit twee punten kan winnen, houdt hij de penning 'eeuwig' in stand.



Links kan zwart uit de penning komen maar dat duurt net te lang. Wit wint met **1. h4 Ke8** (dreigt Lxb5+) **2. Txd7! Txd7 3. h5 Ke7 4. Lxd7+ Kxd7 5. h6.** Dankzij de penningen wint wit twee tempi.

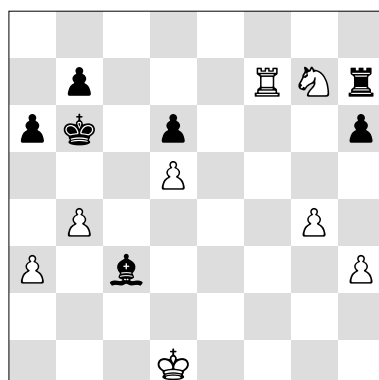
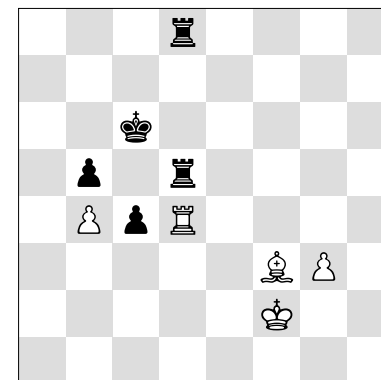
Rechts staan drie 'eeuwige' penningen waaruit de verdediger alleen met materiaalverlies kan ontsnappen.



● Verdedig tegen de eeuwige penning

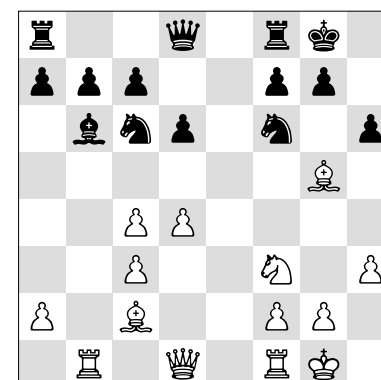
De verdediger is niet altijd kansloos. Links kan wit de druk niet verhogen: **1. ... Td7 2. a4 Td8!** (niet **2. ... a6 3. a5** en wit veroverd veld c5) **3. a5 Td7!** Wit komt er niet door.

Rechts komt wit niet verder. Zwart dreigt Tf8! en na **1. Ke2 Te8+ 2. Kd2 Te5** staat zwart klaar voor **3. ... Kd6.**

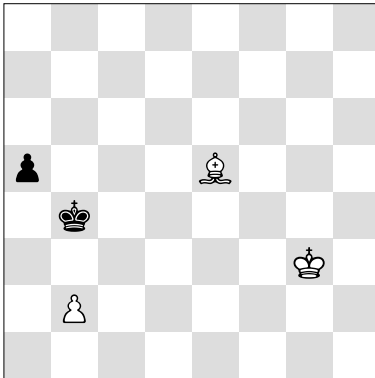


Links gaat Pg7 verloren. Wit kan de eeuwige penning gebruiken om zich te redden: **1. Tf3 Lxg7 2. Tf7!**

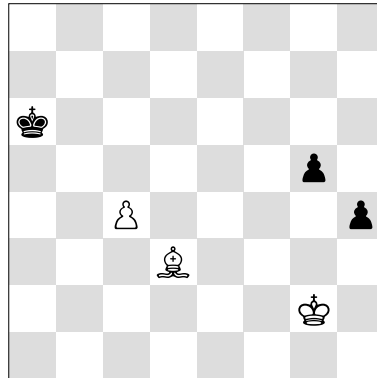
Rechts wil zwart de penning van Pf6 oplossen. Wit werkt niet mee en speelt **1. Lh4.** Hij blijft de zwarte dame binden aan de dekking van het paard. Slecht is nu **1. ... g5 2. Pxg5 hxg5 3. Lxg5** gevolgd door **Dd2** en **Df4.** Ga maar na.



