



Boekje 1

DE TACTISCHE BASISPRINCIPES VAN HET DAMSPEL



Jean-Pierre DUBOIS

Nationaal meester — ex-kampioen van Frankrijk

National Master — ex-Champion de France

PRESENTATIE

Allereerst heet ik je van harte welkom bij onze club. Dammen is zowel een strategiespel als een sociaal spel. Je zult merken dat de vriendelijke sfeer rondom het spel een belangrijke factor is om je te motiveren om beter te worden. Ik zal je begeleiden bij je eerste stappen, zodat je snel een goed niveau bereikt.

Er valt niet veel te leren, maar er is wel heel veel te begrijpen.

Ik neem aan dat je de spelregels kent, vooral die met betrekking tot het slaan van stukken door schijven. Om te beginnen zullen we ons alleen met schijven bezighouden. Het gebruik van dammen bespreken we later.

In dit boekje maken we eerst vertrouwd met de visuospatiale aspecten van het spel en de meest voorkomende zetten. Deze eerste fase noemen we 'leren zetten'. Het is belangrijk om te onthouden dat alle spelers, van beginners tot kampioenen, alleen zien wat ze zien. Deze uitdrukking, die misschien tautologisch lijkt, betekent dat u aandachtig en geconcentreerd moet zijn om te visualiseren wat er zich daadwerkelijk op het bord afspeelt. Een oppervlakkige blik is niet voldoende, zelfs niet voor een kampioen. Met ervaring wordt visualisatie steeds sneller en lijkt het misschien wel ogenblikkelijk, maar dat is het niet. Ik benadruk dit punt omdat deze eerste fase uw vooruitgang zal bepalen. Visueel (momentaan) geheugen en het automatisme van zetten zijn immers twee pijlers waarop strategisch denken is gebaseerd.

Activering van het visuospatiale geheugen en integratie van het automatische slagmechanisme

Het damspel is uniek omdat het de regel van verplichte slaan gebruikt om zogenaamde combinaties te creëren, waaruit men een kwalitatief of kwantitatief voordeel haalt. Dit vertaalt zich in een beginfase waarin men bewust toestaat dat stukken worden geslagen voordat men één of meer opeenvolgende slagen weet te behalen. Combinaties kunnen min of meer verborgen en min of meer complex zijn. Hier beperken we ons tot tweestapscombinaties die voornamelijk een beroep doen op het kortetermijngeheugen. Dit is de fase van "leren geven". Dit vormt de basis van dammen en onderscheidt het van alle andere denkspellen.

Het verplichte slaan en de mogelijkheid om grote winst te behalen door meerdere stukken tegelijk te veroveren, kenmerken het tactische aspect van het spel.

De derde fase stelt je in staat een belangrijke mijlpaal in je voortgang te bereiken. Het beheersen van de vorige fase is essentieel voordat je door kunt gaan naar de volgende. Je zou dan geen verdere obstakels meer moeten tegenkomen. Het succes ervan hangt volledig af van de tijd die je eraan besteedt.

Dammen wordt een plezier. Het zoeken naar combinaties en het ontdekken van de oplossingen, die vaak behoorlijk spectaculair zijn, zal steeds motiverender worden. Verrassend genoeg zul je merken dat het vaak het beste is om de eindbestemming te kennen om de oplossing te vinden. Dan hoef je alleen nog maar je weg te vinden in de mechanismen die steeds vertrouwd worden. Daarom noemen we deze fase "**begrijpen waarom je moet geven**".

De derde fase is een essentiële stap om je vooruitgang te bevestigen.

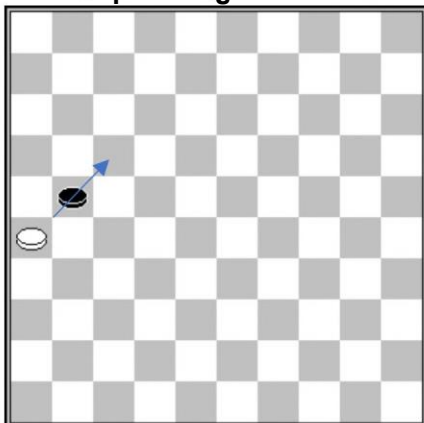
Iets verderop voegen we het gebruik van dammen toe. Niets te moeilijks, afgezien van het terugkerende probleem om de hele ruimte te bestrijken, aangezien een damsteen van het ene uiteinde van het bord naar het andere kan bewegen. Het gezichtsveld moet daarop worden aangepast.

Eerste fase: Leren nemen

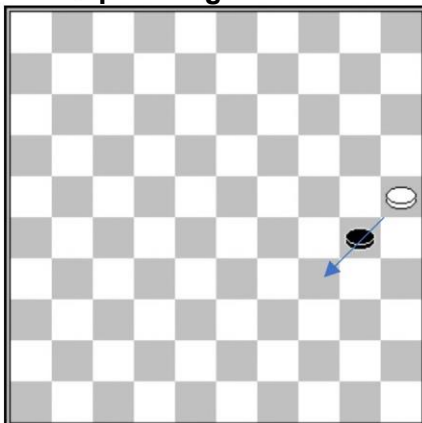
Het slaan door een schijf

Slaan is verplicht. Men kan vooruit of achteruit slaan. Als men meerdere schijven kan slaan is er keuzevrijheid, men kan zelf kiezen welke slag men uitvoert..

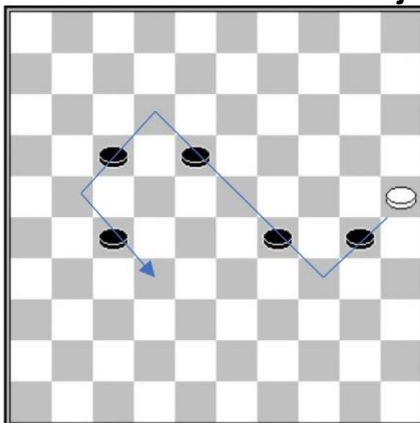
Simpele slag voorwaarts



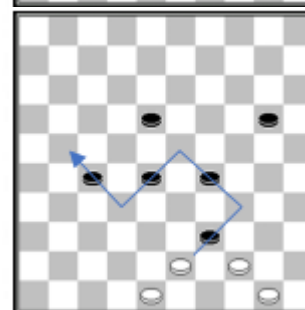
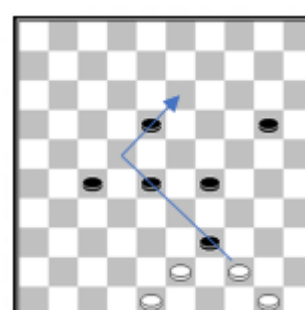
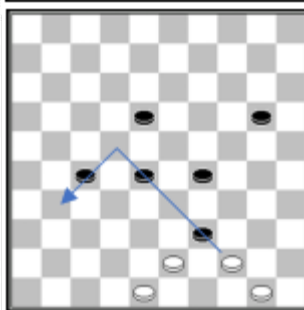
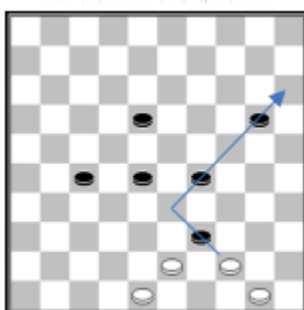
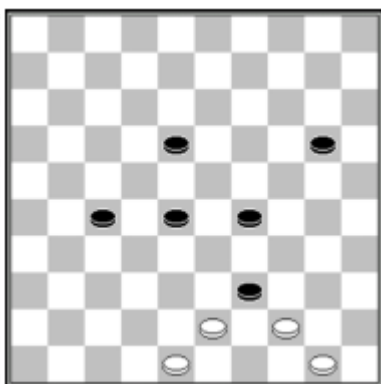
Simpele slag achterwaarts



Het slaan van meerdere schijven



Meerslag



Wit staat voor een meerslag. Hij kan de slag op vier verschillende manieren uitvoeren, maar slechts één is correct, omdat die voldoet aan de regel van de meerslag. Vier schijven moeten geslagen worden.

Als de speler die met de witte stukken begint een fout maakt in de volgorde van de slag, heeft de tegenstander het recht om hem te dwingen de regel toe te passen of, als dat in zijn eigen belang is, de situatie te laten zoals die is en het spel voort te zetten. Er is in geen geval sprake van blazen, aangezien deze oude regel aan het begin van de 20e eeuw achterhaald is geraakt.

Dynamische aanpak

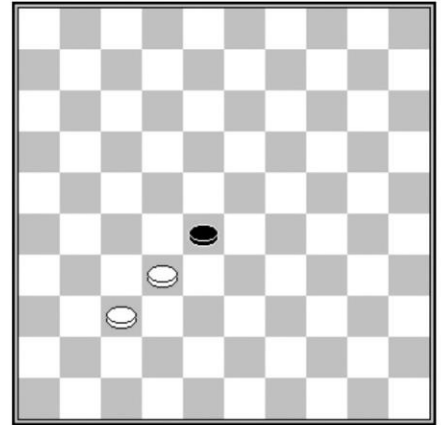
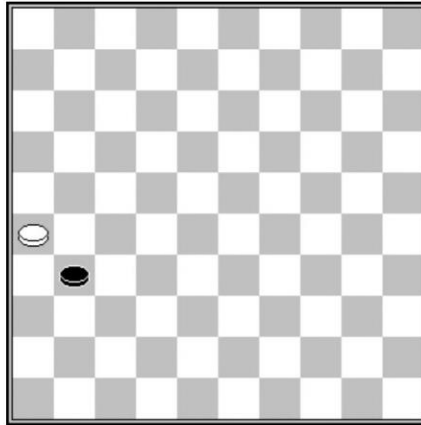
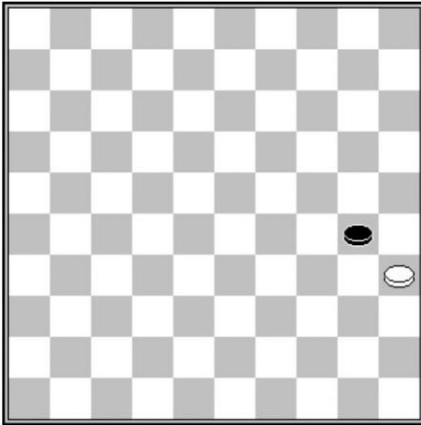
Wanneer we naar een positie op een dambord kijken, onderzoeken we die statisch, terwijl we dat dynamisch zouden moeten doen, door ons voor te stellen hoe de positie er een paar zetten later uit zou kunnen zien. Om te oefenen met een dynamische aanpak, beginnen we met diagrammen waarin wit gedwongen wordt een stuk te slaan. Dit dwingt de geest om zich dynamisch voor te stellen hoe de uiteindelijke positie er na de slag uit zou zien.

Alle volgende oefeningen zijn progressief van moeilijkheidsgraad. De oplossingen worden later gepresenteerd.

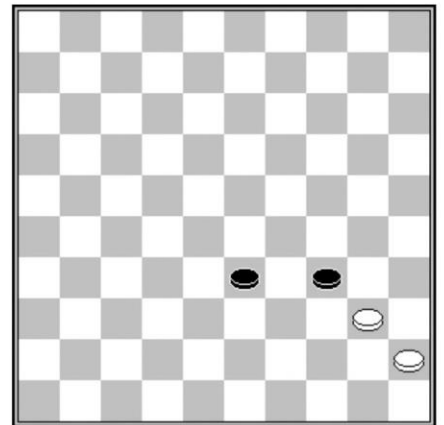
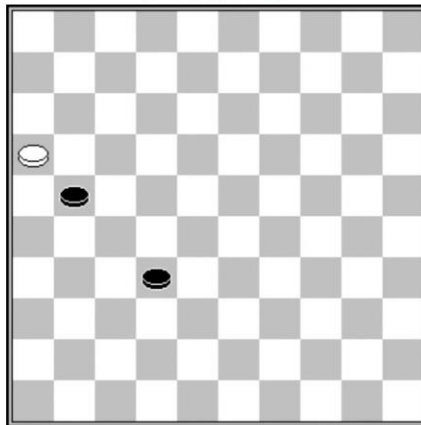
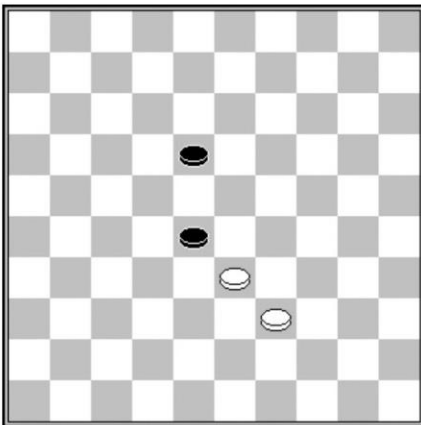
Door de grepen mentaal te visualiseren, raakt het brein vertrouwd met het spel.

Eenvoudige slag door een schijf

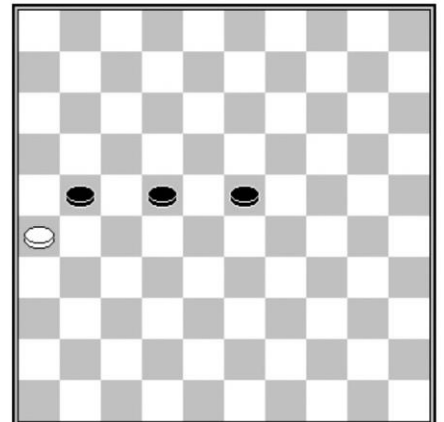
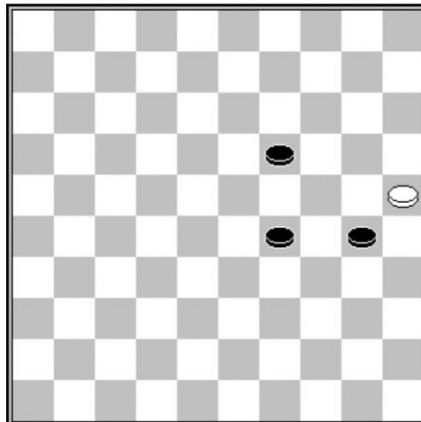
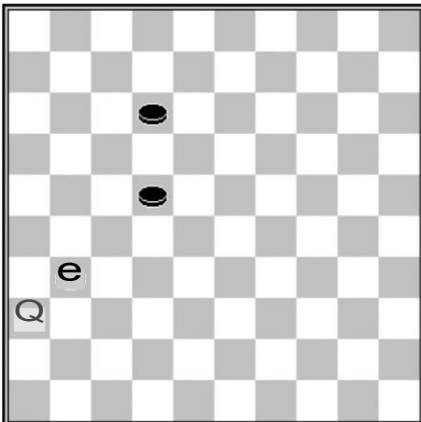
Eén schijf



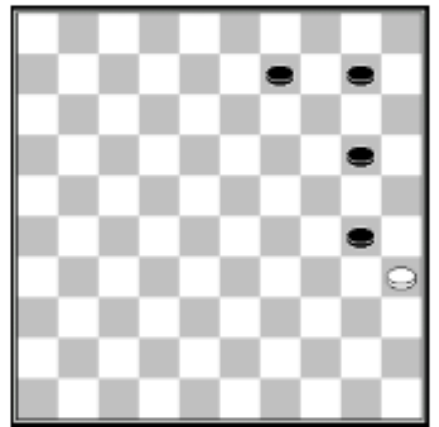
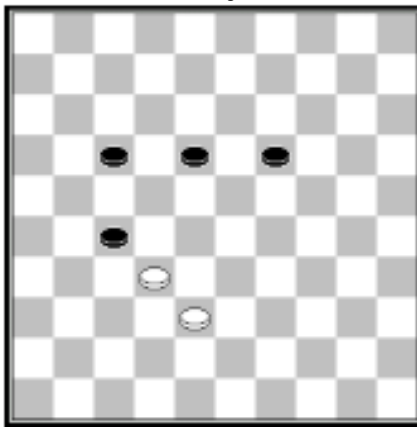
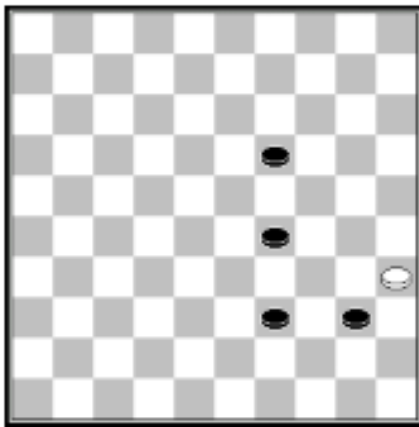
Twee schijven



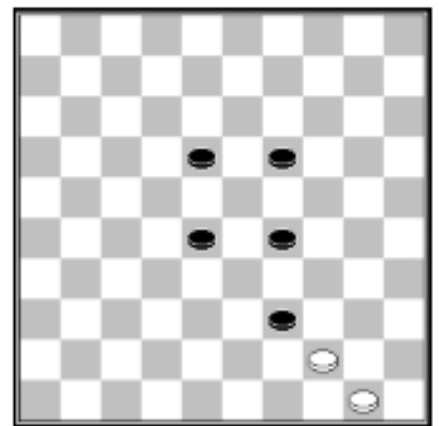
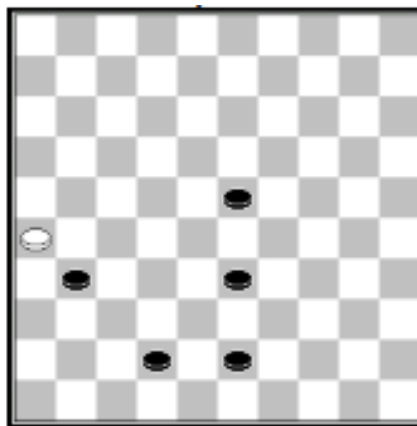
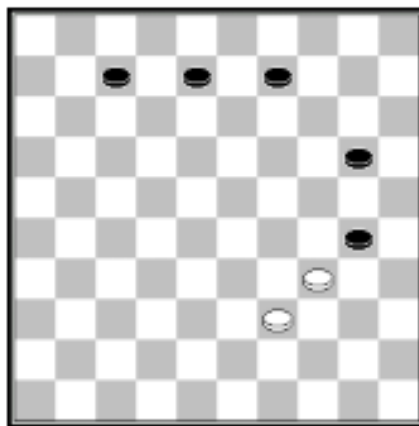
Drie schijven



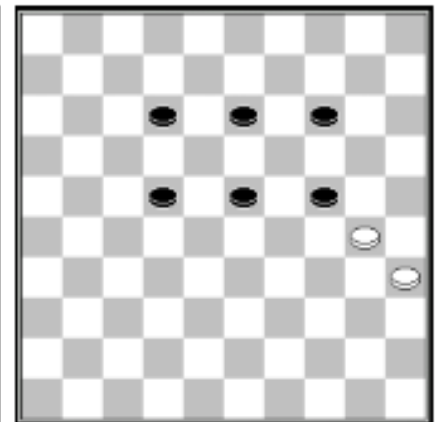
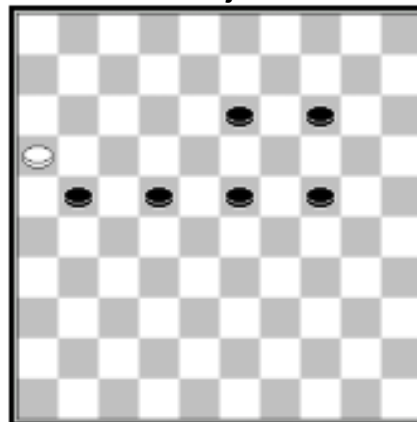
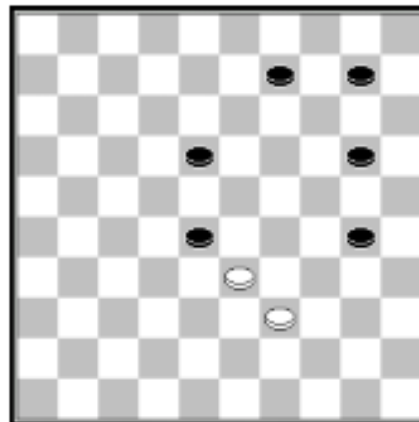
Vier schijven



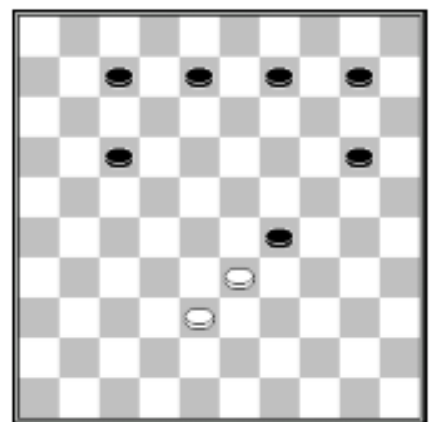
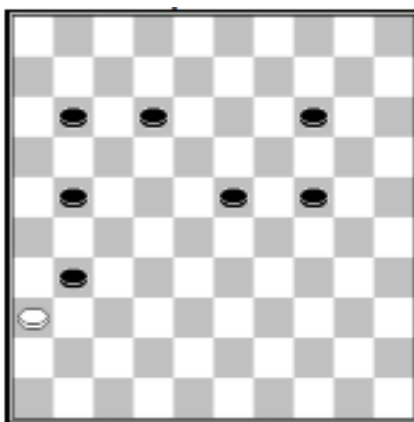
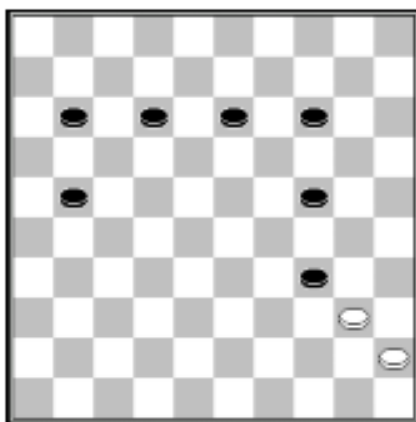
Vijf schijven



