

## HET OPLOSSEN VAN SCHAAKPROBLEMEN

Alvorens te beginnen met het geven van aanwijzingen, hoe men moet proberen een schaakprobleem op te lossen, (wij beperken ons tot tweezetten; heeft men in het oplossen daarvan vaardigheid verkregen, dan moet men die zelf aankweken t.o.v. andere typen problemen) vestigen wij de aandacht op de volgende punten:

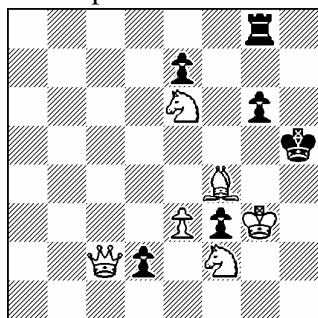
1. In een schaakprobleem mag alles, wat in een partij mag.
2. Zo niet anders vermeld staat, begint wit en geeft wit mat bij zijn tweede zet.
3. Dit mat moet kunnen volgen op **iedere** zet van zwart.
4. De componist bedoelt slechts één eerste zet, de zogenaamde sleutelzet.

Vooraf het derde punt is van heel groot belang en wordt door beginnende oplosers vaak over het hoofd gezien. Wat punt 1 betreft, hieruit volgt, dat wit bij zijn sleutelzet schaak mag geven, slaan, de zwarte koning een vluchtveld ontnemen, enz. enz. Wat mag is echter niet altijd mooi! Schaakgevende sleutelzetten e.d. komen daarom zelden voor.

Note: Uitlating als: "Wit mag bij zijn eerste zet niet schaakgeven" of iets dergelijks zijn absoluut fout. Bij punt 4 is nog vermeld waard, dat het wel eens voorkomt, dat behalve de door de componist bedoelde eerste zet, nog een andere zet van wit tot mat in twee zetten voert. Het probleem is dan op twee manieren op te lossen. De niet door de componist bedoelde oplossing noemt men een **nevenoplossing**.

Het kan voorkomen, dat niet alle zetten van zwart wit met zijn tweede zet kan mat geven. Het probleem is dan onoplosbaar in 2 zetten. Men moet echter wel uitkijken een schaakprobleem te gauw **onoplosbaar** te noemen!

Schaakprobleem 1



Mat in 2 zetten (6+7)

In het algemeen is het aan te raden eerst de zetten van zwart te bestuderen, aangezien vaak daaruit kan worden afgeleid, welke maatregelen wit moet nemen. Wij beginnen bij schaakprobleem nr.1 en kijken naar de zwarte koning. Deze heeft geen "vluchtveld" en baart ons voorlopig geen zorgen. Wij zeggen "voorlopig", omdat de mogelijkheid niet uitgesloten is, dat de sleutelzet een vluchtveld geeft. Nu kijken wij naar de zetten van de zwarte toren. Al gauw bemerkt men, dat die bezworen kunnen worden door de matzet 2.P(x)g7#. Dit maakt het waarschijnlijk, dat wit's eerste zet *niet* met het witte paard van e6 zal geschieden. Zwart beschikt echter over nog andere zetten bijvoorbeeld 1... g5. Speelt zwart dit dan kan wit matgeven

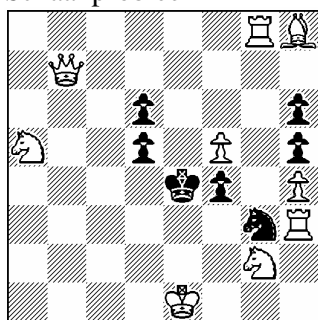
door 2.Dh7#. Ook hier een kleine aanwijzing. Na deze zet van zwart moet de witte dame naar alle waarschijnlijkheid op h7 mat kunnen geven, en dat kan alleen als zij op de diagonaal b1-h7 blijft. Moet de eerste zet met de dame geschieden, dan komen dus in de eerste plaats in aanmerking zetten als 1.Db1 of 1.Dd3 e.d. Maar op zwart's zet 1... d1D, T, L of P heeft wit in de diagramstand geen antwoord klaar. Met zijn eerste zet zal wit er voor moeten zorgen, dat hierin wordt voorzien. Dit geeft enig houvast. Als zwart nu die zet doet, hoe zou wit dan kunnen vervolgen? Stond het witte paard niet op f2, dan zou 2.Dh2# de voortzetting kunnen zijn. Er is daarom reden om wit met zijn eerste zet, het paard op f2 te laten spelen. Laten we dit eens onderzoeken. Naar d3 of e4 kan het niet gespeeld worden, in verband met zwart's zet 1... g5. Naar h3 kan ook niet, wan dan heeft de zet 2.Dh2, waar het om te doen is, geen zin. Naar g4? Als wij dan de stand even nagaan, bemerken wij, dat na *de nu mogelijke* zet 1... f2 geen mat kan volgen. Het verstopt de diagonaal d1-h7, zodat 2.Dd1 niet mat geeft.