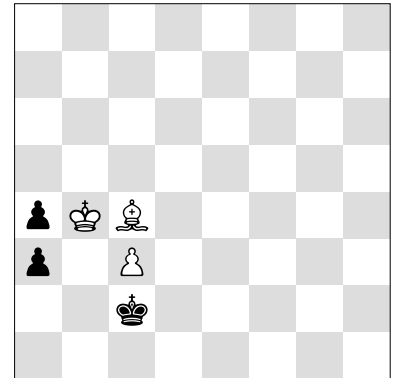
Een loper meer in het eindspel is meestal wel genoeg voor de winst. Er moet in ieder geval één pion overblijven.



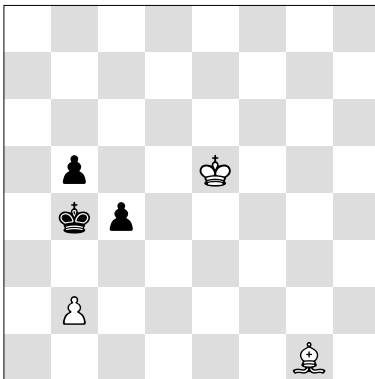
Zwart dreigt 1. ... Kb3 en a4-a3. Wit moet zijn loper op de goede diagonaal zetten: **1. Ld6+** gevolgd door **2. La3**.



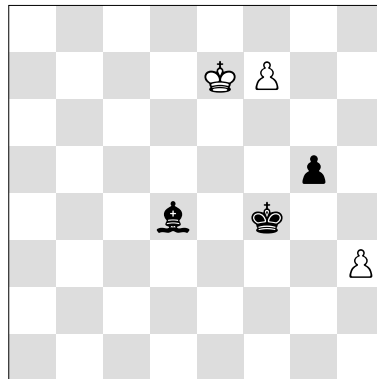
De loper moet een dubbele taak vervullen: eigen pion dekken en vrijpionnen tegenhouden: **1. c5+ Kb7 2. Le4+**.



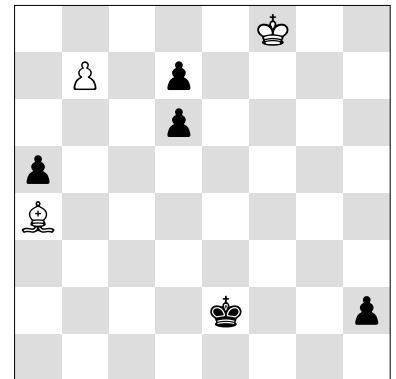
Wit kan niet op a3 slaan zolang de zwarte koning pion c3 aanvalt. De loper moet naar b1: **1. La2 Kb2 2. Lb1!**



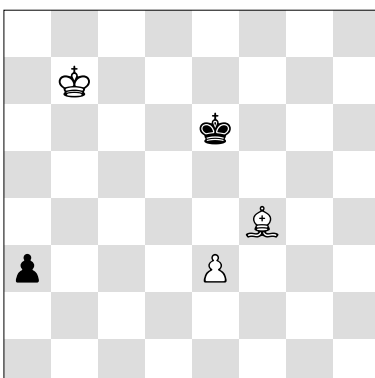
Afwikkelen naar een pionneneindspel. Onthoud de truc: **1. Ld4 Kb3 2. Lc3 b4 3. Kd4 bxc3 4. bxc3 Ka4 5. Kxc4**.



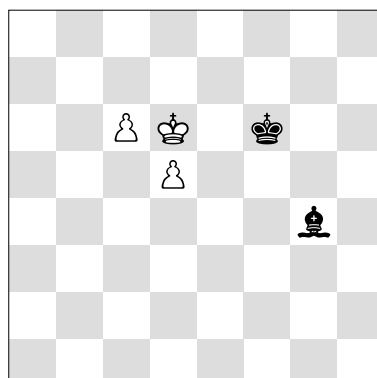
De loper moet de koning van f6 afhouden en f8 bewaken: **1. ... Lg7** (en niet 1. ... Lc5+ 2. Kf6) **2. Ke6 Ke4 3. Ke7 Kf3 4. Ke6 Kf4 5. Ke7 Kg3**.