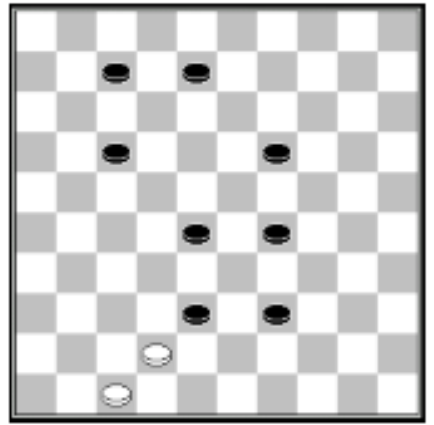
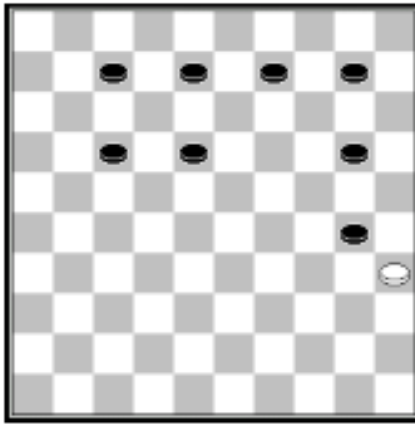
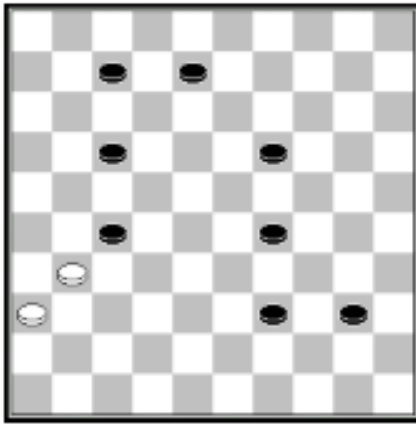
Zes schijven



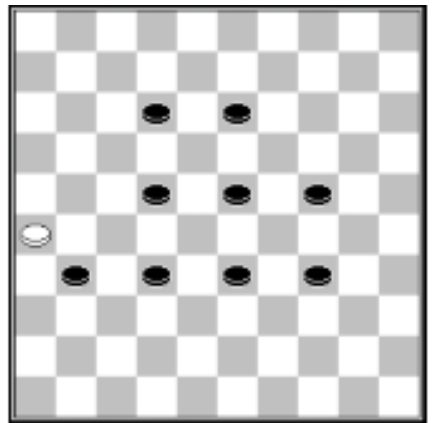
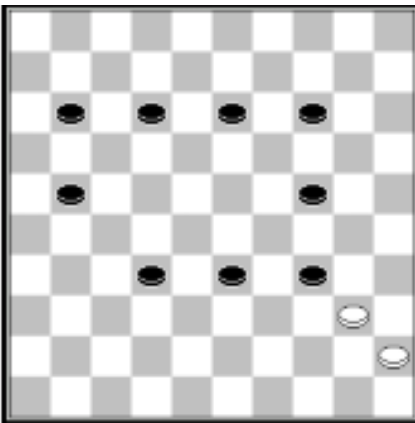
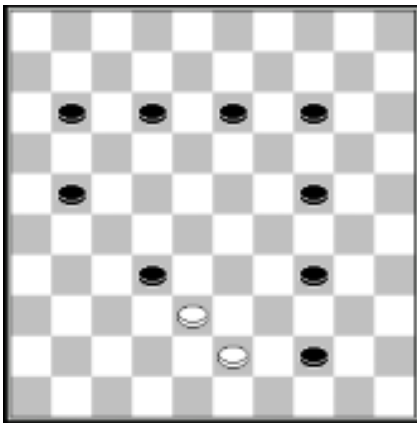
Zeven schijven



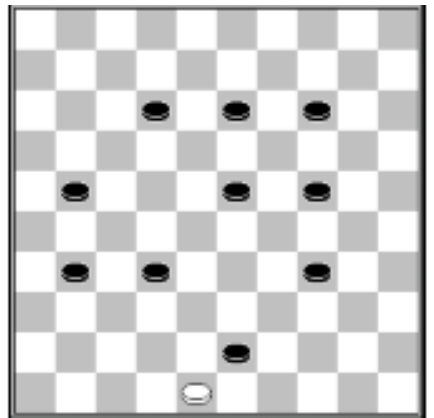
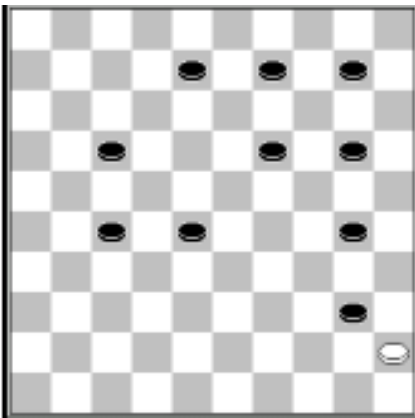
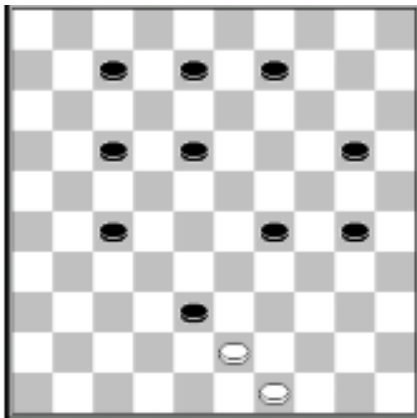
Acht schijven



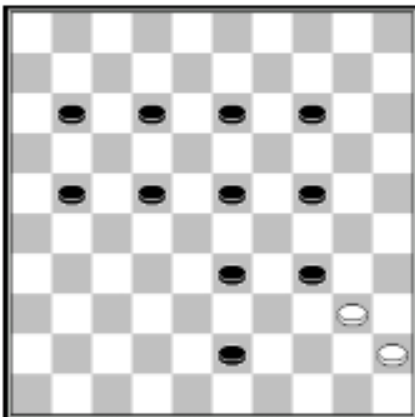
Negen schijven



Tien schijven



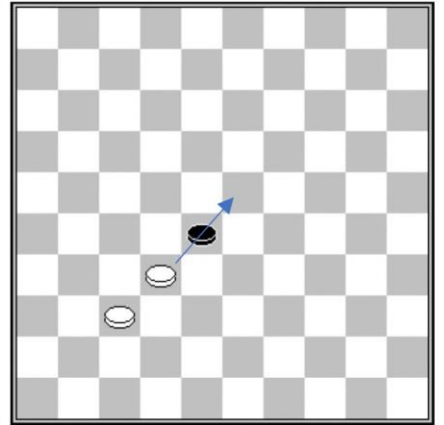
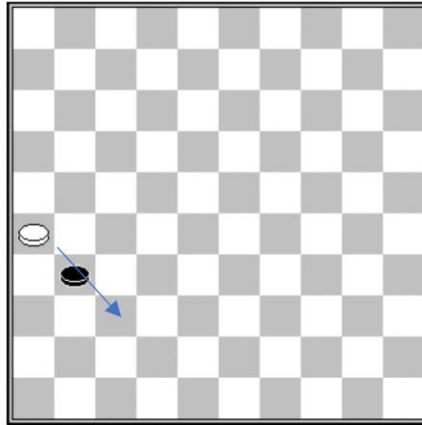
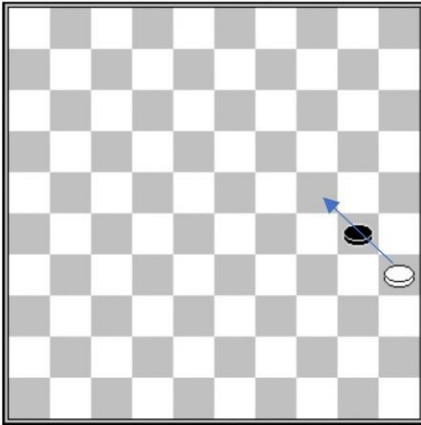
Elf schijven



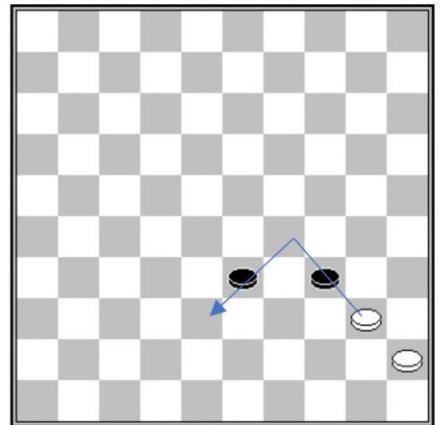
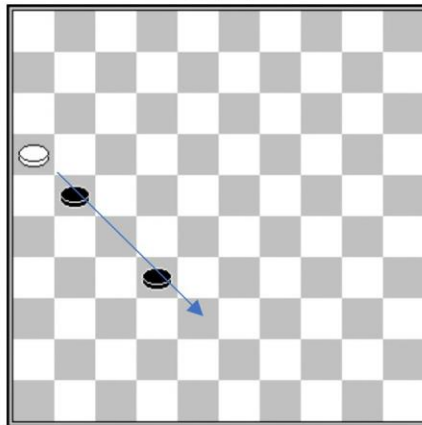
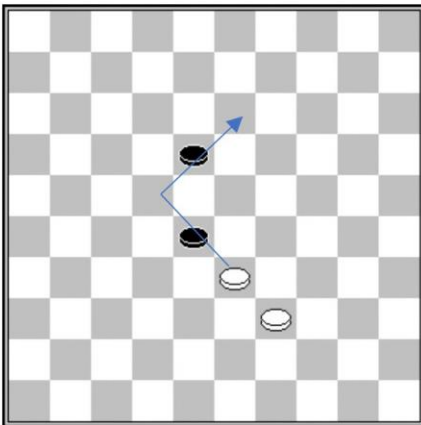
Oplossingen

1-2-3 schijven

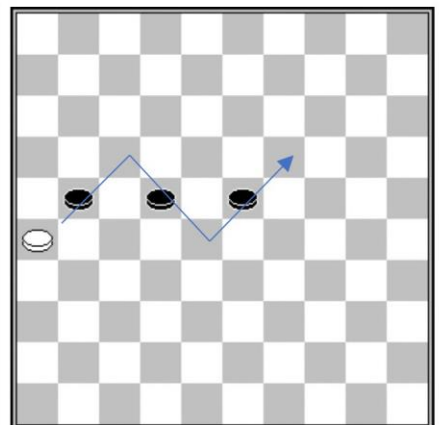
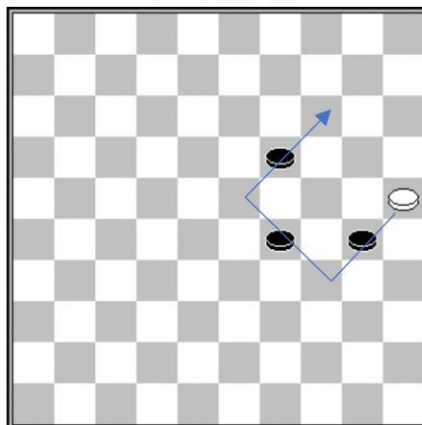
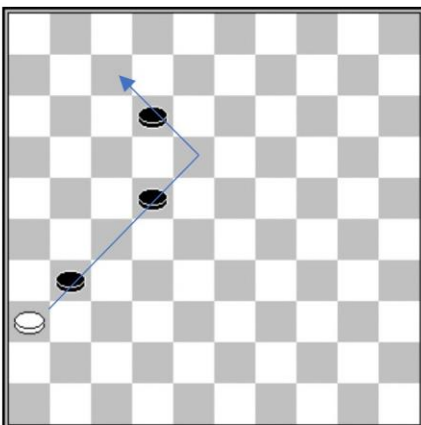
Eén schijf



Twee schijven

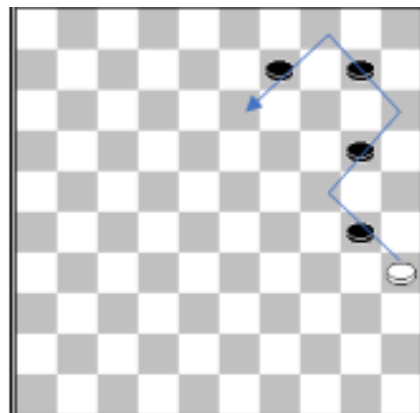
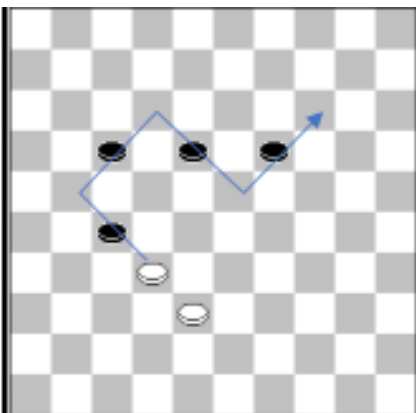
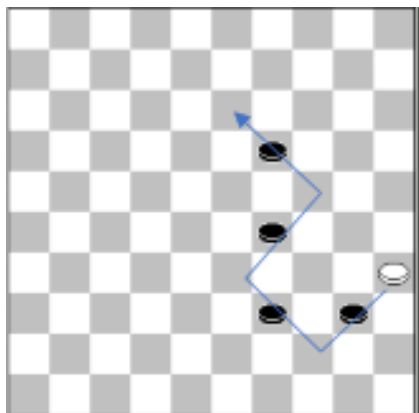


Drie schijven

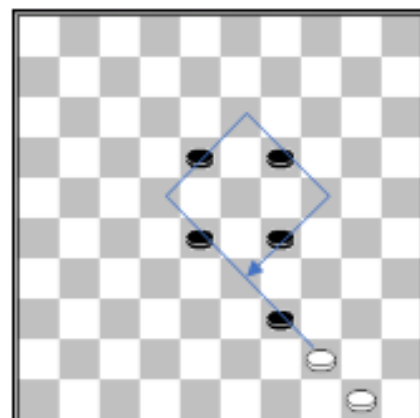
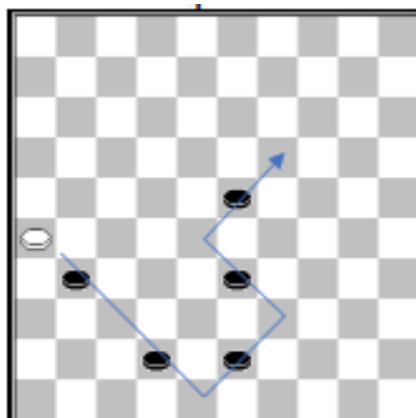
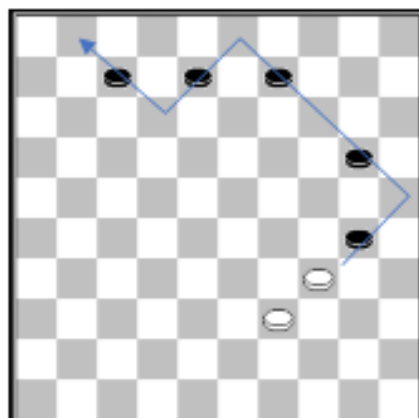


4-5-6-7 schijven

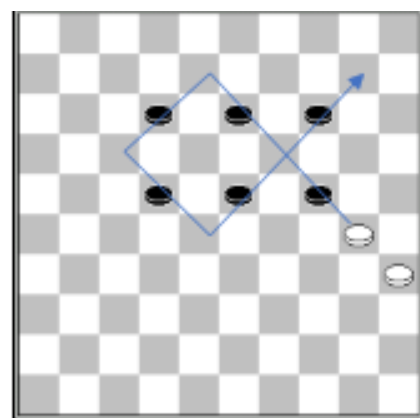
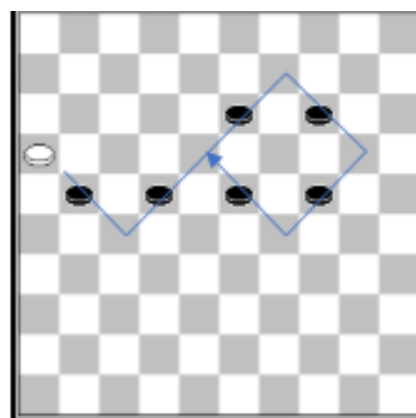
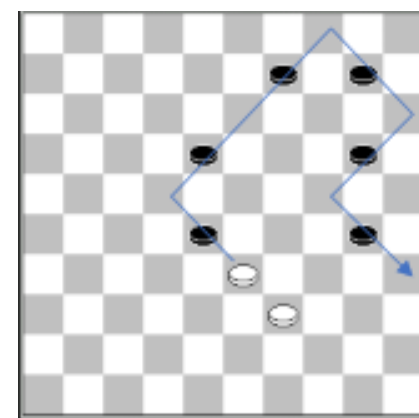
Vier schijven



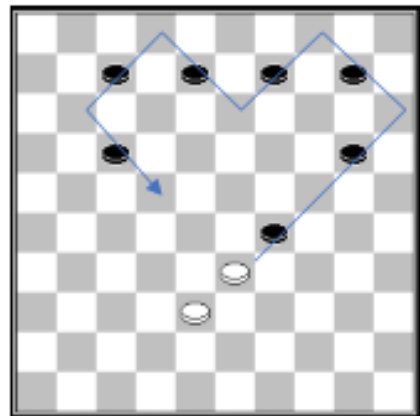
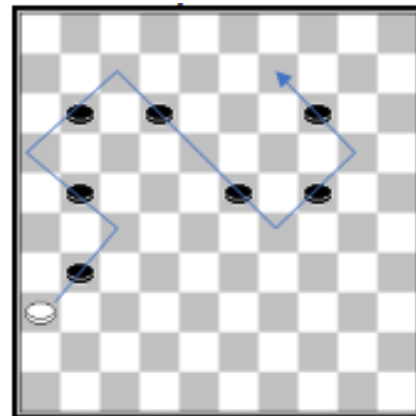
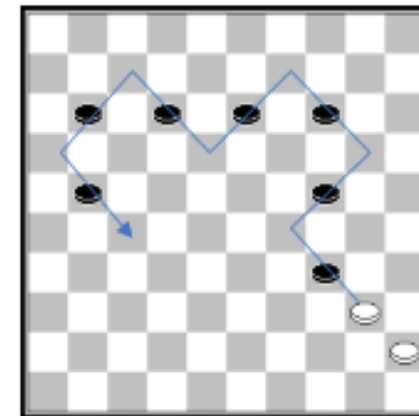
Vijf schijven



Zes schijven

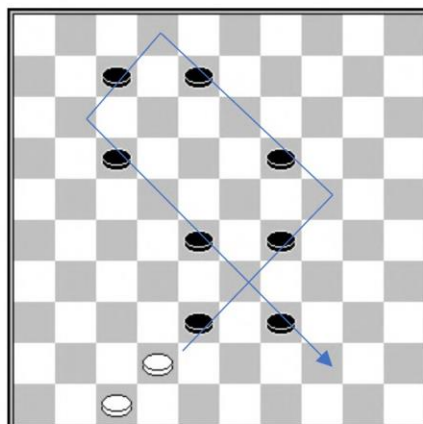
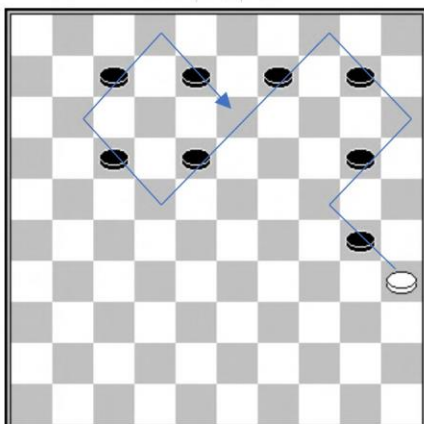
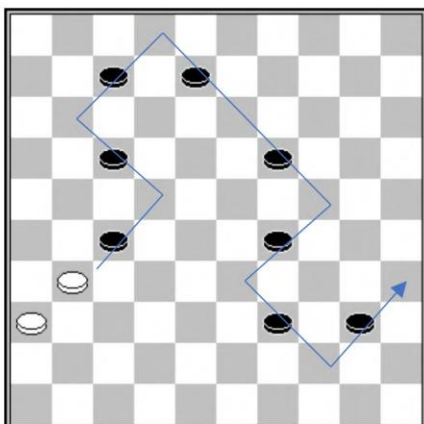