Om dezelfde reden komt de zet 1.Pd1 niet in aanmerking. Er rest dus alleen 1.Ph1. Nu gaan wij alle zetten van zwart nog eens na. (Denk aan punt 3). Men heeft dan de volgende oplossing, die als model kan dienen om een oplossing in te kleden, indien behalve de sleutelzet ook het opgeven van varianten verlangd wordt:

1.Ph1, T~ (g5, d1~, f2) 2.P(x)g7#, (Dh7#, Dh2#, Dd1#).

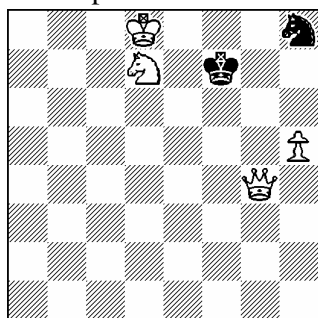
Zoals u gemerkt zal hebben, zochten wij naar een zet van wit, die alle mogelijke zetten van zwart tracht te ondervangen. In ons voorbeeld verkeerde zwart na de sleutelzet in “**tempodwang**”. Was zwart in de diagramstand aan zet dan zou wit op iedere zet van zwart (behalve na d1~) een matzet klaar hebben liggen. Een probleem als dit noemt men een **onvolledige tempoprobleem**. In een onvolledig tempo-probleem ligt dus in de diagramstand niet na elke zet van zwart een matzet klaar. Zwart beschikt hierbij niet over een bepaalde verdediging.

### Schaakprobleem 2



Mat in 2 zetten (9+7)

### Schaakprobleem 3

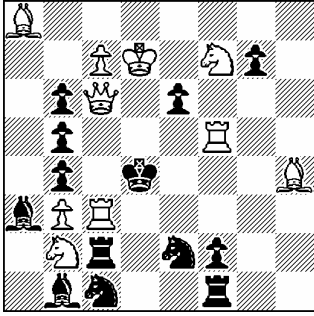


Mat in 2 zetten (4+2)

In het geval, dat in de diagramstand (alsof zwart aan zet is) wel op *iedere* zet van zwart een mat klaar ligt en de sleutelzet in wezen aan de stelling niets verandert, spreekt men van een volledig tempoprobleem. Een voorbeeld ter verduidelijking is schaakprobleem nr.2. Laten wij met zwart beginnen, dan volgen op de opeenvolgende zetten van zwart Kd3, Kxf5, Kf3, f3 P~ respectievelijk de matzetten Db1#, Dd5#, Dd5#, Db1#, Db1#. Hier moeten wij waarschijnlijk zoeken naar een zet, die de stelling in wezen onveranderd laat. 1.Tg6 bijvoorbeeld faalt na 1... Kxf5. De zet 1.Lb2 na 1... Kd3. Maar 1.La1 voldoet aan de eis van het eerder genoemde punt 3. Maar, er kunnen hier moeilijkheden voorkomen, waarop wij willen wijzen, en waarop men bedacht moet zijn bij het oplossen. Heeft men in de diagramstand op een zet van zwart een klaarliggende matzet van wit gevonden, dan bestaat de mogelijkheid, dat die matzet, na de sleutelzet in een andere overgaat. Men noemt dit: **matverandering**. Onderzoek van de stelling moet dit ons duidelijk maken. Hier volgt een voorbeeld. Was zwart in schaakprobleem nr.3 in de diagramstand aan zet, dan kon hij spelen Pg6. Wit zou dan mat kunnen geven door Dxc6#. Als men echter de stelling verder ontleedt, bemerkt men al gauw, dat geen andere sleutelzet mogelijk is, dan 1.h6. Op zwart's antwoord 1... Pg6 volgt nu 2.Dc4# en niet 2.Dxc6#. Het gereedliggend mat Dxc6# (schijnspel) is dus veranderd in Dc4.