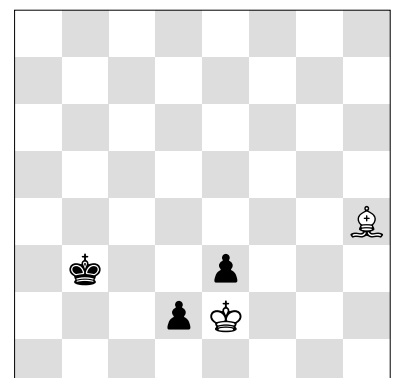
Wit kan de h-pion echt niet meer tegenhouden. De extra loper blijkt handig: **1. Ld1+ Kf2** (1. ... Kxd1 2. b8D en 3. Db1+) **2. Lf3 Kxf3 3. b8D**.



Ook op verdedigingsgebied is een loper tot veel in staat: **1. Lh6 Kf7 2. Lf4 Kf6 3. Ld6 a2 4. Lc5** en nu moet zwart remise maken: **4. ... Kf5 5. Ld4 Ke4**.

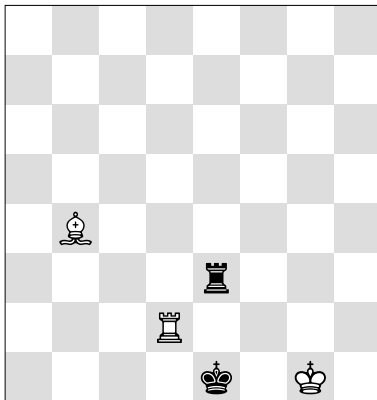


Plakken is een handig verdedigingswapen: **1. ... Lf3**. Nu moet wit zich verzwakken: **2. c7** (of 2. Kc5 Ke7 3. d6+ Kd8) **2. ... Lg4 3. Kc6 Lc8 4. d6 Ke6**.



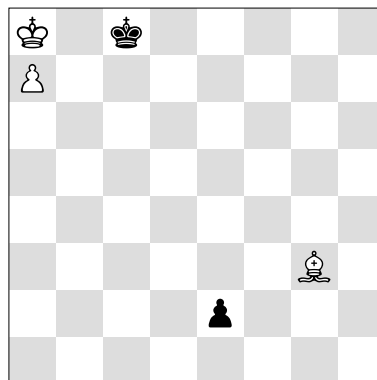
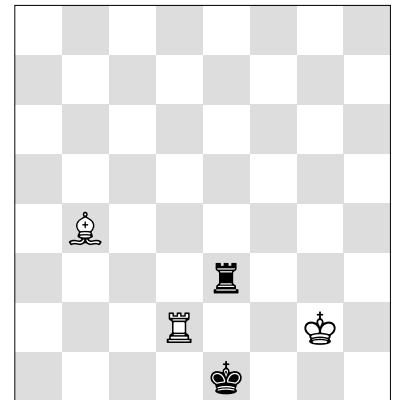
Wit moet alle zeilen bijzetten tegen de ver opgerukte verbonden vrijpionnen. Gedwongen is **1. Kd1 Kc3 2. Le1!** (het enige tegen Kd3 en e2#) **2. ... Kd3 3. Lxd2**.

Zetdwang: je bent aan zet en je hebt alleen maar zetten die je stelling verzwakken.