Zeven schijven

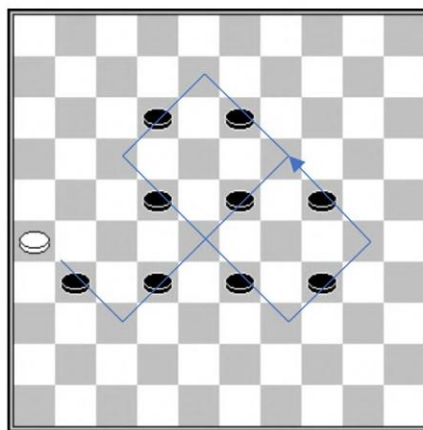
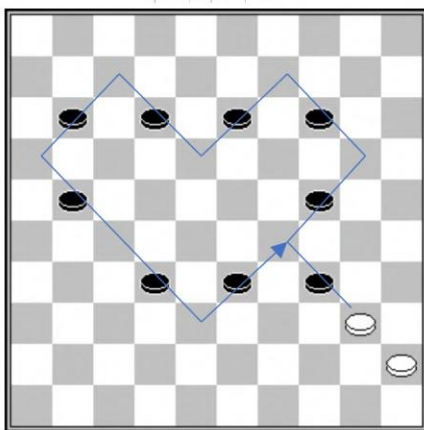
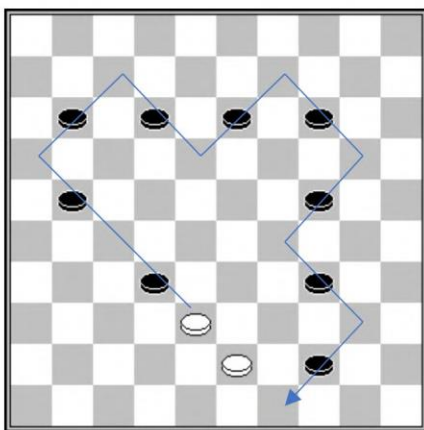


8-9-10-11 schijven

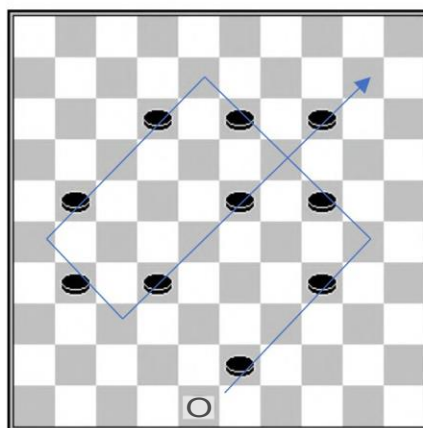
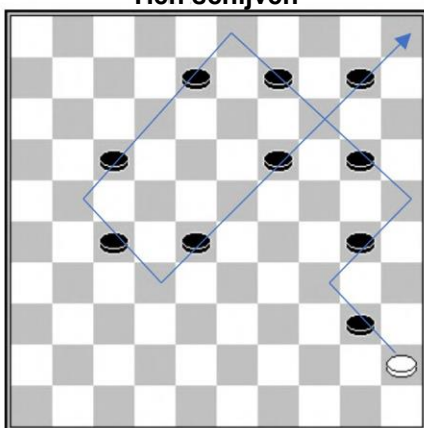
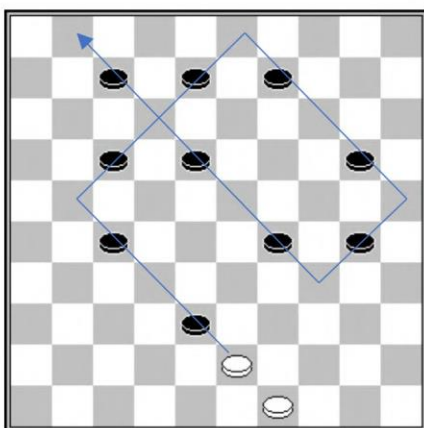
Acht schijven



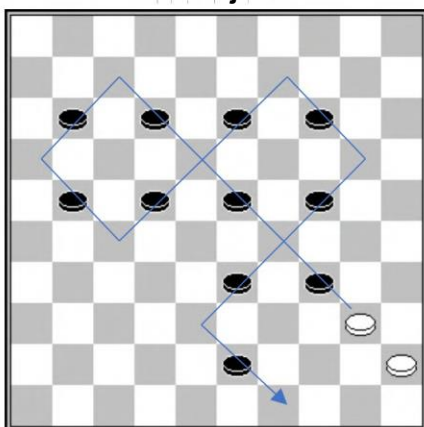
Negen schijven



Tien schijven

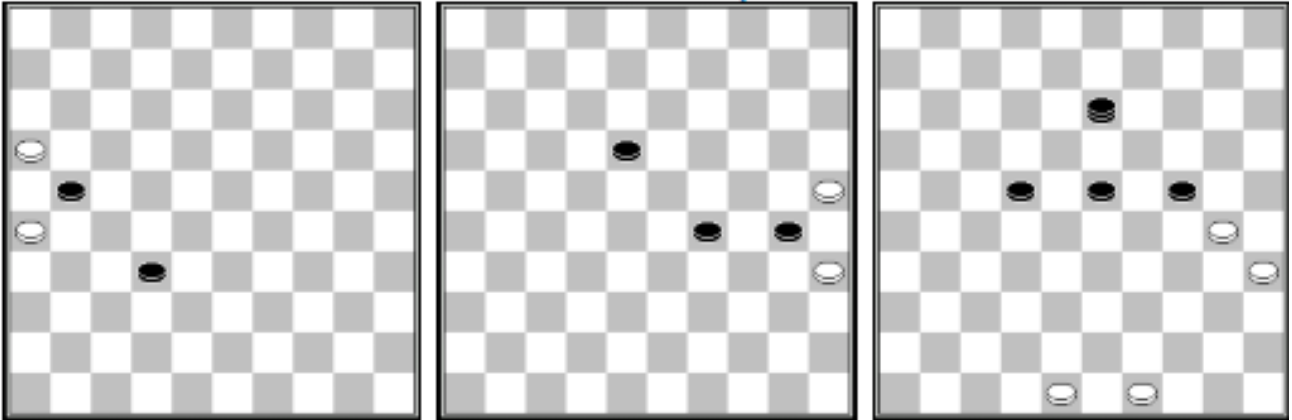


Elf schijven

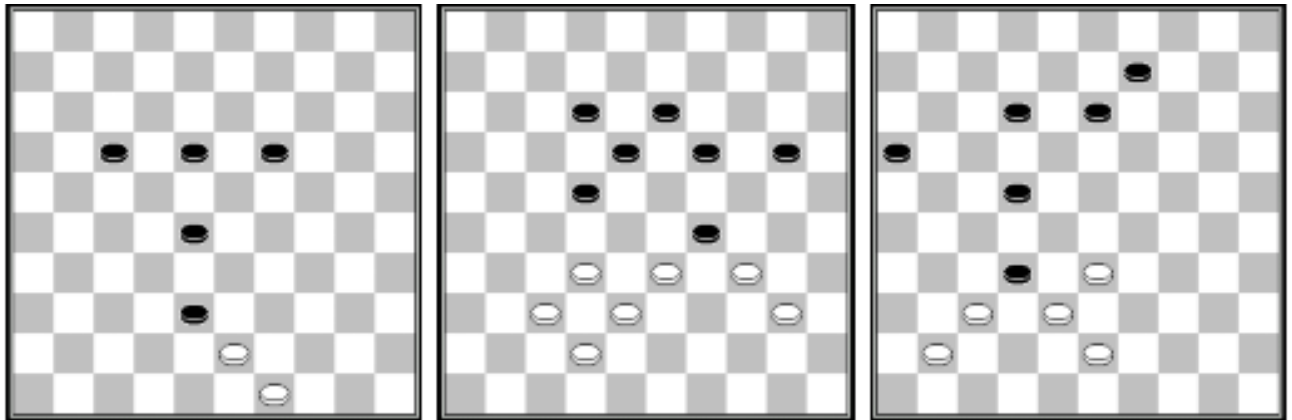


De meerslag

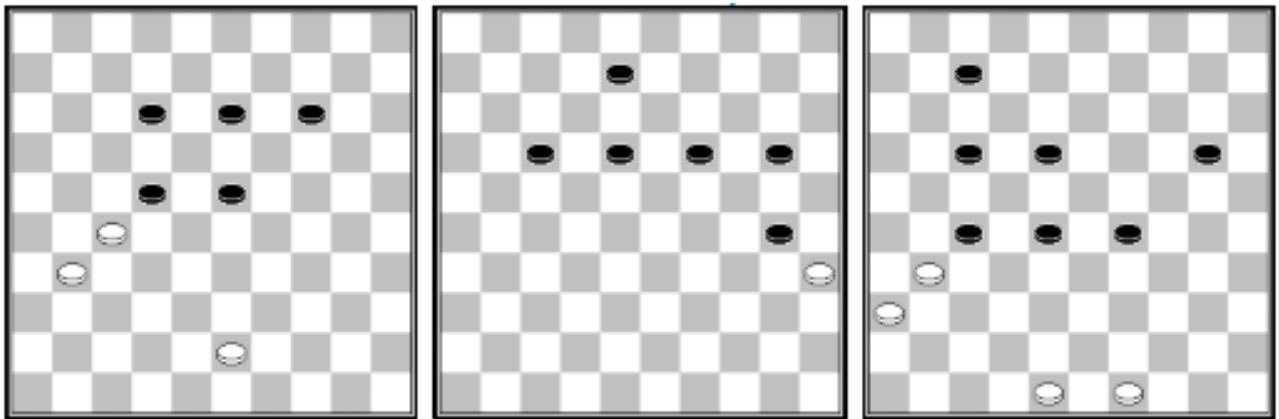
Keuze uit twee slagen



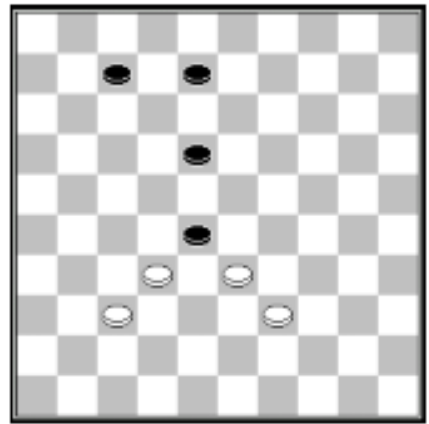
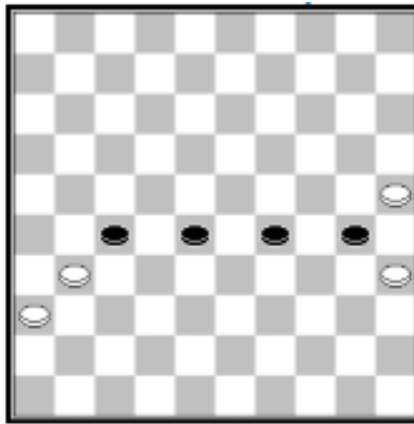
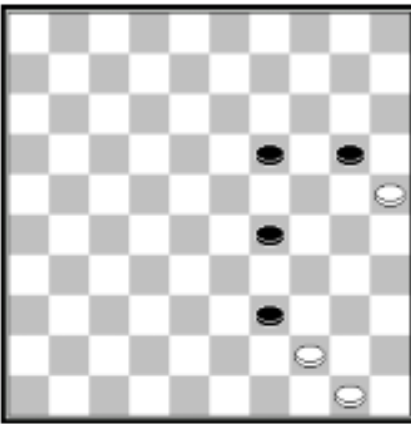
Keuze uit twee slagen



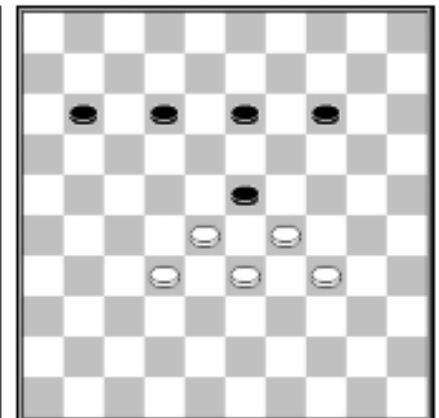
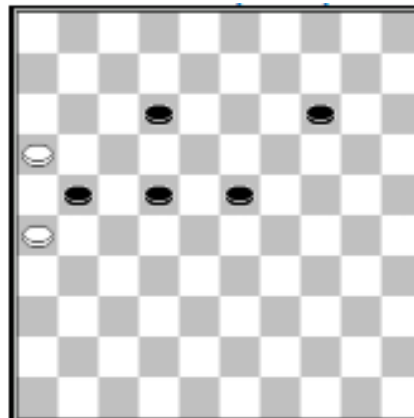
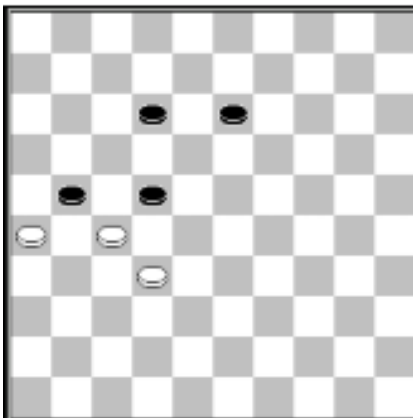
Keuze uit drie slagen



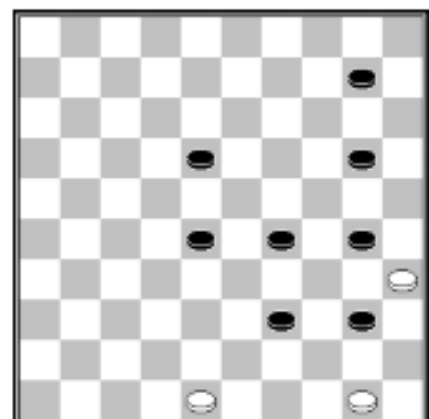
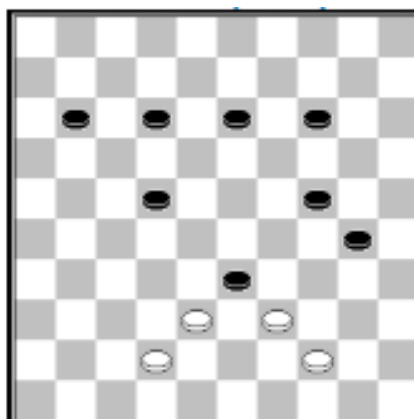
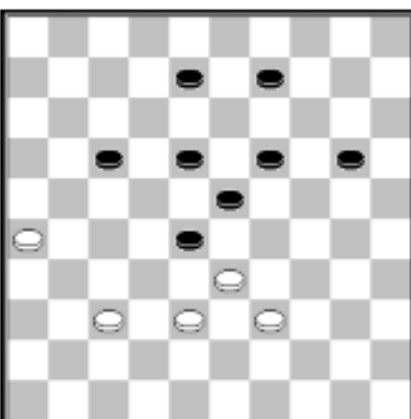
Keuze uit drie slagen



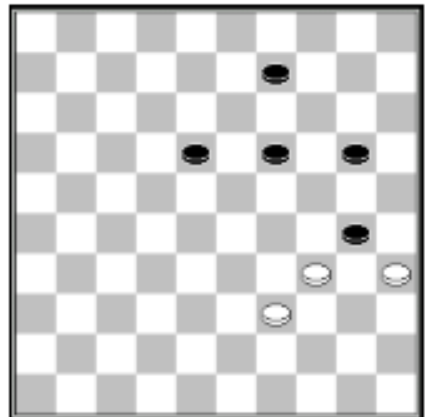
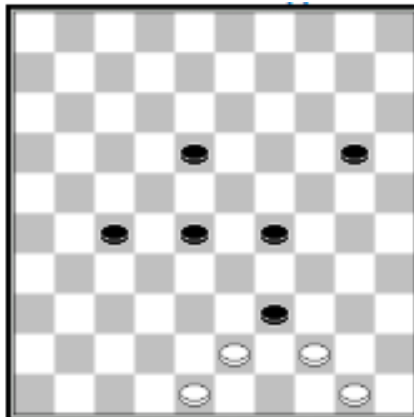
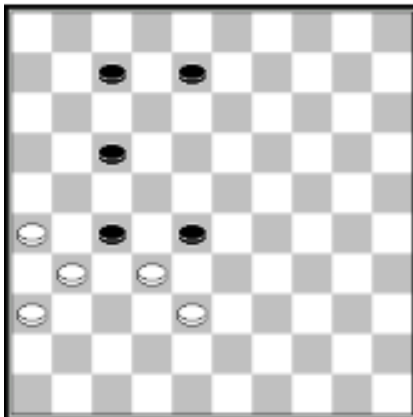
Keuze uit vier slagen



Keuze uit vier slagen

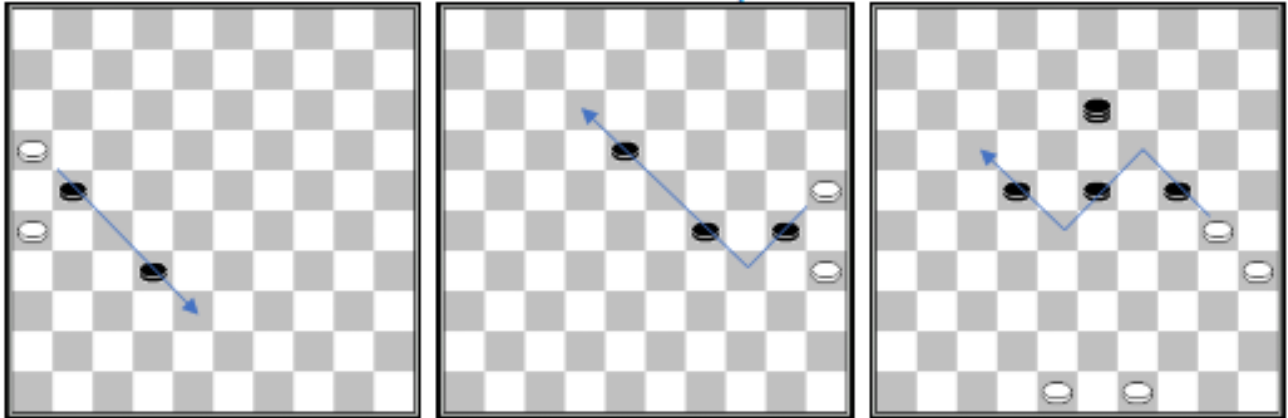


Keuze uit vijf slagen

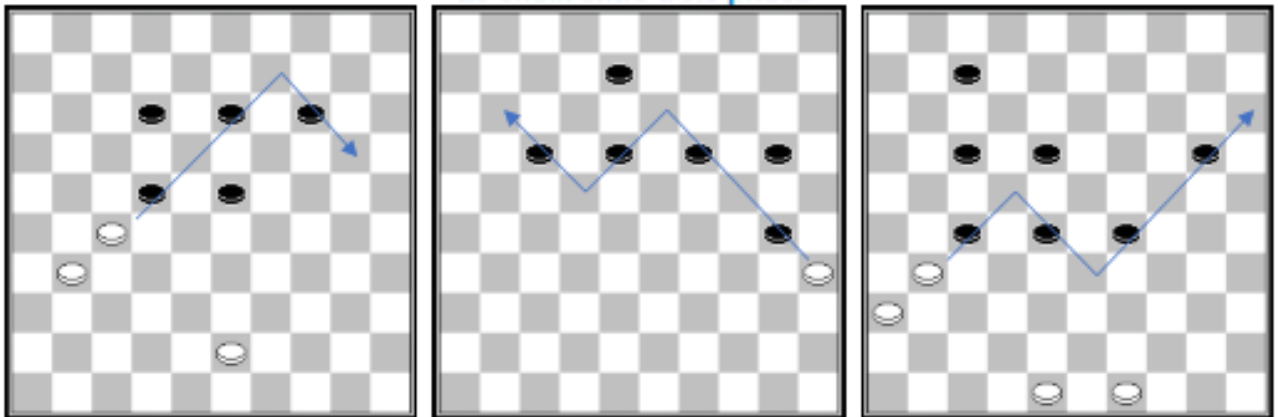


Oplossingen

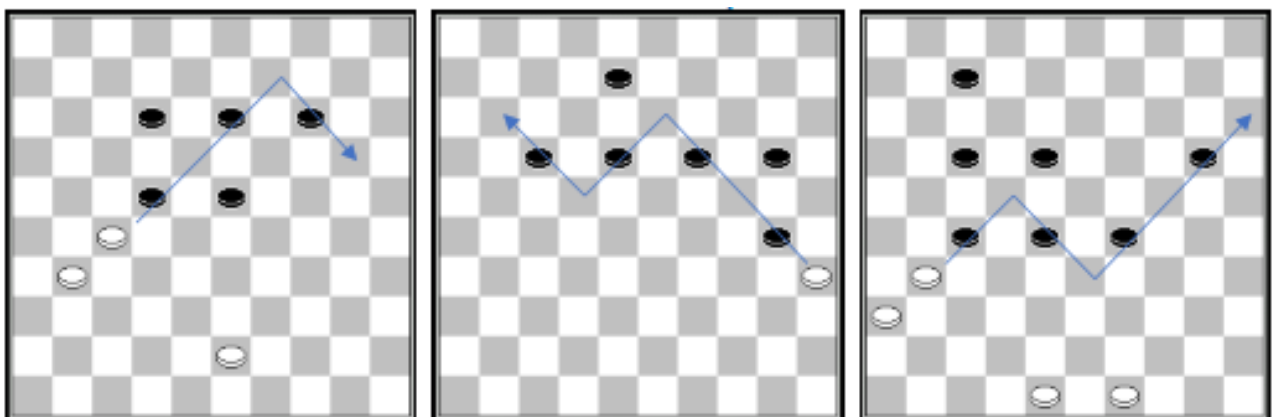
Keuze uit twee slagen



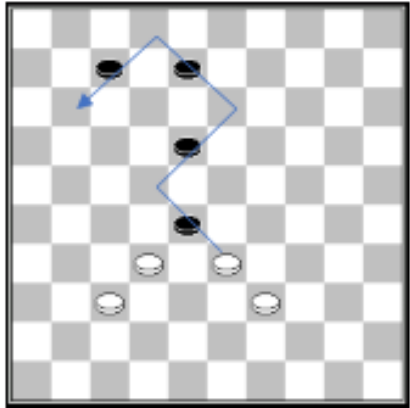
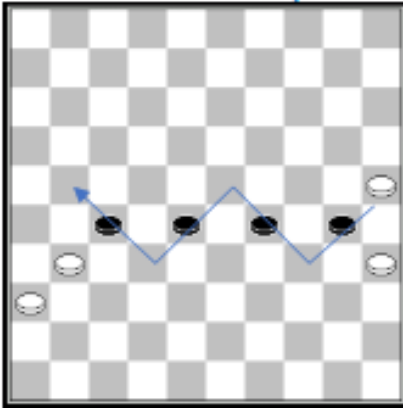
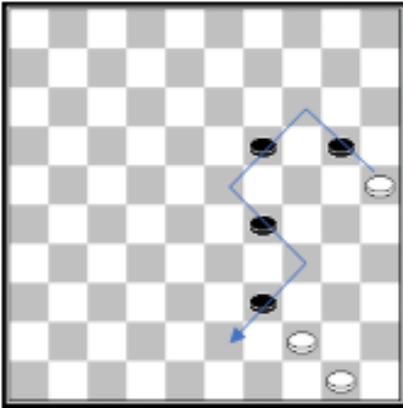
Keuze uit twee slagen