De soorten van problemen, die wij tot nu toe behandeld hebben, zijn niet de enige, die voorkomen. Er bestaan ook “**dreigproblemen**”. In een dreigprobleem zou wit- indien zwart zijn beurt oversloeg- mat kunnen geven bij de tweede zet. Zwart kan dan in de regel op één of meer manieren die dreiging opheffen (pareren), doch loopt dan op een andere wijze in de val. Als wij in schaakprobleem nr.4 eerst de zetten van zwart bestuderen, zien wij, dat slechts enkele zetten van zwart de stelling zo veranderen, dat voor wit een matzet klaar ligt. Bijvoorbeeld: 1... Tf1~ 2.Lxf2# of 1... Pxb3 2.Td3#. Maar op verreweg de meeste zetten van zwart ligt geen matzet klaar. De zetten brengen geen wezenlijke verandering in de stelling aan. De sleutelzet moet nu zodanig zijn, dat wit met zijn tweede zet mat kan geven.

#### Schaakprobleem 4



Mat in 2 zetten (10+13)

Vaak geeft de stand een vingerwijzing. De loper op h4 moet één of andere rol vervullen. *Die staat daar niet voor niets. Ieder stuk heeft een rol te vervullen.* Gelijk maar toestaan met 1.Lg5! dreigt 2.Le3#. Zwart pareert met 1... Txc3 en ontnemt de witte loper de mogelijkheid onder dekking van de geslagen toren mat te geven. Neemt niet weg dat de witte loper wel het veld e3 blijft bestrijken. Dit geeft 2.Dd6 als mat 2.Dxb6+ kan niet want dan volgt er 2... Tc5 en 2.De4+ is een weggever 2... Lxe4! Nog een variant 1... Pxc3 nu 2.Dxb6 en niet 2.Dd6+ Pd5 of 2.De4+ Pxe4! En als slot op de deur 1... bxc3 2.De4# en niet 2.Dd6+ Lxd6! En 2.Dxb6+ Lc5! Het model van de oplossing ziet er dus als volgt uit: 1.Lg5! (dreigt 2.Le3#) Txc3, Pxc3, bxc3 2.Dd6#, Dxb6#, De4#.

## ENIGE VAAK VOORKOMENDE UITDRUKKINGEN

**Absoluut onmogelijke stand:** Een stand die niet volgens de spelregels kan worden verkregen.

**Afsluiting** of **interferentie:** Onderbreking van de werking van een stuk op een veld door tussenplaatsing van een ander stuk. Men onderscheidt: 1.gemengde interferentie of shut off: tussenplaatsing van een vijandelijk stuk. Hiervoor gebruikt men vaak de uitdrukking: afsluiting. 2. zelfinterferentie: tussenplaatsing van een eigenstuk. Hiervoor gebruikt men vaak de uitdrukking “interferentie” zonder meer.

**Albino:** In een schaakprobleem komen alle vier de zetten van een witte pion voor, die deze op zijn oorspronkelijke standplaats kan doen.

**Batterij:** Op één diagonaal tussen een koning en bijvoorbeeld een vijandelijk loper (staartstuk) staat een vijandelijk stuk (zodat de koning niet schaak staat). De batterij wordt “afgevuurd” door het tussenstaande stuk (batterijstuk) te spelen. Dit is een directe batterij. Een batterij, die niet onmiddellijk de vijandelijke koning bedreigt is een indirecte batterij. Van een gemene batterij of hinderlaag spreekt men, als een stuk opgesteld staat achter een vijandelijk stuk, om, na verplaatsing van dat laatste, werking uit te oefenen. Natuurlijk zijn batterijen mogelijk die horizontaal of verticaal werken.