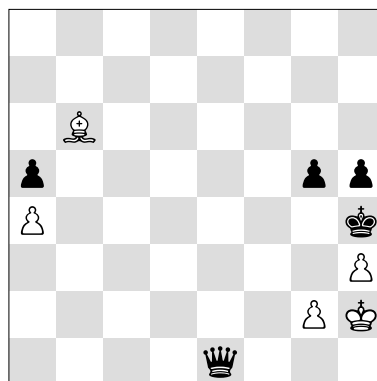
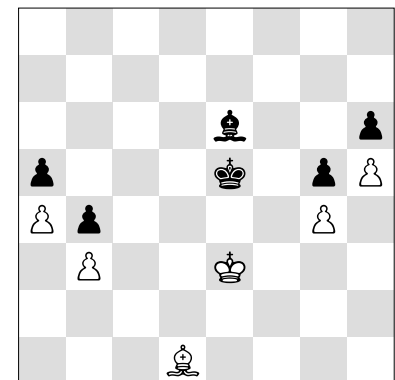
In eindspelen kan het nuttig zijn om net te doen of de tegenstander aan zet is. We vragen ons af wat zwart in het linker diagram zou spelen. Elke torenzet kost met een aftrekschaak een toren. Wit moet daarom een wachtzet spelen die niets aan de stelling verandert: **1. La5!**

Rechts dreigt zwart Te2+ dus speelt wit **1. Kg1** en we krijgen de stelling van het linker diagram.

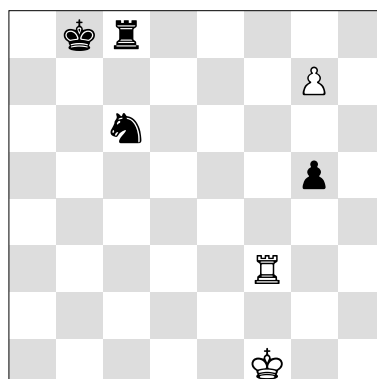
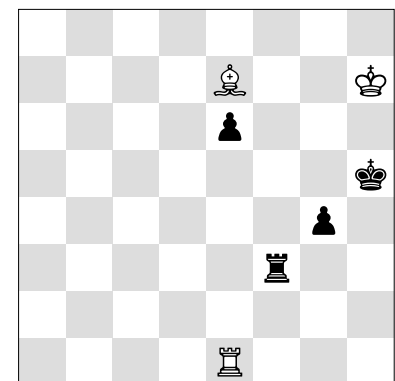


Werken met zetdwang is in eindspelen een handig wapen. De sterkere partij speelt een wachtzet om de zetten van de tegenstander uit te putten. Links speelt wit **1. Le1 Kc7 2. Lf2 Kc8 3. Lg3 Kd7 4. Kb7**. Een paard is in dergelijke stellingen (bijv. op d3) nutteloos.

Rechts is wit direct verloren als hij aan zet is. Zwart kan met **1. ... Lf7 2. Lc2** (wit heeft geen keus) **2. ... Lg8 3. Ld1 Le6** wit aan zet brengen.



Links voorkomt de zwarte dame dat wit mat zet met **1. g3#**. Na **1. Lc7** dreigt **2. g3+** wel. Een luchtgaatje kan zwart niet maken: **1. ... g5 2. Ld8+**, dus blijft alleen **1. ... Df2** over. Wit speelt dan **2. Ld6** en zwart is uitgeteld: **2. ... Df4+ 3. g3+**. Rechts heeft zwart na **1. Kg7** geen fatsoenlijke zet meer: **1. ... g4 2. Te4; 1. ... Ta2 2. Te5#; 1. ... e5 2. Txe5+; 1. ... Tf2 2. Th1+**.



Links levert **1. Tf8 Pe7** niets op. Wit moet geduld oefenen met **1. Tf7!** Zwart kan nu alleen nog met de g-pion spelen (op een zet met een stuk volgt **2. Tf8**): **1. ... g4 2. Kf2 g3+ 3. Kg2**. Op de volgende zet beslist **4. Tf8**.

Rechts raken de zwarte zetten snel op: **1. Kg2 g4 2. Kh2 g3+ 3. Kg2 Kh5 4. Kxg3 Kg6 5. Pe5+**. Wit moet wel oppassen: **1. Kh2 g4 2. Kg2 g3** geeft de winst uit handen.