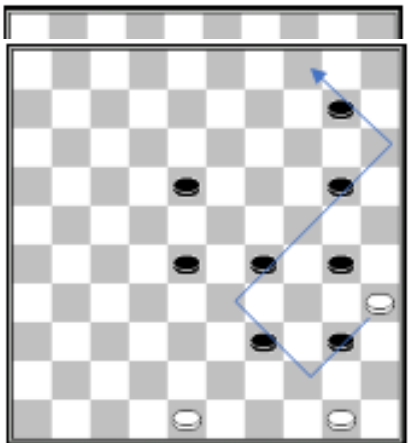
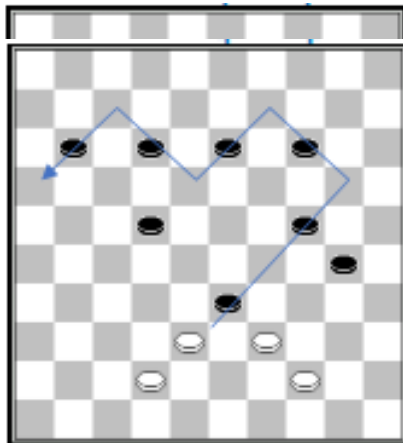
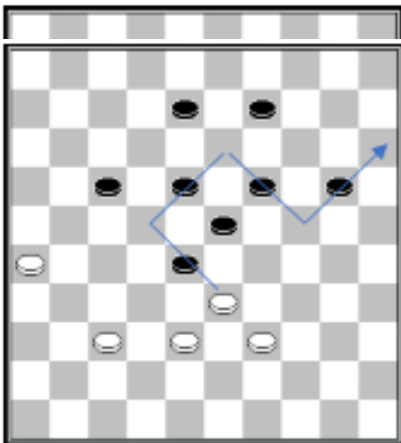
Keuze uit drie slagen



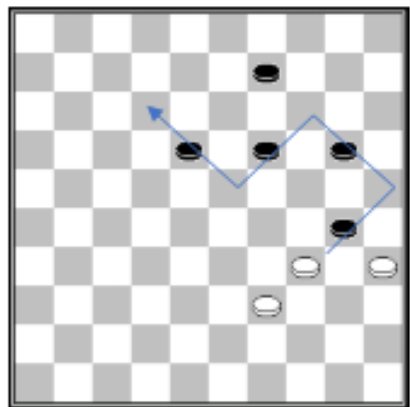
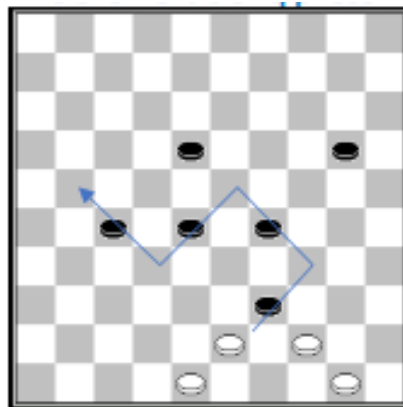
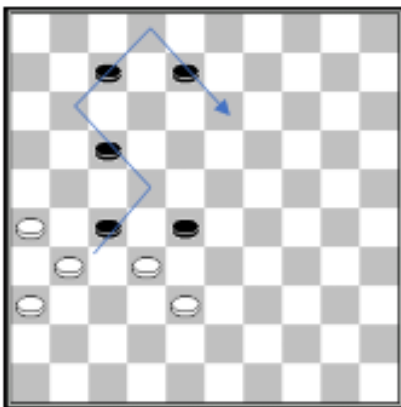
Keuze uit drie slagen



Keuze uit vier slagen



Keuze uit vier slagen
Keuze uit vijf slagen



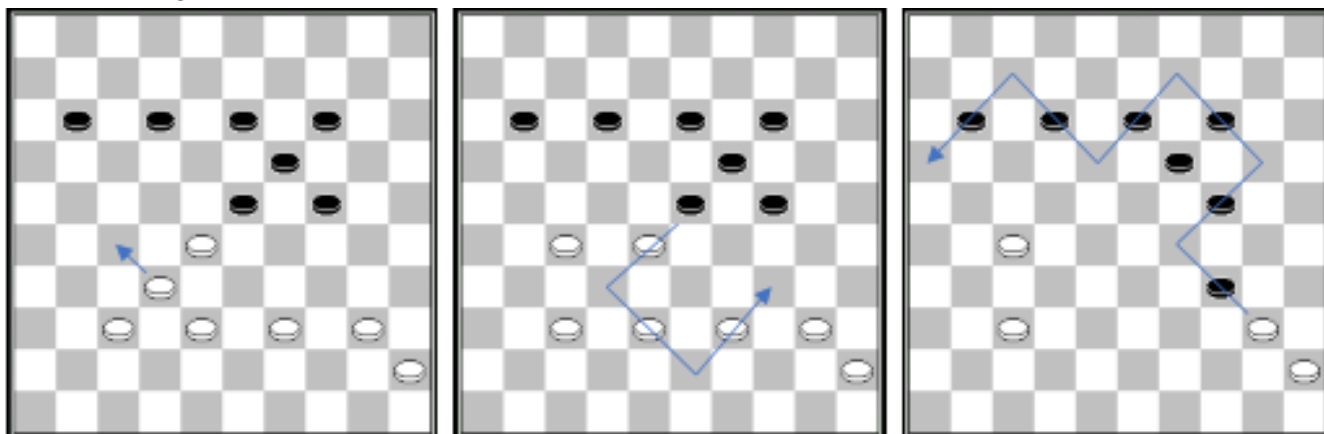
Tweede fase : Leren geven

Is het offeren van schijven werkelijk een ernstige zaak?

We gaan nu over naar het meest aantrekkelijke aspect van dammen. Dit houdt in dat je de regel van gedwongen slagen benut om een of meer stukken op te offeren om meer stukken te veroveren, of om een dam te maken, direct of via een soepele overgang. Alle combinaties eindigen met een spectaculaire slagzet.

Deze fase is bijzonder belangrijk omdat ze het damspel definieert. Het opgeven van één of meer stukken voordat je er meer hebt veroverd, is helemaal niet natuurlijk. Ons instinct is om onze eigen stukken te beschermen.

Neem het volgende voorbeeld



In het eerste diagram verplaatst wit één schijf, waarna alles automatisch in gang wordt gezet: de zwarte schijf wordt gedwongen om de slag met het grootste aantal schijven te slaan, in dit geval drie schijven zoals weergegeven in het tweede diagram, en wit bereikt zijn hoogtepunt door zes zwarte schijven te slaan via het pad van het laatste diagram.

De gemoedstoestand

Ook hier bespreken we een dynamische visie op het spel. In de eerste fase werd de slag automatisch geactiveerd. In de volgende oefeningen is het doel om deze laatste slag te activeren door eerst één of meer stukken op te offeren. We beperken ons tot directe slagen in twee stappen.

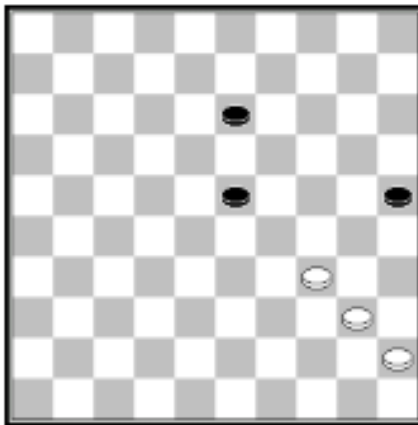
Maar wees gewaarschuwd, het zal niet per se voor de hand liggen. Om de oplossing te vinden, moet je een wit stuk naast een zwart stuk plaatsen en vervolgens in gedachten de volgorde van de slagen uitwerken, de eerste voor zwart, de tweede voor wit.

Het is belangrijk dat je de vorige fase volledig begrijpt om de opeenvolgende slagen soepel uit te voeren. De oplossingen staan aan het einde van de alinea.

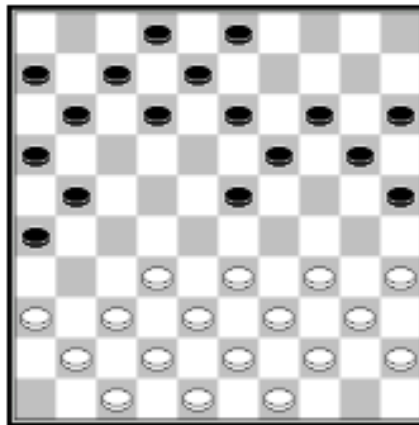
Een aanvullende aanbeveling

Het is verleidelijk om je te concentreren op hoe je kunt winnen en simpelweg het mechanisme te accepteren dat de oplossing genereert. Helaas is deze aanpak onvolledig, ook al leidt het tot snelle vooruitgang. Om je anticipatievermogen te verbeteren, is het aan te raden om, nadat je de combinatie mentaal hebt uitgevoerd, even de tijd te nemen om de eindpositie zo duidelijk mogelijk te visualiseren. Deze oefening vergt inspanning, maar leidt wel degelijk tot vooruitgang.