**Bivalve:** Een stuk opent een lijn voor een eigen stuk, maar sluit tegelijkertijd een lijn voor een ander stuk.

**Blokkering:** Verstopping van een veld voor de koning door een eigen stuk.

**Cross-check:** Schaak door zwart. Soms in engere zin uitsluitend zo genoemd, als antwoord van wit een tussenplaatsing is.

**Dreigprobleem:** zie tekst.

**Dual:** Wit heeft na een zet van zwart keur tussen twee voortzettingen.

**Dualvermijding:** Wit heeft schijnbaar de keus tussen twee voortzettingen, maar een parade van zwart maakt een voortzetting onmogelijk.

**Economisch rein mat:** Rein mat, waarbij alle aanwezige witte stukken meewerken, behalve eventueel de witte koning en (of) één of meer witte pionnen.

**Grimshaw:** Een zwarte toren en een zwarte loper sluiten elkaar om beurten naar een zelfde veld toe gaande af. In het buitenland wordt deze term ook gebruikt voor interferenties tussen andere stukken.

**Halfpennen:** Op één lijn staan bijvoorbeeld in deze volgorde: een koning, twee paarden (of andere stukken) van dezelfde kleur als die van de koning en de vijandelijke dame (op een verticale- of horizontale lijn kan dit een toren zijn en op een diagonaal is een loper

voldoende). Als één van de tussenstaande stukken gespeeld wordt, raakt het andere gepend. Dit gepens staan benut wit bij zijn matzet.

**Helpmat:** Zwart helpt wit om zwart mat te zetten. Gewoonlijk begint zwart. Zie de handleiding helpmat.

**Matverandering:** Zie tekst.

**Matverwisseling:** In een probleem met matverandering in twee varianten zijn de matzetten in schijn- en werkelijke spel van de ene variant juist de matzetten van werkelijk- en schijnspel van de andere.

**Meredith:** Probleem met tenminste 8 en ten hoogste 12 stukken.

**Miniatuur:** Probleem met hoogstens 7 stukken.

**Novotny:** Als Grimshaw, maar wit offert een stuk op het snijpunt van toren- en loperlijn.

**Paardwiel:** De 8 mogelijke zetten van een paard komen in een probleem voor.

**Pickabish:** Loper en pion interferen elkaar op een zelfde veld.

**Pickaninny:** De vier mogelijke zetten die een zwarte pion vanaf zijn oorspronkelijke standplaats kan doen, komen in een probleem voor.

**Rein mat:** alle velden om de zwarte koning en ook het veld waarop de koning staat, worden op slechts één wijze voor hem in de matstand ontoegankelijk gemaakt.

**Ruiming:** 1.Veldruiming. Een stuk verlaat een veld, opdat een ander stuk dat veld kan bezetten of overschrijden. 2 lijnruiming (Bristol). Een stuk beweegt zich een eindweegs langs een lijn, zodat daardoor een ander stuk zich eveneens langs die lijn kan bewegen.

**Schijnspel:** Zie tekst.

**Sleutelzet:** Zie tekst.

**Spiegelmat:** Er bevinden zich op de 8 velden rond de koning in de matstand geen stukken.

**Switchback:** Een stuk komt in het oplossingsverloop op zijn eerste veld terug.

**Task:** Een probleem waarin naar een maximum effect gestreefd is. Bijvoorbeeld; Een paardwiel.

**Tempodwang:** Zie tekst.

**Variant:** Iedere vertakking, die zwart's tegenspel in wit's spel voortzetting doet ontstaan.

**Verleidingszet (Try):** Een vermeende sleutelzet, die faalt, liefst op een verborgen tegenzet van zwart.

**Voorganger:** Een ouder probleem met geen of bijna geen afwijking (anticipatie).

**Zelfmat:** Probleem, waarin wit zwart dwingt de witte koning mat te zetten. Zie speciale handleiding zelfmat.