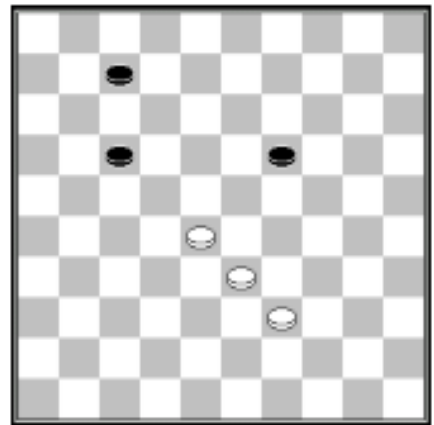
Directe slagen in twee tijden



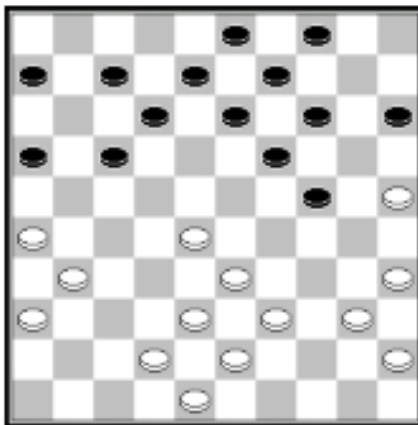
D01



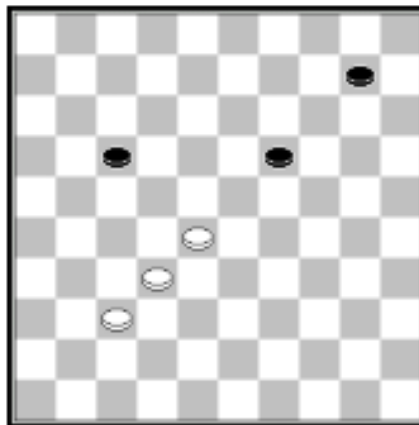
D02



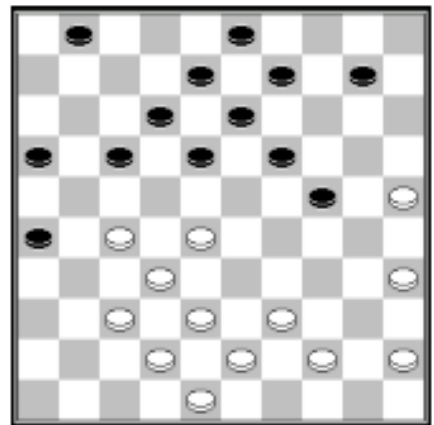
D03



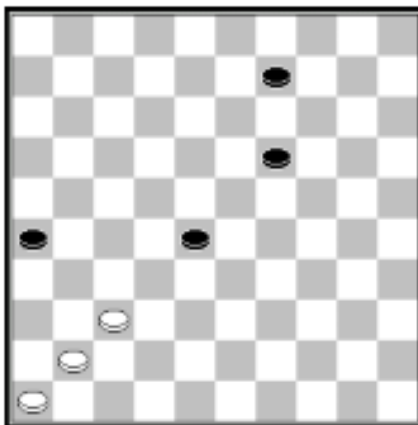
D04



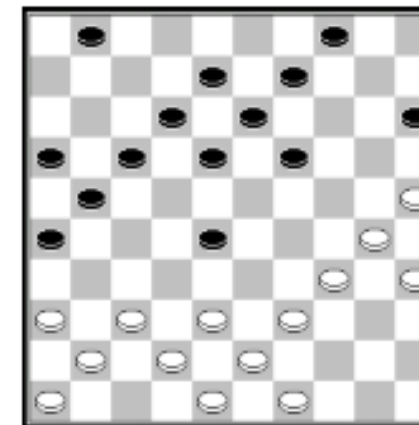
D05



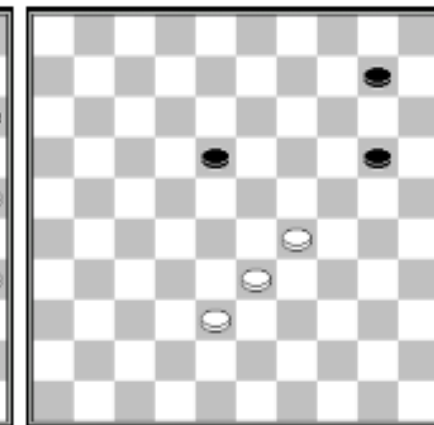
D06



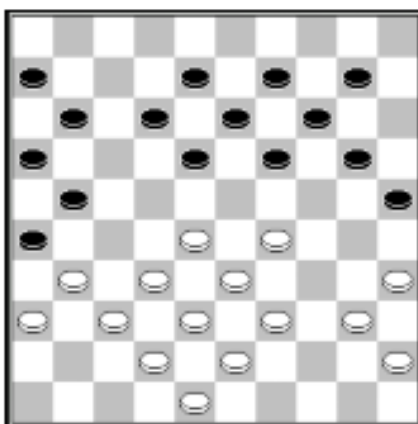
D07



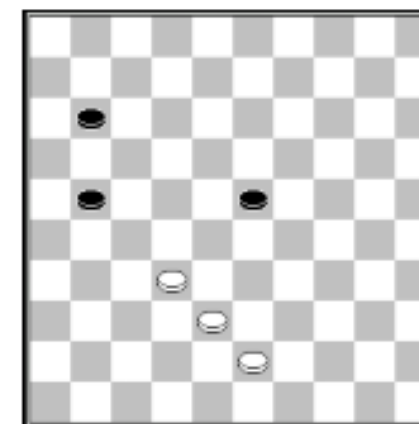
D08



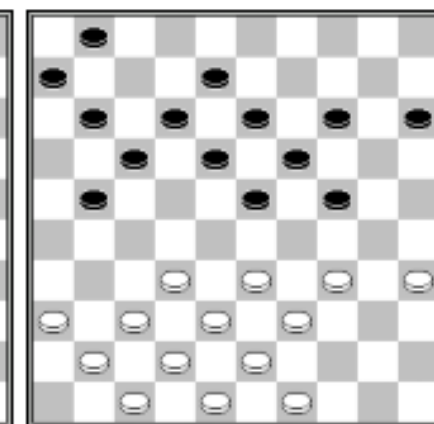
D09



D10

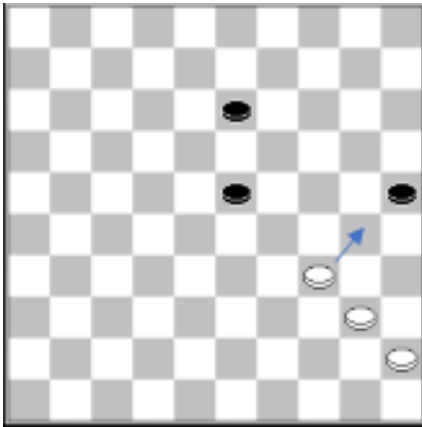


D11

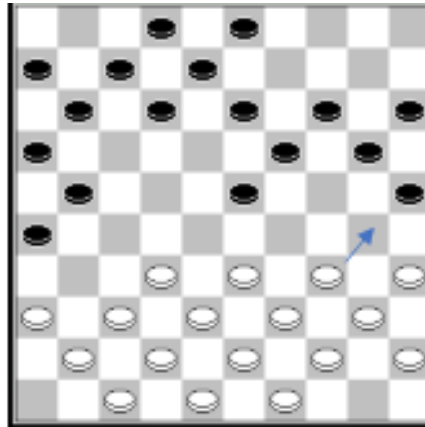


D12

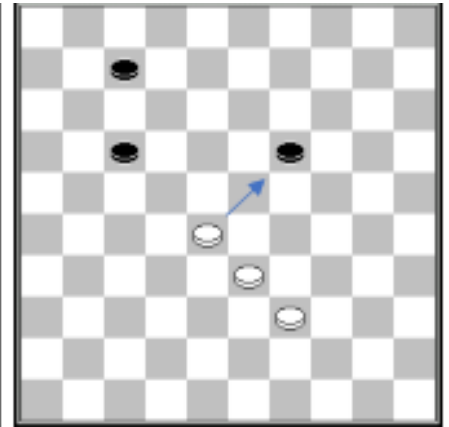
Oplossingen



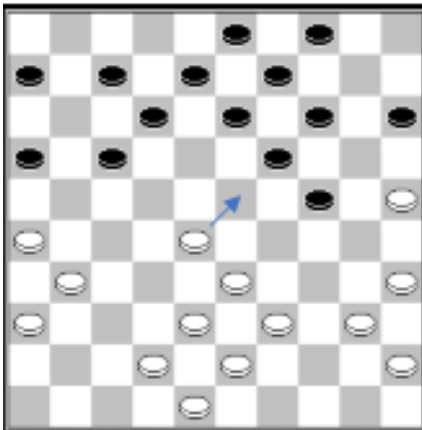
D01



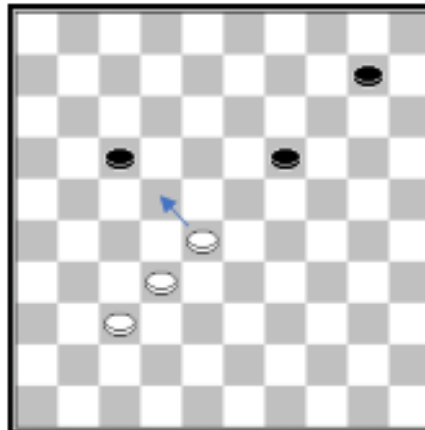
D02



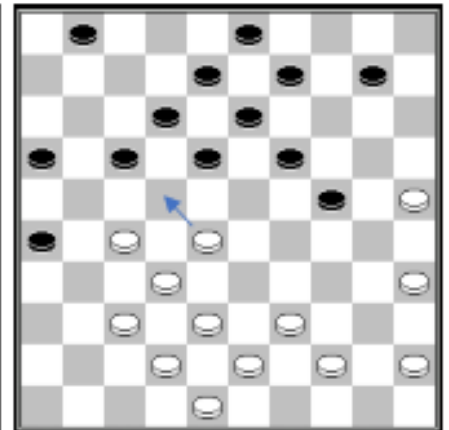
D03



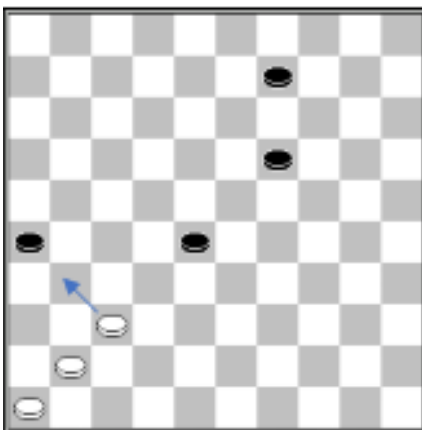
D04



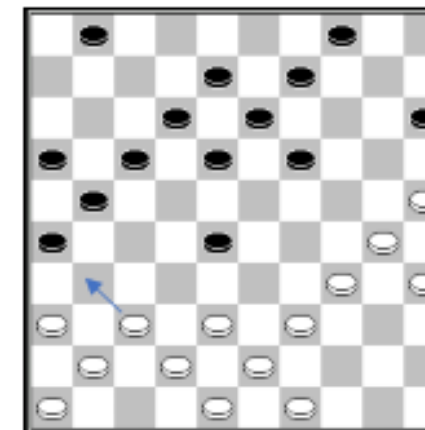
D05



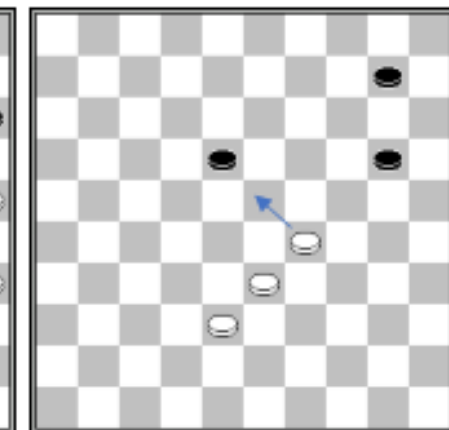
D06



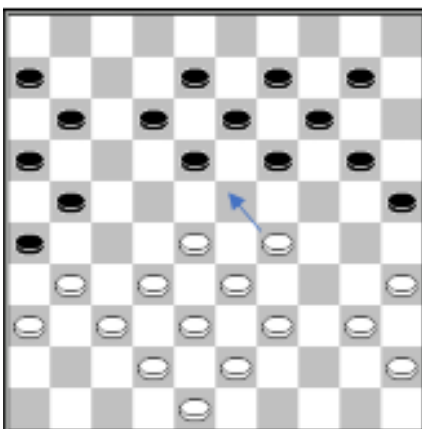
D07



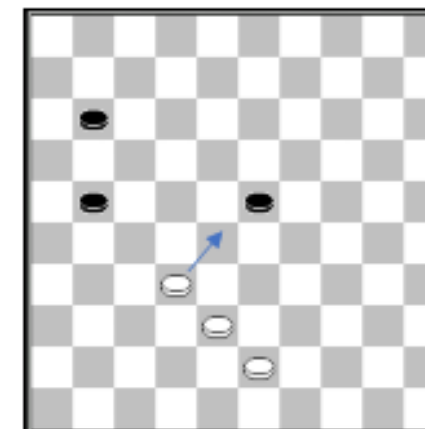
D08



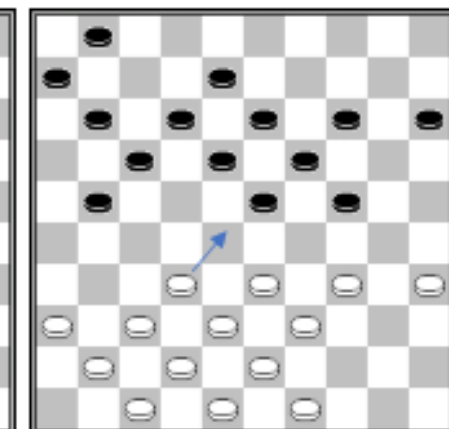
D09



D10

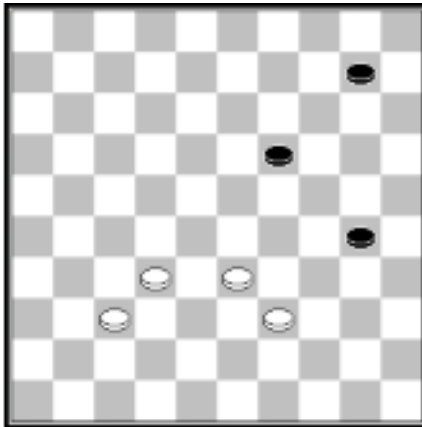


D11

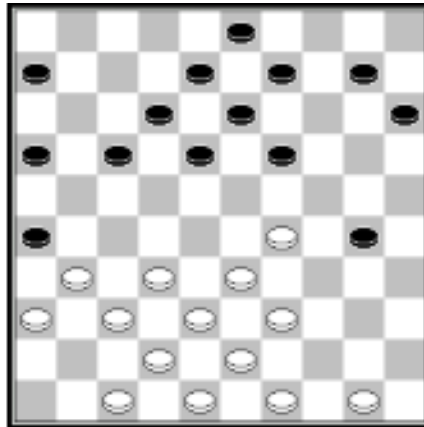


D12

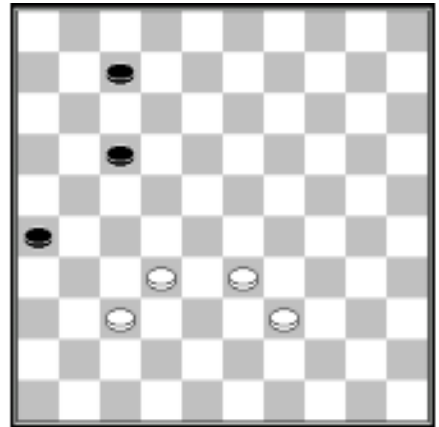
Directe slagen in twee tijden



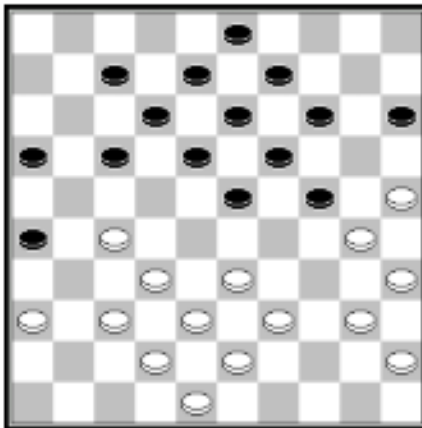
D01



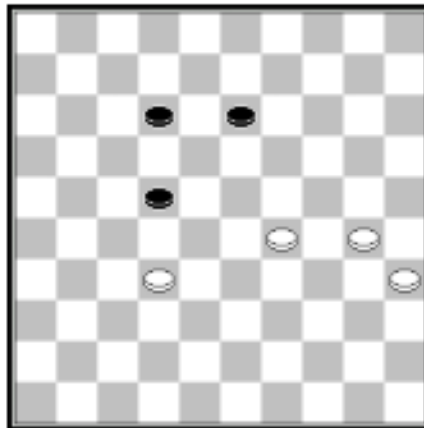
D02



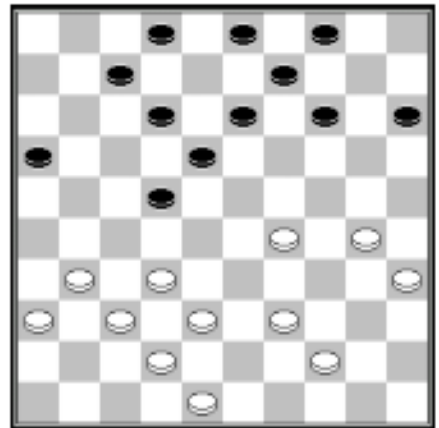
D03



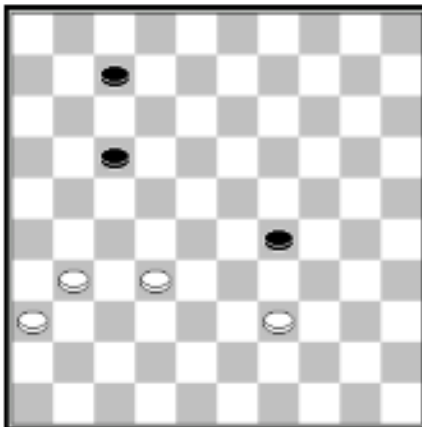
D04



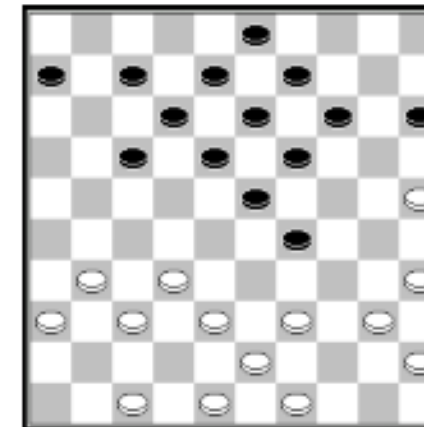
D05



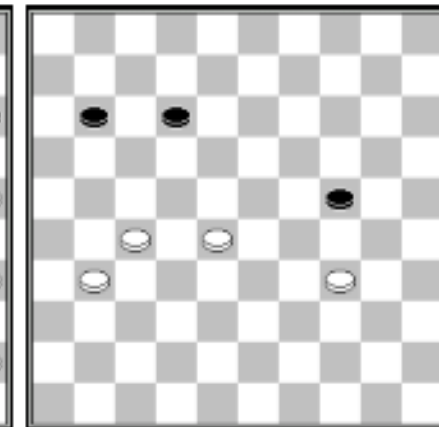
D06



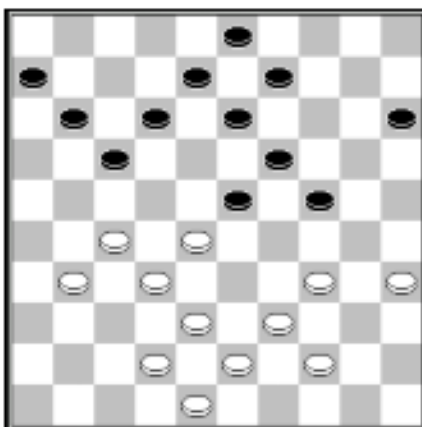
D07



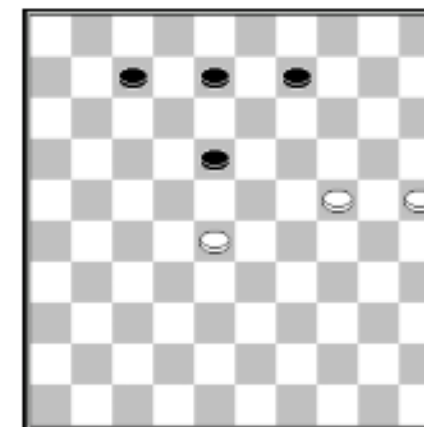
D08



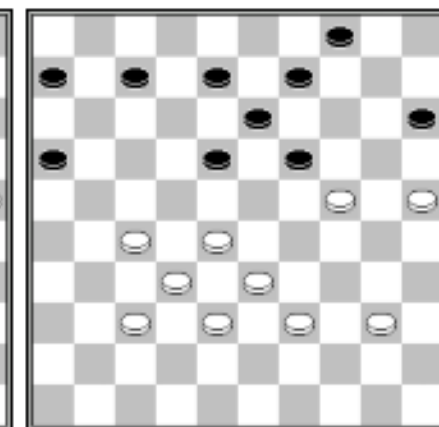
D09



D10

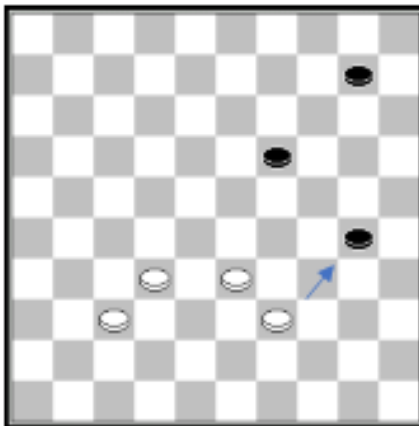


D11

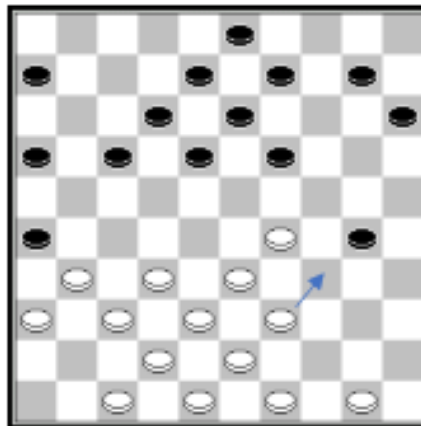


D12

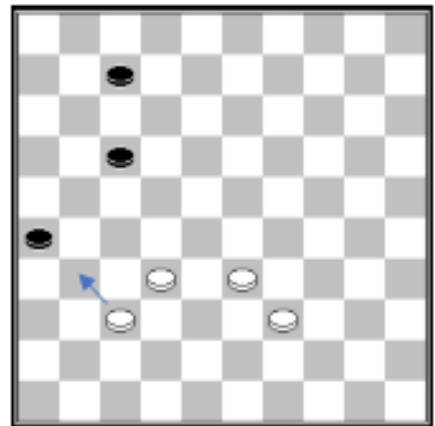
Oplossingen



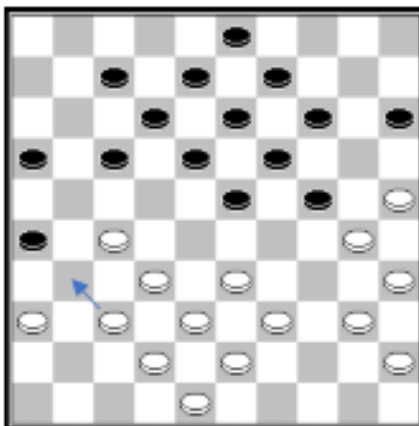
D01



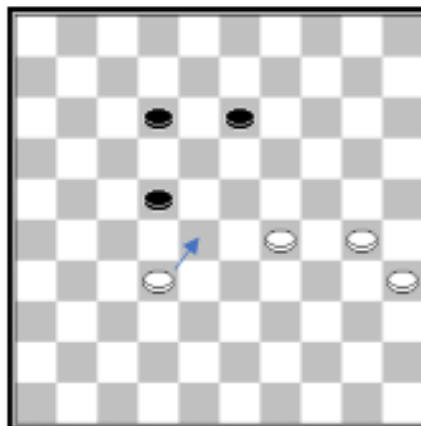
D02



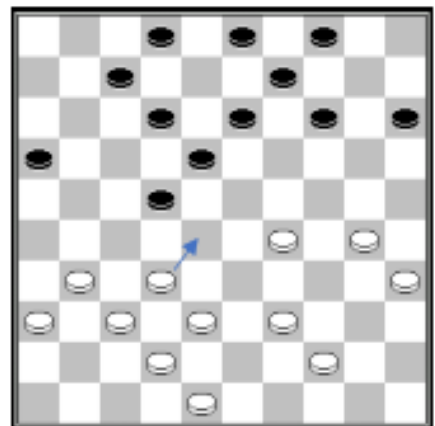
D03



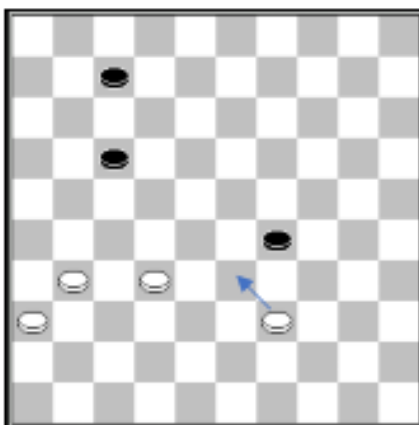
D04



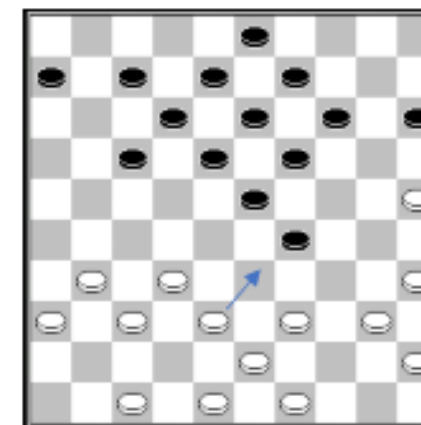
D05



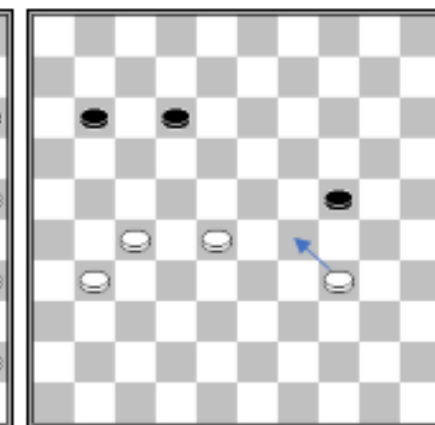
D06



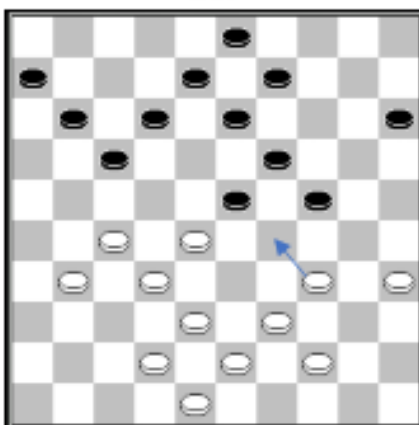
D07



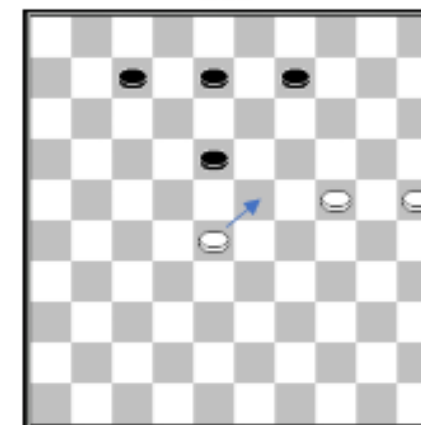
D08



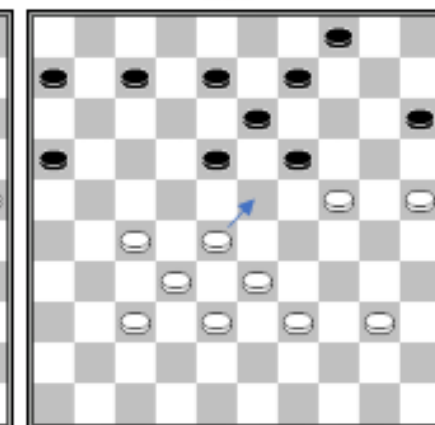
D09



D10

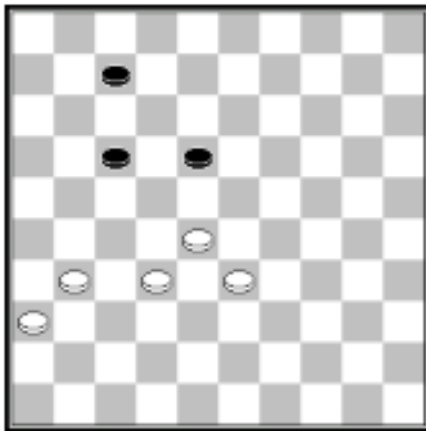


D11

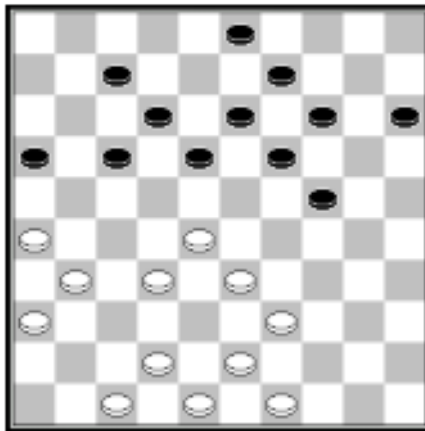


D12

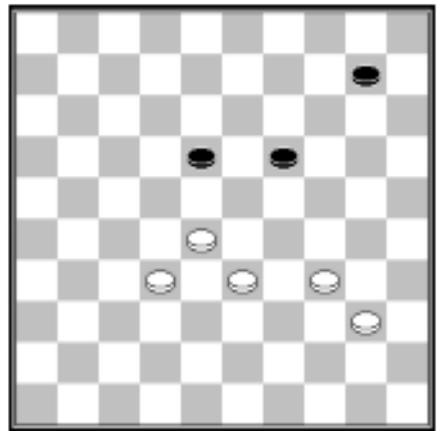
Molenwiekslag in twee tijden



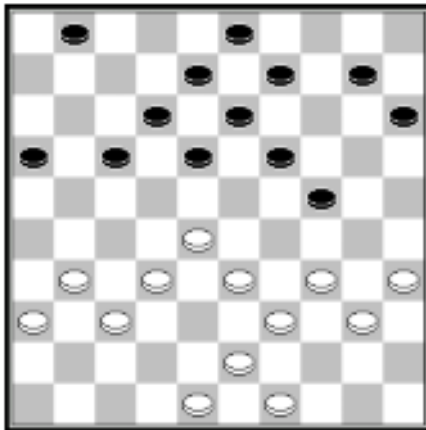
D01



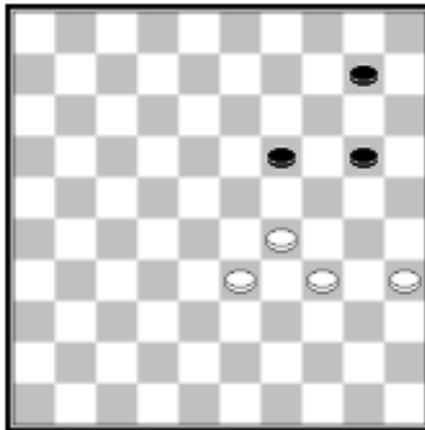
D02



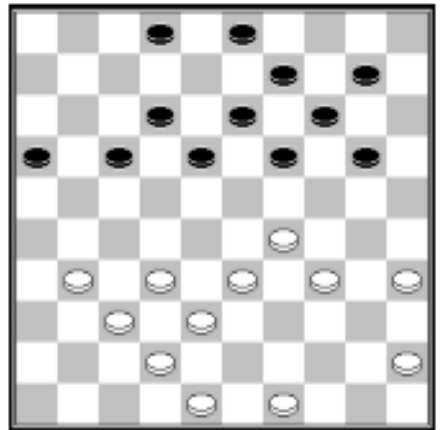
D03



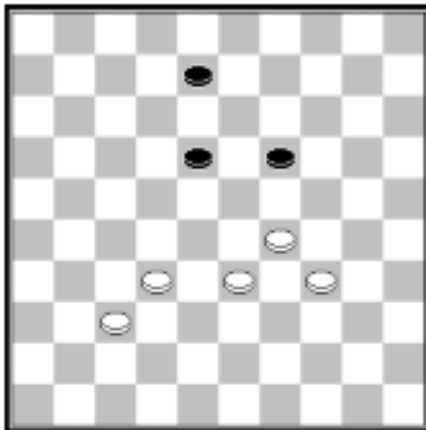
D04



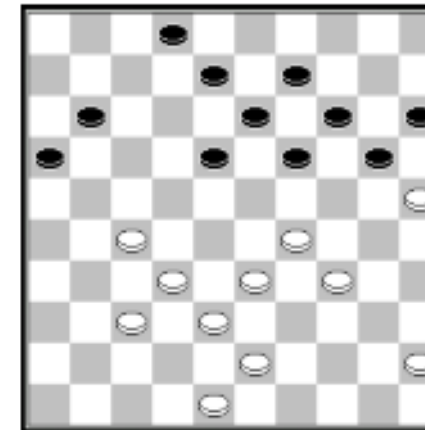
D05



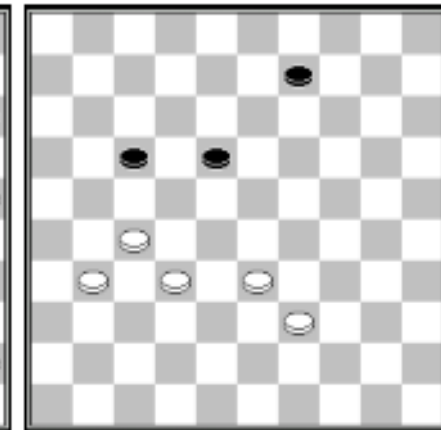
D06



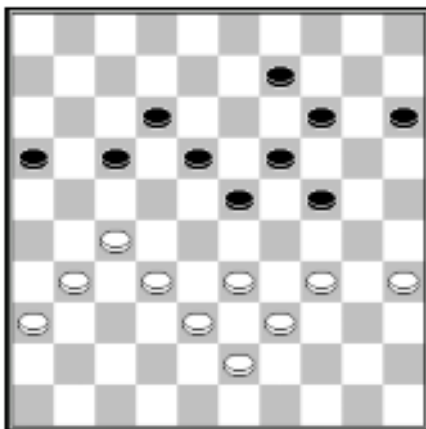
D07



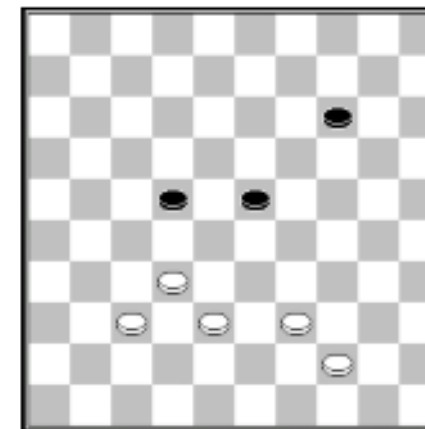
D08



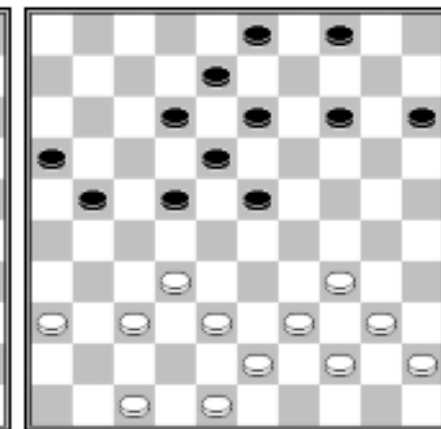
D09



D10

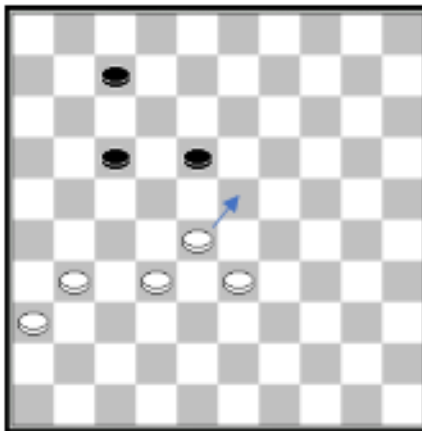


D11

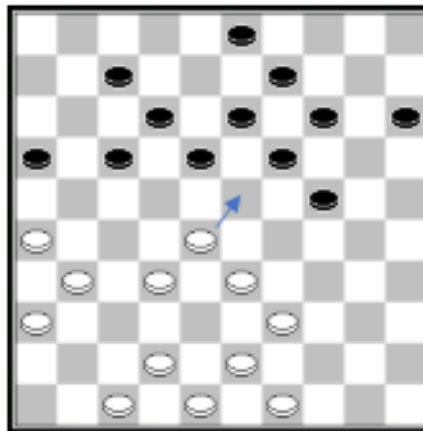


D12

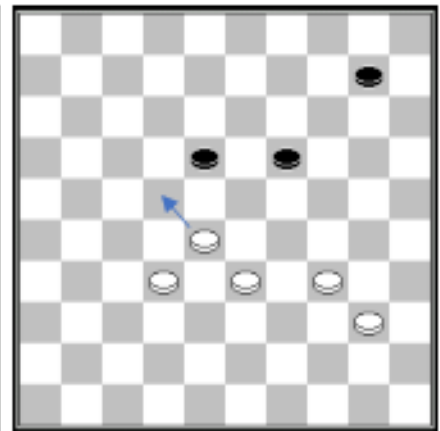
Oplossingen



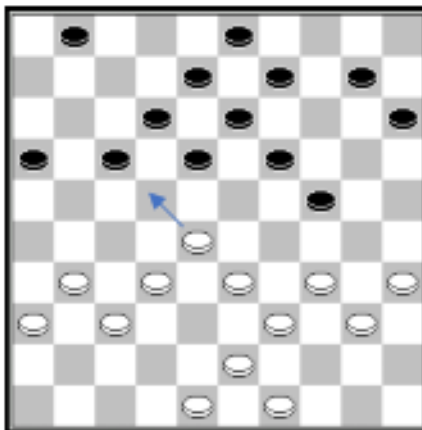
D01



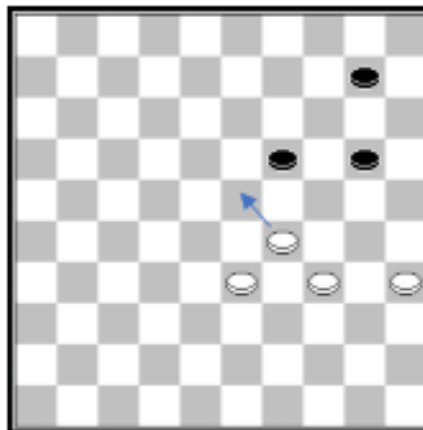
D02



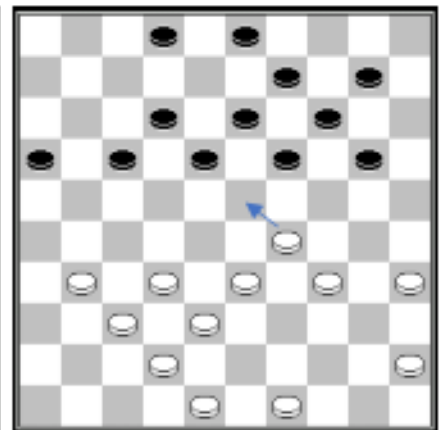
D03



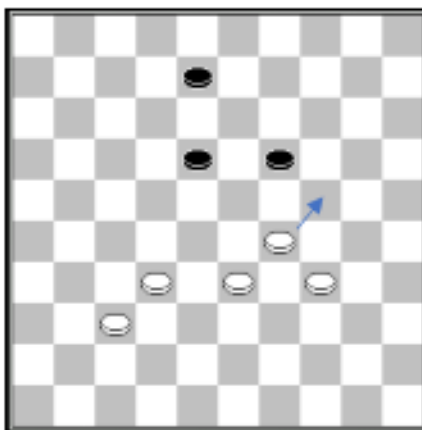
D04



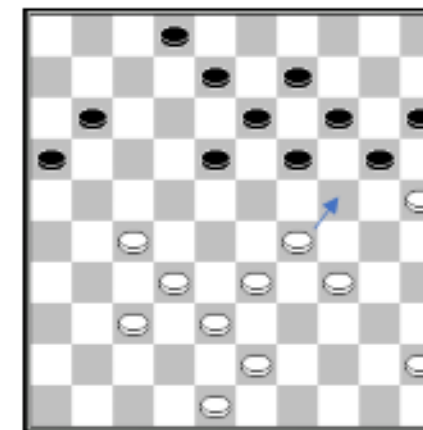
D05



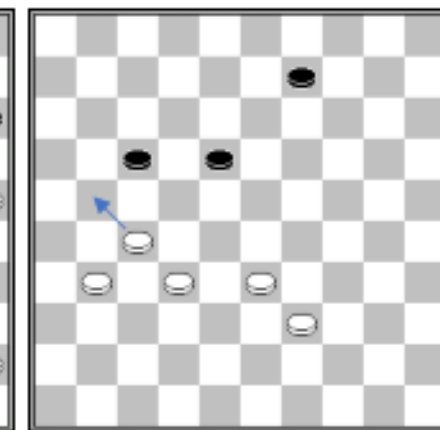
D06



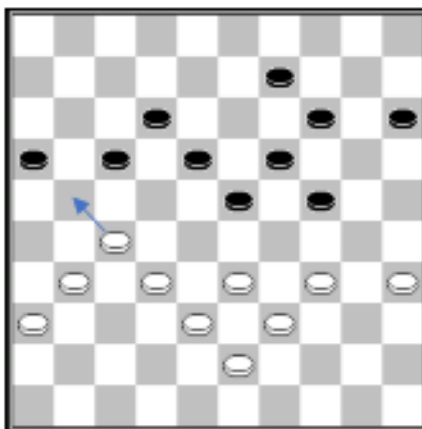
D07



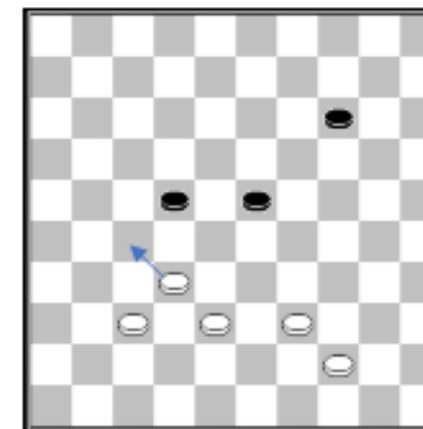
D08



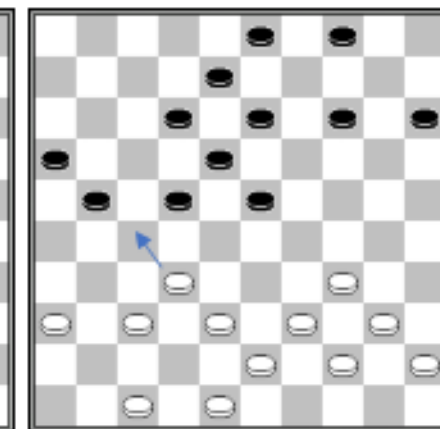
D09



D10

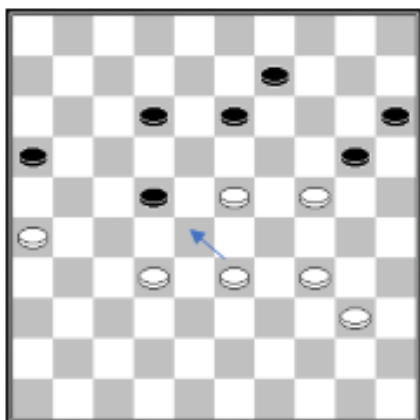


D11



D12

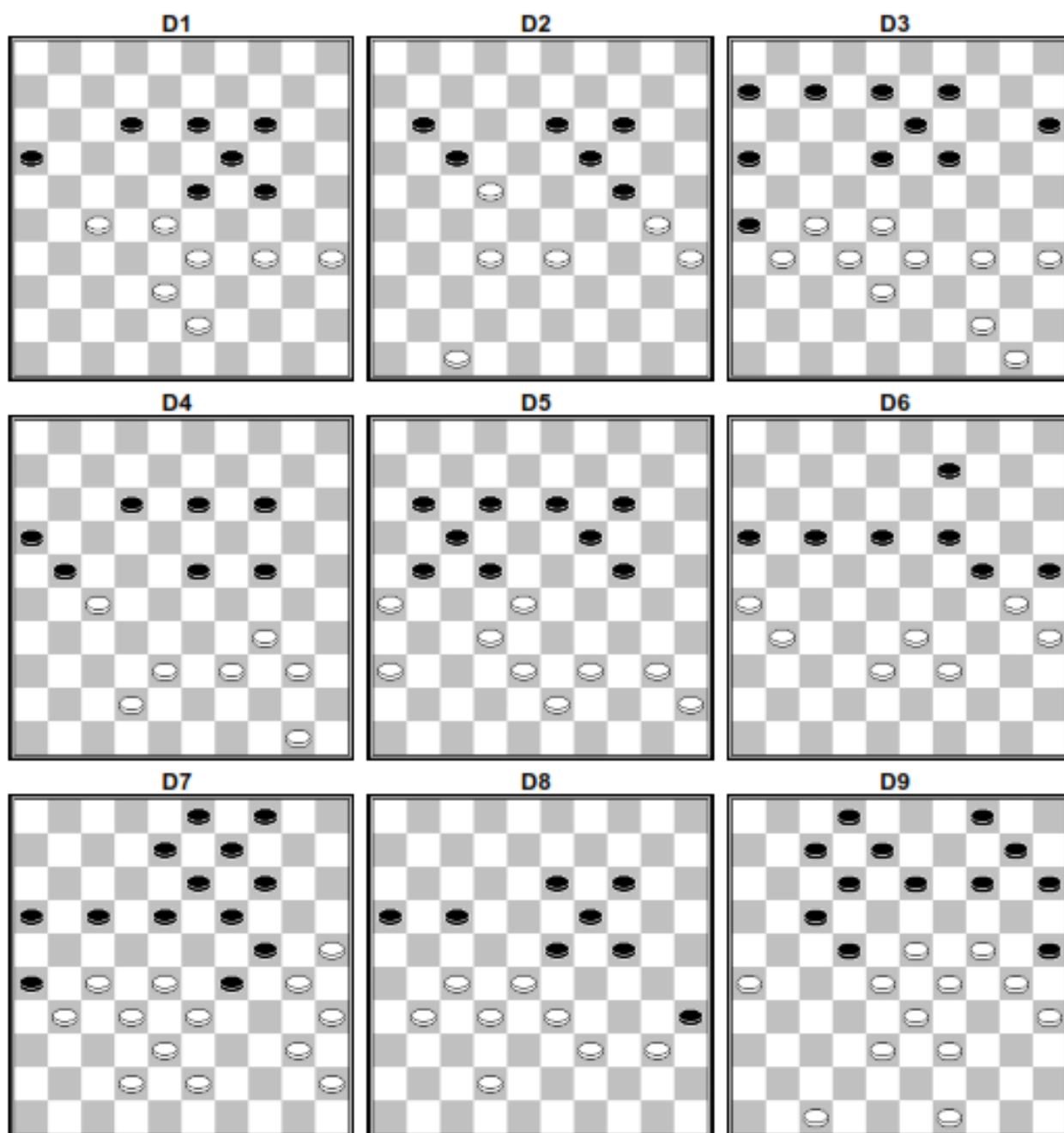
Plakkers in twee tijden



We gaan nu over naar een ietwat ongebruikelijke combinatie die gebruikmaakt van de meerslagregel.

Dit gebeurt wanneer de tegenstander meerdere stukken aanvalt. Het is bekend dat ze dan gedwongen zullen zijn om de meerslag uit te voeren. Het idee is daarom om een stuk te gebruiken dat direct tegen een stuk van de tegenstander aan komt te staan, waardoor de tegenstander gedwongen wordt twee nutteloze stukken te slaan en de weg vrijkomt voor het vastzittende stuk om een slagzet uit te voeren."

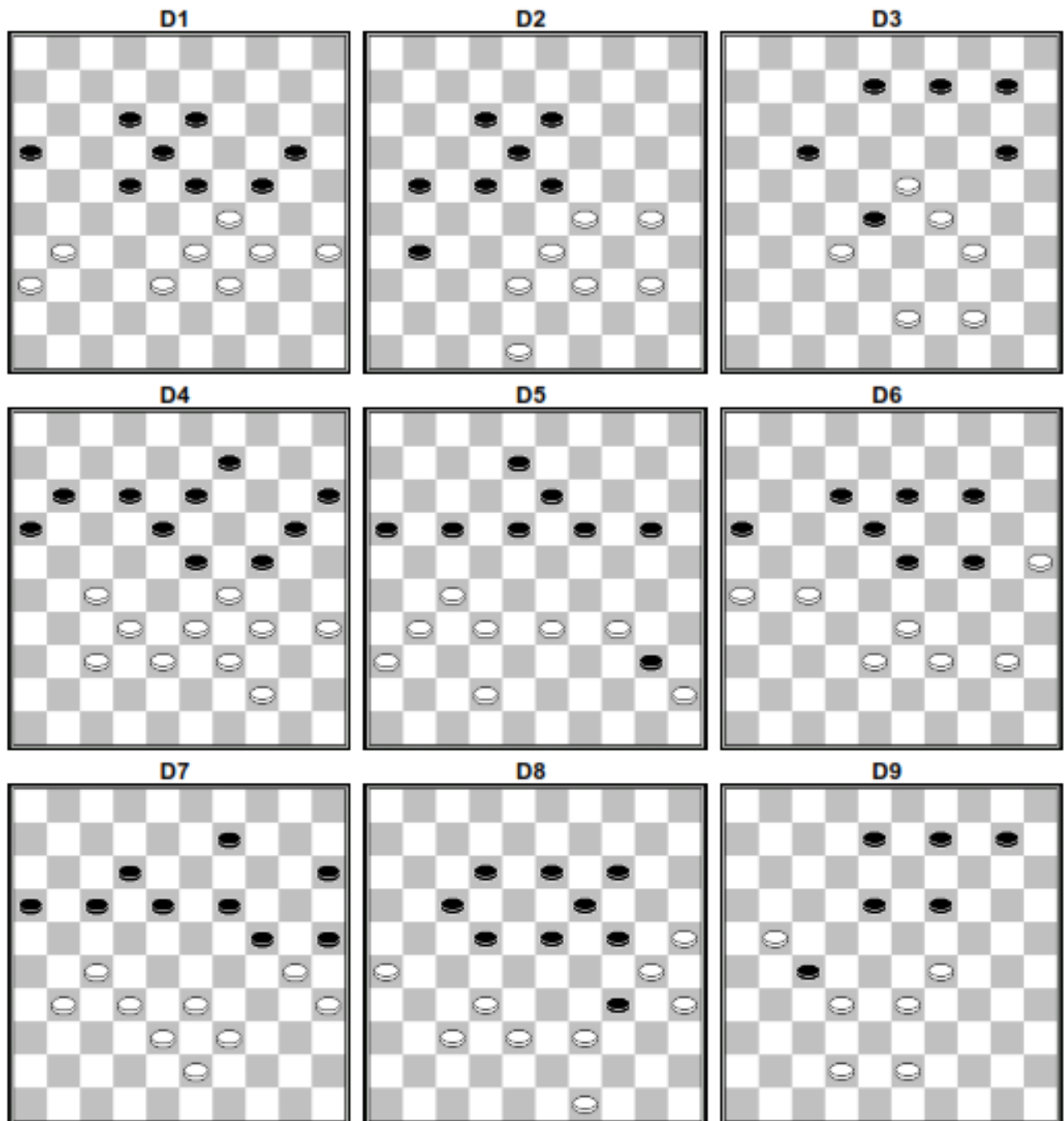
In het diagram hiernaast valt zwart drie schijven aan. Door hun witte schijf in de richting van de pijl te verplaatsen, wordt zwart gedwongen slechts twee schijven te slaan, terwijl de "plakkende" schijf er drie slaat. De volgende oefeningen maken gebruik van hetzelfde mechanisme.



Oplossingen



Meerslagen in twee tijden



Derde fase:

**Begrijpen
waarom te
offeren**

Geven, nog eens geven, voordat je oogst.

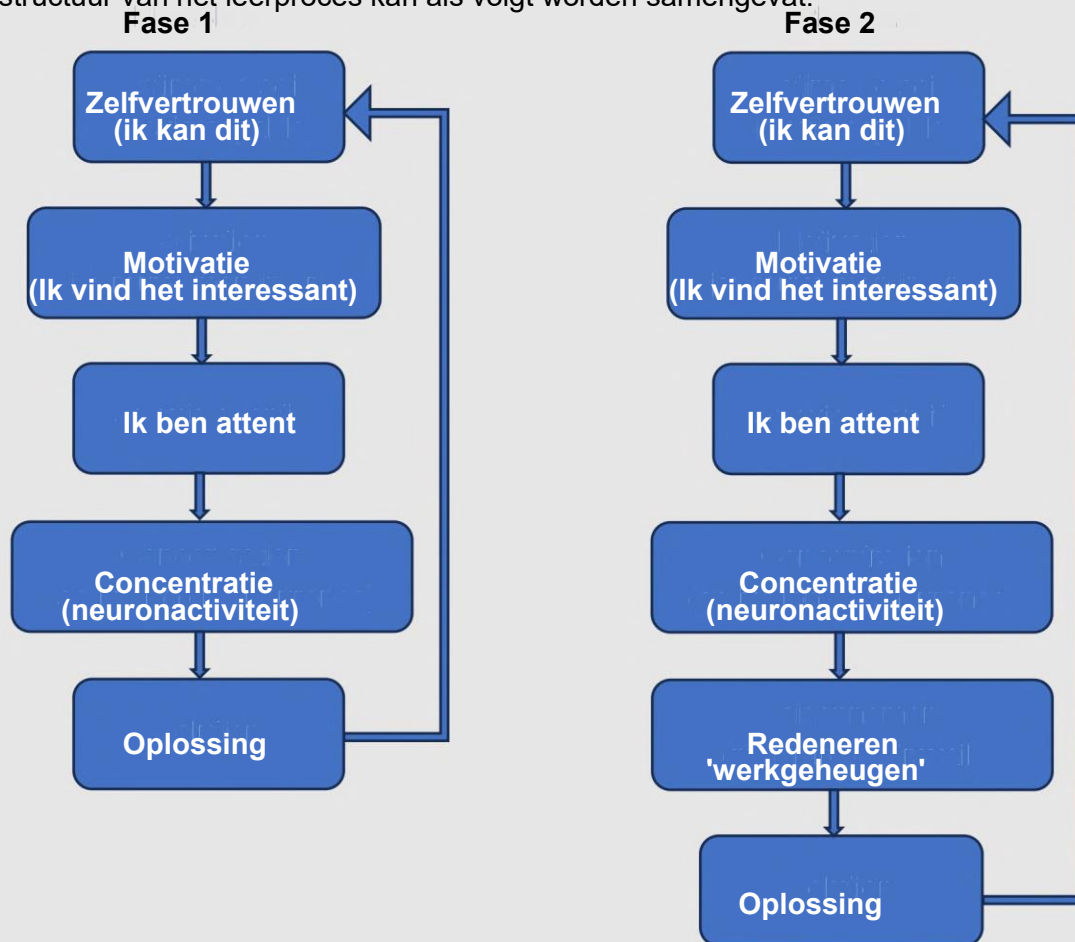
Beeldvorming

Je hebt zojuist de eerste fase afgerond en staat op het punt de volgende te beginnen. Ik benadruk het belang van het volledig beheersen van de oefeningen in deze tweede fase voordat je verdergaat. Als je twijfels hebt, raad ik je aan de tweedelige oefeningen uit mijn boek "Learning Combinations" (pp. 6, 9, 12, 15, 18, 21) te maken. De link:

http://www.ffjd.fr/fichiers/fiches/dubois_apprent_combin.pdf

De rechtvaardiging voor deze nadruk is voornamelijk biologisch. Om je vooruitgang voort te zetten, moet je eerst een specifiek gebied in je hersenen ontwikkelen dat is gewijd aan het spelen van strategiespellen, in ons geval dammen. Deze voorbereidende fase stelt je in staat om je vooruitgang op een natuurlijke manier voort te zetten, zonder bijzondere inspanning. Het hangt volledig af van je interesse en de tijd die je eraan besteedt.

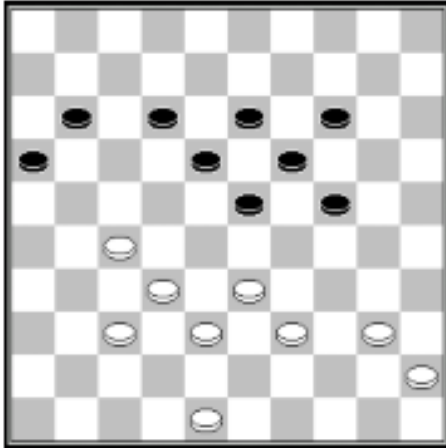
De structuur van het leerproces kan als volgt worden samengevat:



Vanaf nu hangt je vooruitgang af van je motivatie en de tijd die je eraan besteedt. Ik wil het belang van motivatie benadrukken. Hoe beter je wordt, hoe meer plezier je eraan beleeft. Maar dat is niet alles. Dammen draagt bij aan de cognitieve ontwikkeling op elke leeftijd, binnen de grenzen van neuroplasticiteit, die gemiddeld optimaal is tussen de zes en twintig jaar. De noodzaak om de verschillende varianten te overwegen, zorgt er namelijk voor dat spelers hun vermogen om te anticiperen, analyseren en beslissingen te nemen in hun dagelijks leven verbeteren. Misschien is dit genoeg motivatie voor jou om aan de derde fase te beginnen.

De titel van dit hoofdstuk is "Geven, nog eens geven, voordat je oogst". Inderdaad, in de combinaties die we zo dadelijk zullen bekijken, zullen we meerdere keren achter elkaar stukken opofferen voordat we uiteindelijk de slag kunnen slaan. Als we niet begrijpen waarom we op deze manier te werk gaan, zal het al snel saai worden om alle mogelijke slagen te bestuderen, terwijl ik je waarschuwde dat het veel leuker zou zijn.

Laten we het volgende voorbeeld nemen.

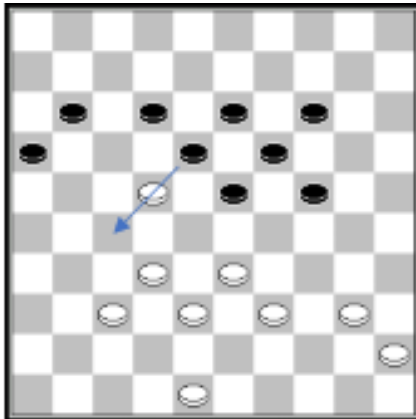


Negen schijven aan elke kant. Wit is aan zet. Hij heeft veel manieren om zijn schijven op te offeren, maar geen enkele stelt hem in staat om direct te winnen.

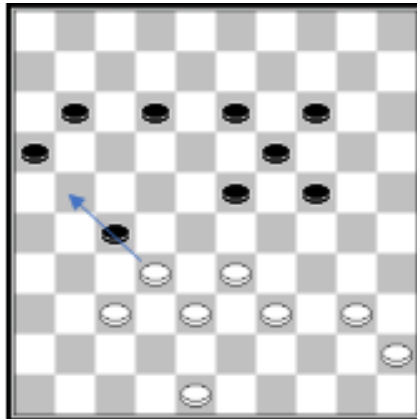
De redenering is als volgt: welke witte schijven kunnen worden gebruikt om een aanval in te zetten, en welke aanval is redelijk om te overwegen?

Door de vraag op deze manier te formuleren, kunnen we ons de aanval voorstellen die in het laatste diagram hieronder wordt weergegeven.

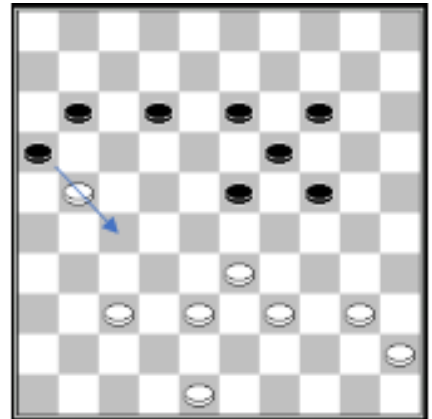
Vervolgens resteert de vraag hoe we tot deze situatie kunnen



De zwarte schijf slaat

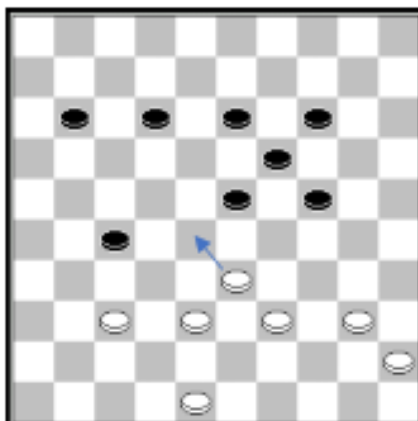


De witte schijf slaat

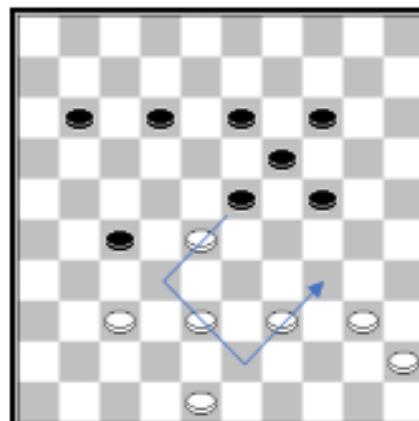


De zwarte schijf slaat

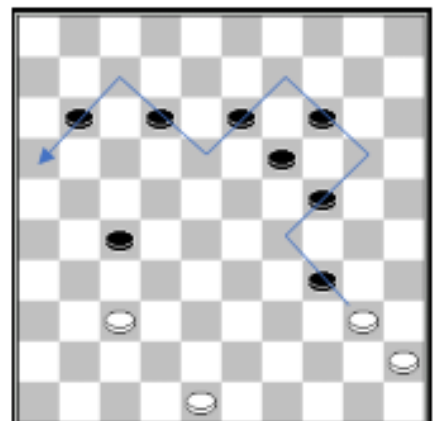
komen.



Wit geeft een schijf



De zwarte schijf slaat drie Schijven

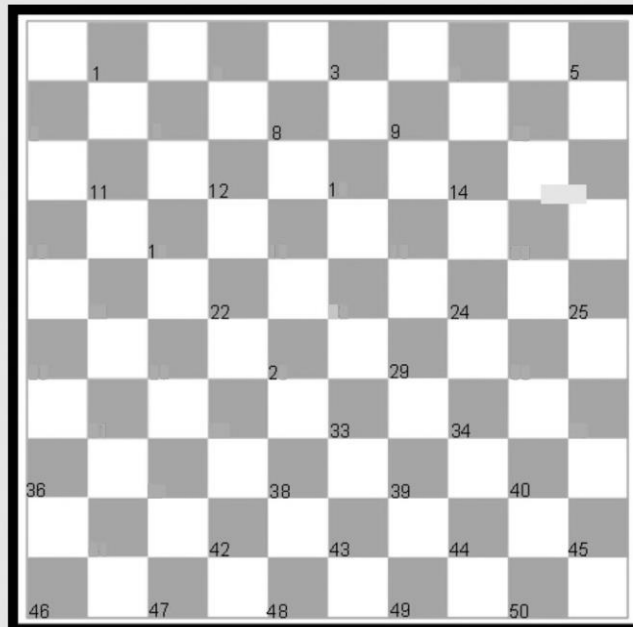


De eindslag over 6 schijven

Het doel is nu om je in staat te stellen zes zetten vooruit te denken. Het principe blijft hetzelfde: een duidelijk omschreven laatste zet en hypothesen die je moet toetsen om tot de oplossing te komen.

De slag 32x5 of 34x5

Beeldvorming

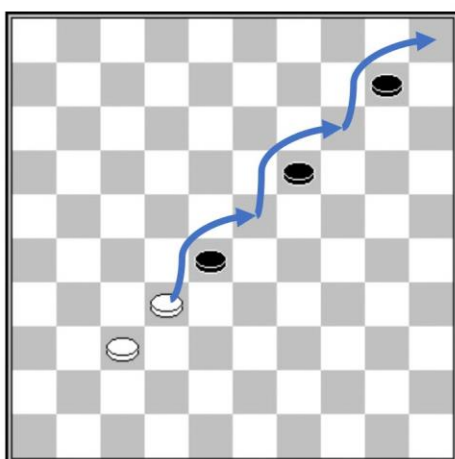


Vanaf nu gebruiken we de Manoury-notatie om de zetten en slagen van de witte en zwarte schijven aan te duiden. De velden zijn genummerd van 1 tot en met 50, en elke zet wordt aangeduid met het startveld, gescheiden van het bestemmingsveld door een streepje voor eenvoudige zetten en door een kruis voor slagen. Zetten van zwart worden tussen haakjes aangegeven. Bijvoorbeeld:

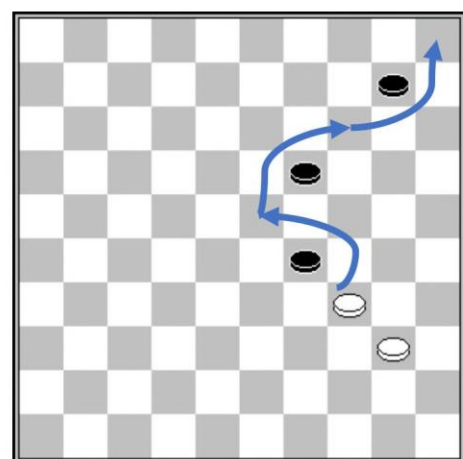
32-28 betekent dat de witte schijf op veld 32 naar veld 28 wordt verplaatst.

32x23 betekent dat de witte schijf van veld 32 naar veld 23 verplaatst en één stuk slaat, ongeacht het aantal te slaan stukken.

(18-23) en (18x29) geven respectievelijk een zet en een slag aan, uitgevoerd door zwart.



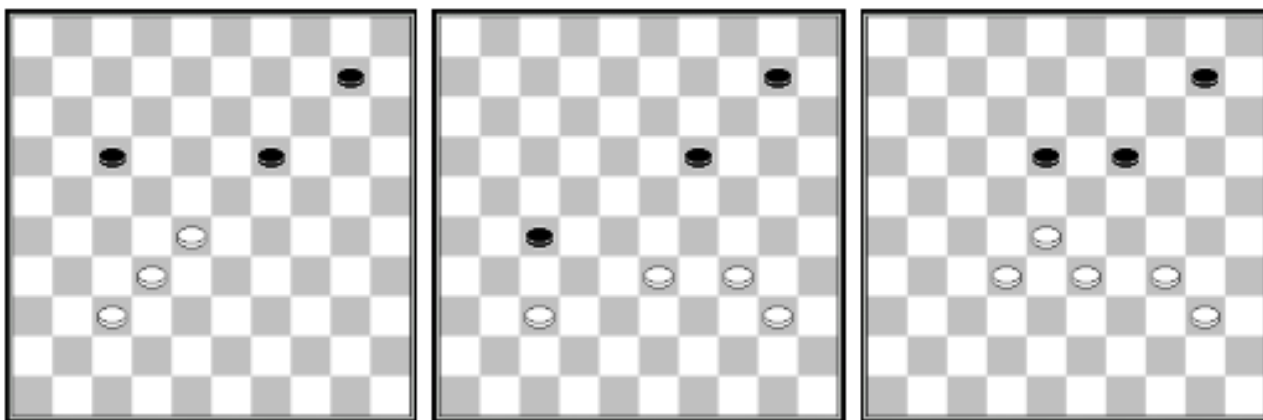
Eindslag 32x5



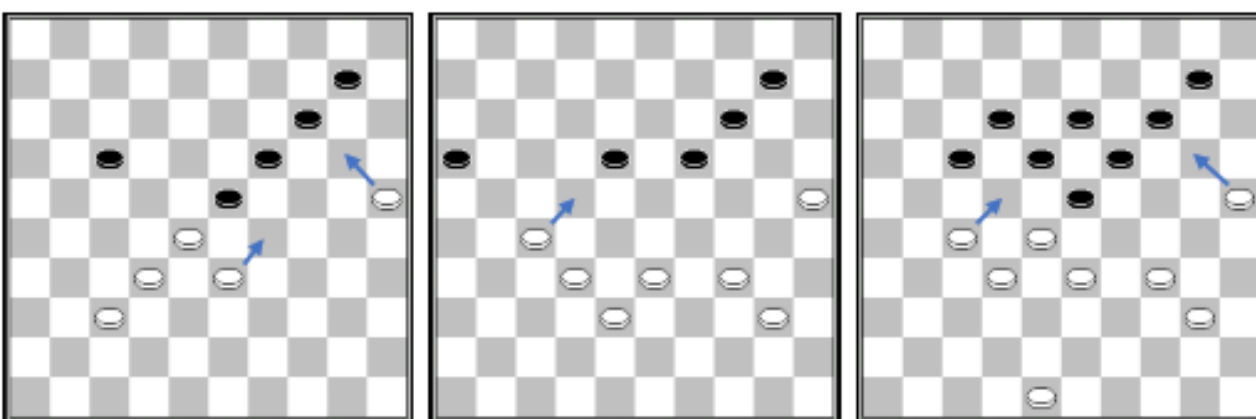
Eindslag 34x5

Dit zijn kansen voor slagzetten die regelmatig tijdens wedstrijden voorkomen. We zullen stap voor stap ontdekken hoe je de meeste combinaties die eindigen met een van deze slagen onder de knie krijgt.

Laten we eerst deze drie basisvoorbeelden bekijken:



We vinden drie basiscombinaties van twee zetten waarmee wit dam kan maken op veld 5. Laten we nu de volgende drie diagrammen bekijken:



Om terug te keren naar de condities van de eerste drie diagrammen, hoeft wit in het eerste geval alleen maar de twee blokkerende zwarte stukken te verplaatsen; in het volgende geval het blokkerende stuk te verplaatsen en een zwart stuk naar veld 27 te brengen; en ten slotte, in het laatste geval, de twee blokkerende stukken te verplaatsen terwijl hij een zwart stuk naar veld 29 brengt. Dit alles gebeurt automatisch, maar let goed op de juiste volgorde.

Numerieke oplossingen

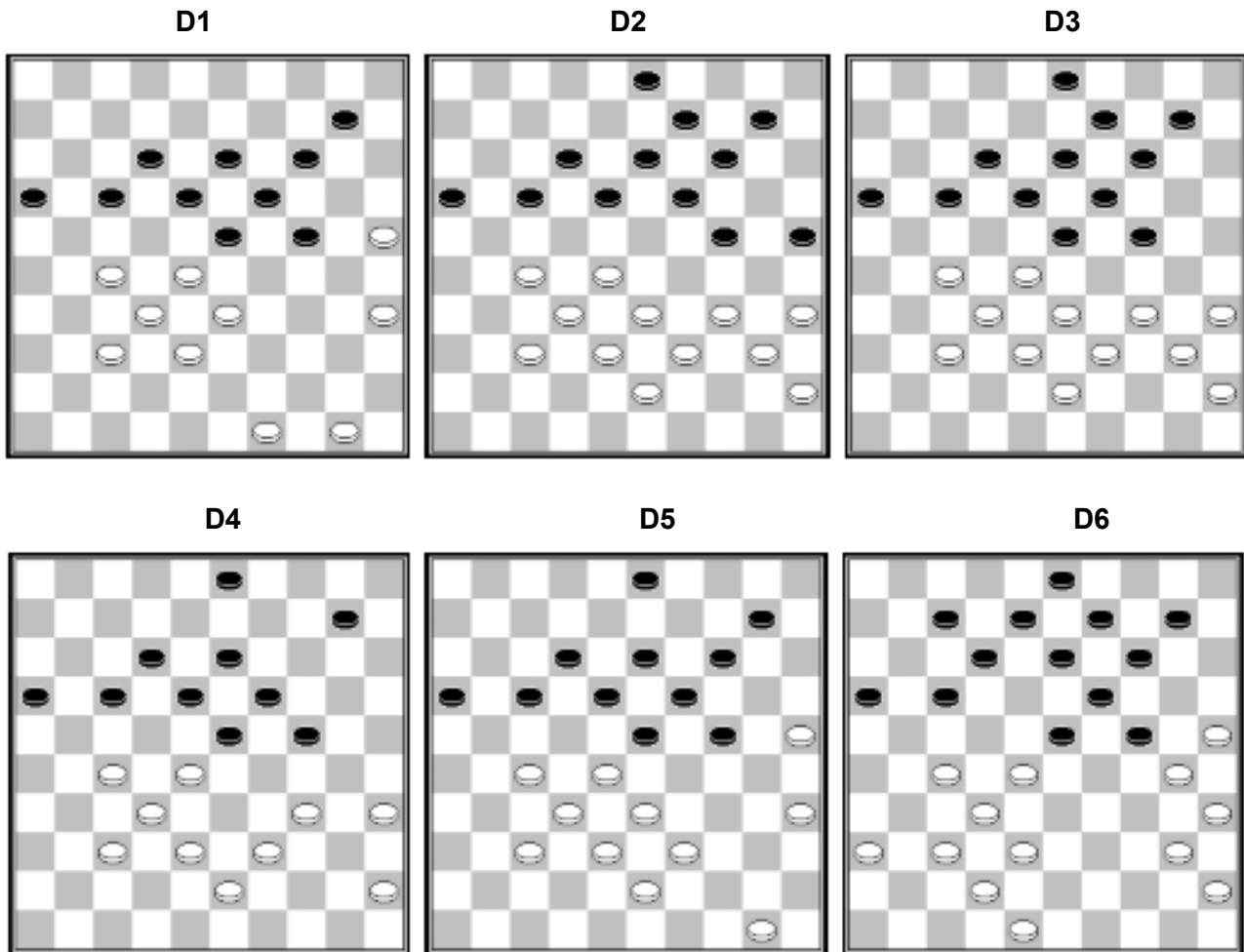
D1 : 1.25-20 (14x25) 2.33-29 (23x34) 3.28-22 (17x28) 4.32x5

D2 : 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.38-32 (27x29) 5.34x5

D3 : 1.25-20 (14x25) 2.27-22 (18x29) 3.48-42 (23x32) 4.34x5

We hebben nu een methode gevonden om oplossingen voor combinaties te vinden. We beginnen met het ontwerpen van een mogelijke slag met een startveld en een eindveld. Vervolgens kunnen we door middel van een reeks proef- en foutmethoden de lastige stukken elimineren en de nuttige stukken verplaatsen.

De volgende oefeningen eindigen allemaal met de slagzet 32x5



Oplossingen:

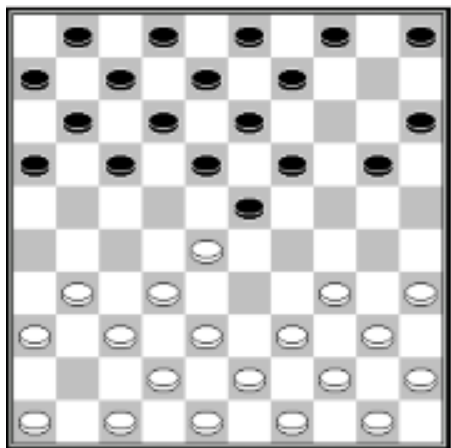
- D1** : men verwijdert de hinderende schijven door 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34) om een basisschema te zien en dam te maken door 4.28-22 (17x28) 5.32x5.
- D2** : De zwarte schijf 14 hindert. Men verwijdert ze door 1.34-30 (25x34) 2.40x20 (14x25) en de weg is vrij voor dam door 3.28-22 (17x28) 4.32x5.
- D3** : haast identiek aan voorgaand diagram. 1.34-29 (23x34) 2.40x20 (14x25) 3.28-22 (17x28) 4.32x5.
- D4**: ditmaal is het schijf 23 die de toegang tot veld 5 verhindert. Dus 1.35-30 (24x35) 2.34-29 (23x34) 3.39x30 (35x24) 4.28-22 (17x28) 5.32x5
- D5** : de volgorde van de zetten is hier belangrijk om de twee zwarte schijven 14 en 23 te verwijderen 1.35-30 (24x35) 2.25-20 (14x25) 3.33-29 (23x34) 4.39x30 (35x24) ou (25x34) 5.28-22 (17x28) 6.32x5.
- D6**: een slimme en zeer nuttige combinatie om te kennen: 1.28-22 (17x28) 2.25-20 (14x34) 3.40x18 (13x31) [moet twee schijven slaan] 4.32x5.

Om deze problemen op te lossen, gebruikte je je redeneringsvermogen om te begrijpen waarnaar je moest zoeken en paste je een trial-and-error-methode toe om tot de oplossing te komen. Om je begrip te vergroten en vertrouwd te raken met de logica van trial-and-error, raad ik je aan de driestapscombinaties te bekijken die in mijn boek "Leren - Combineren" worden gepresenteerd.

Beeld vasthouden

Het combinatorische thema dat we zojuist hebben gezien, komt vaak voor in partijen. Het is zelfs terug te vinden in de volgende specifieke opening.

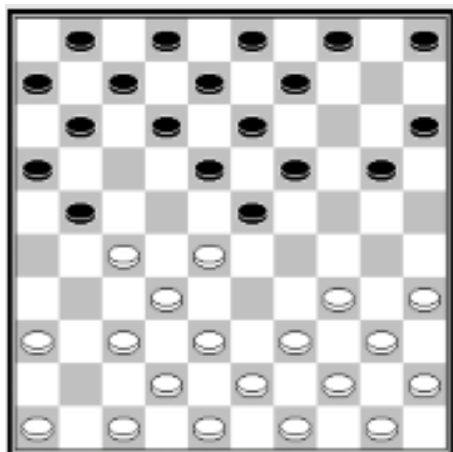
1. 32-28 (19-23)
2. 28x19 (14x23)
3. 37-32 (14-19)
4. 41-37 (10-14)
5. 33-28



Zwart is aan zet, maar hij kan schijf 5 niet opspelen omdat hij dan kwetsbaar zou zijn voor een damzet. 32x5 door 6.28-22 (18x27)

7.31x22 (17x28) 8.34-29 (23x34) 9.32x5

5... (17-21) 6. 31-27



Opspelen van schijf 5 is opnieuw verhinderd, ditmaal door de molenwiek slag 7.27-22 (18x27)

8.38-33 (27x29) 9.37-31 (23x32) 10.34x5.

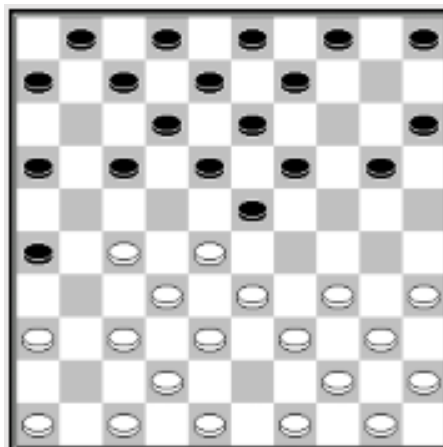
6... (21-26)

7. 38-33 (11-17)

Opspelen van schijf 5 blijft verhinderd door de molenwiek slag.

8. 43-38

Deze zet van wit verhindert nog altijd het opspelen van schijf 5 door een beetje verborgen combinatie.



8... (17-22)

Op 8...(5-10) maakt wit subtiel dam door 9.27-22 (18x27) 10.32x21 (23x41) of (23x43) 11.46x37 of 49x38 (16x27) 12.38-32 (27x29) 13.34x5.

9. 28x17 (12x21)

10. 33-28 (7-12)

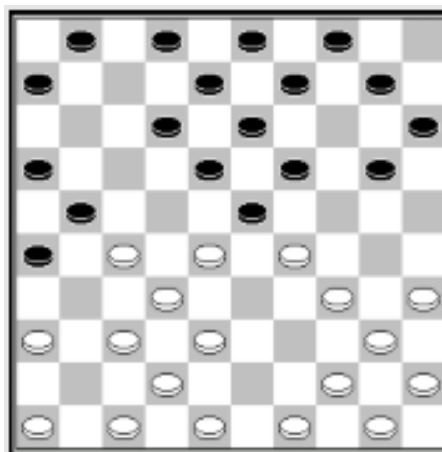
Opspelen van schijf 5 is opnieuw verhinderd door een molenwiek slag.

11. 39-33 (5-10)

Zwart kan eindelijk zijn schijf 5 in het spel brengen zonder direct in een combinatie te lopen.

Toch is de zet (5-10) verre van gevaarloos.

12.33-29

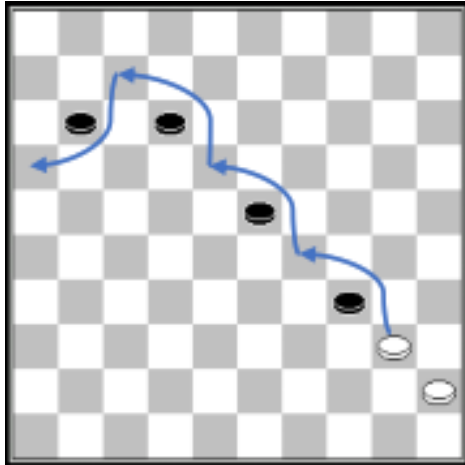


12... (1-7) ?

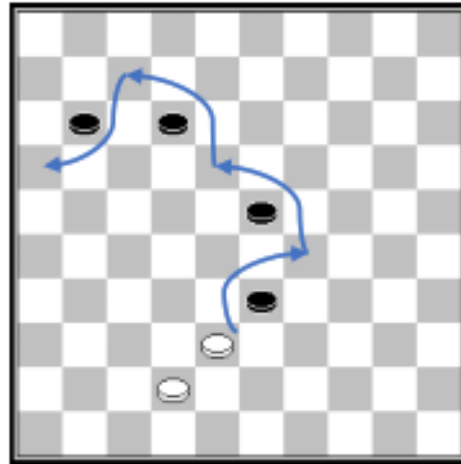
Dit zorgt voor een prachtige damzet door 13.37-31 (26x37) 14.32x41 (21x43) of (23x43) 15.48x39 (23x32) of (21 x32) 16.29-24 (20x29) of (19x30) 17.34x5.

Te noteren dat de enige speelbare zet in het diagram (9-14) is.

De slag 40x16 of 38x16



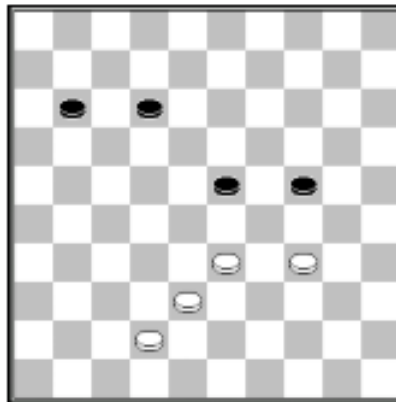
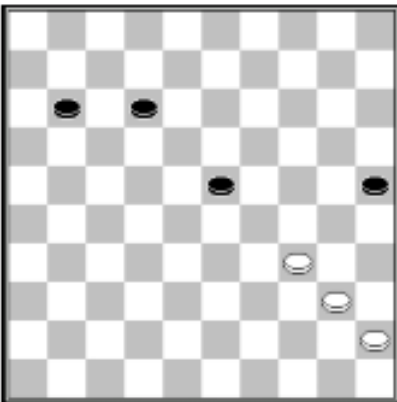
Eindslag 40x16



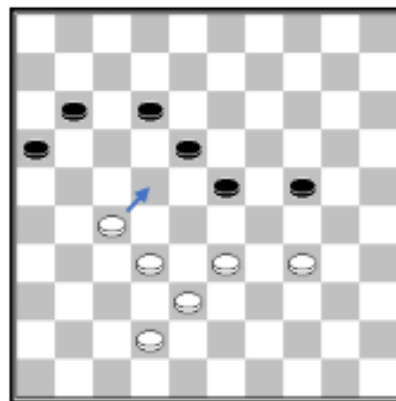
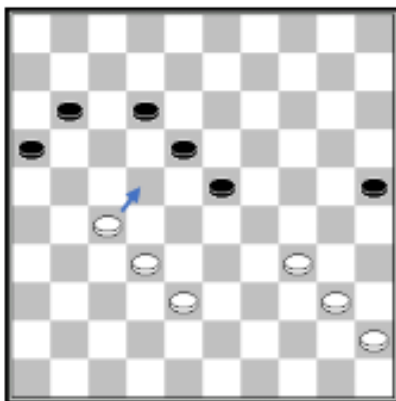
Eindslag 38x16

Dit zijn kansen voor slagzetten die regelmatig tijdens wedstrijden voorkomen. We zullen stap voor stap ontdekken hoe je de meeste combinaties die eindigen met een van deze slagzetten onder de knie krijgt.

Laat ons eerst deze twee basis voorbeelden bekijken :



We vinden twee basiscombinaties in twee stappen waarmee wit schaakmat kan zetten op veld 5. Laten we nu de volgende twee diagrammen bekijken:



Om terug te keren naar de situatie van de eerste twee diagrammen, hoeft Wit alleen maar de twee lastige zwarte pionnen te verwijderen.

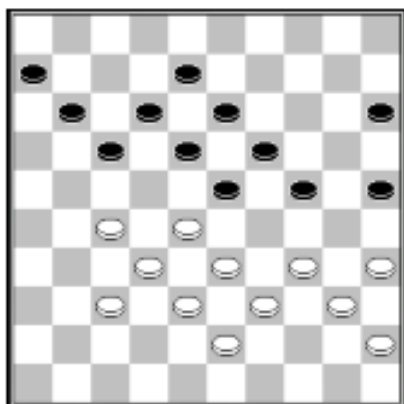
De oplossingen in cijfers :

D1 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.40x16

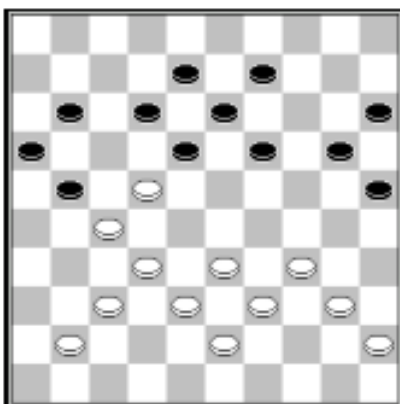
D2: 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.33-29 (24x33) 4.38x16

De volgende oefeningen eindigen op een slag 40x16 of 38x16.

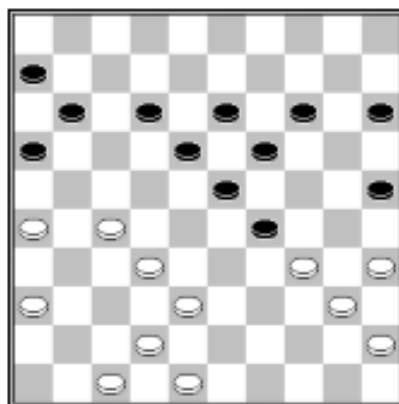
D1



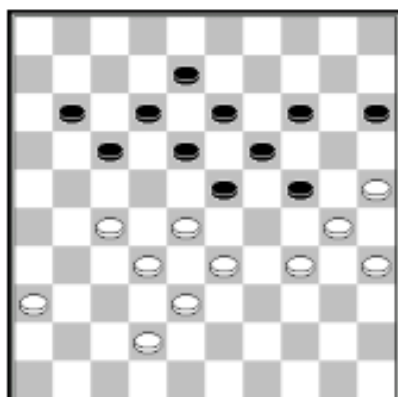
D2



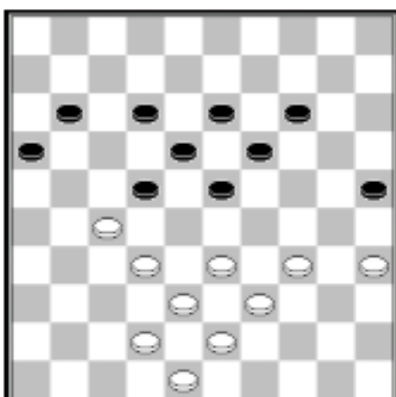
D3



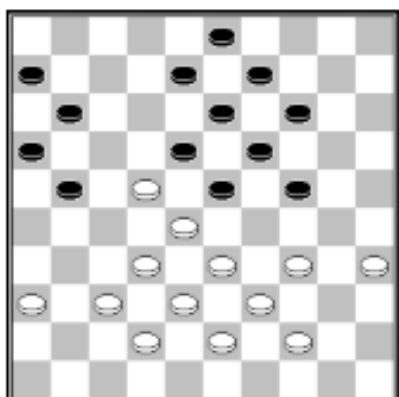
D4



D5



D6



Oplossingen :

D1: men elimineert de hinderende schijf 18 door 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17) om te komen tot 4.34-30 (25x34) 5.40x16

D2: men elimineert de twee hinderende schijven 16 en 18 door 1.32-28 (21x23) 2.37-32 (18x27) 3.32x21 (16x27) om te vervolgen met 4.34-30 (25x34) 5.40x16

D3: men dient de drie schijven 16, 18 en 29 te verwijderen. Dus, 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.34-30 (25x34) 4.38-32 (27x38) 5.42x24 (19x30) 6.40x16. Te noteren dat 4.38-33 eveneens wint.

D4: men elimineert de hinderende schijf 18 door 1.27-21 (17x26) 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (26x17) om verder te gaan met 4.33-29 (24x33) 5.38x16

D5: we maken het onszelf onnodig moeilijk. Om te winnen, moet je eerst het veld vrijmaken door 1.33-28 te spelen (22x44), hierna elimineren we de twee schijven 16 e 18 door 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) en men beëindigt de taak door 4.43-39 (44x33) 5.38x16.

D6: iets meer ingewikkeld. We beginnen met de ontbrekende schijf voor de slagzet op zijn plaats te zetten door 1.22-17 (21x12) [daar (11x22) verliest direct een schijf na 28x26] en het is pas Hierna dat we de combinatie op een klassieke manier uitvoeren door 2.28-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.33-29 (24x33) 5.38x16.

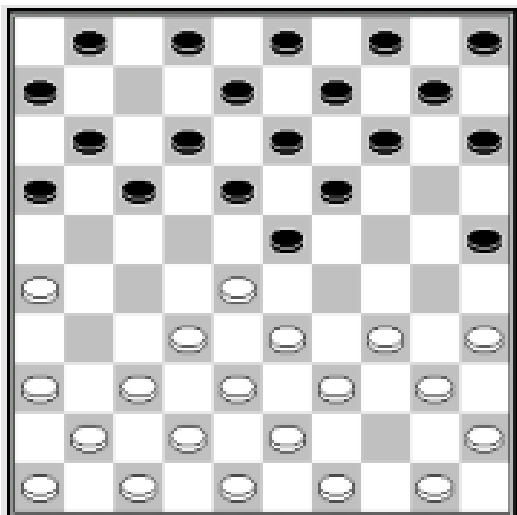
Ik raad je nu aan om de volgende stap te zetten en de oplossingen te zoeken voor de vierstaps combinaties die in mijn boek "Leren - Combineren" worden gepresenteerd.

Te onthouden

Het combinatorische thema dat we zojuist hebben gezien, komt vaak voor in partijen.

Het kan al voorkomen in de partij na 4 zetten, na

1. 33-28 (18-23)
2. 39-33 (12-18)
3. 44-39 (7-12)
4. 31-26 (20-25) ?



Tot nu toe heeft zwart symmetrisch de zetten van wit beantwoord. De laatste zet is fout, zoals aangegeven door het vraagteken.

Wit wint nu een schijf als volgt :

5. 28-22 (17x28)

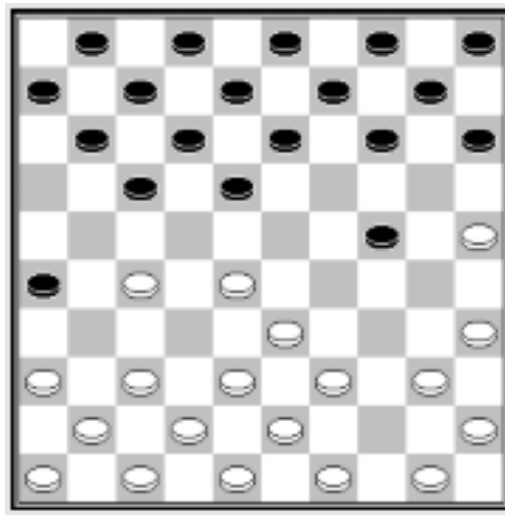
De slag (18x27) verandert niets aan het resultaat.

6. 33x22 (18x27)
7. 32x21 (16x27)
8. 34-30 (25x34)
9. 40x16

En schijf 27 is niet te verdedigen

Ditmaal een partijopening in het voordeel van zwart

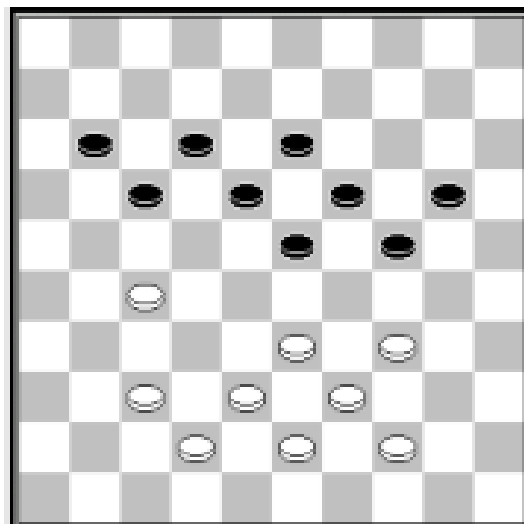
1. 34-30 (20-25)
 2. 32-28 (25x34)
 3. 39x30 (16-21)
 4. 44-39 (21-26)
 5. 30-25 (19-24)
 6. 31-27 ?
- Volgend diagram



Zwart wint twee schijven

- 6... (24-29)
7. 33x24 (14-20)
8. 25x14 (10x30)
9. 35x24 (18-22)
10. 27x18 (13x35)

We hebben hier nu een opmerkelijke stand met weinig schijven :

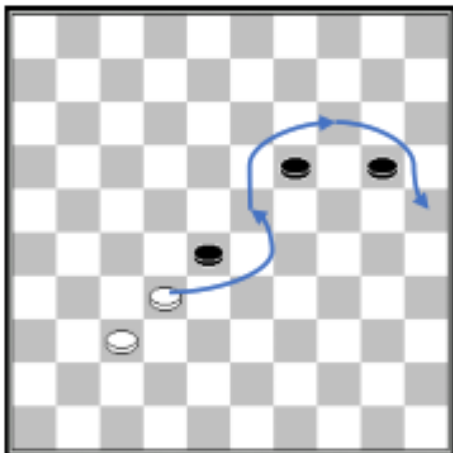


Wit krijgt een winnende stand door

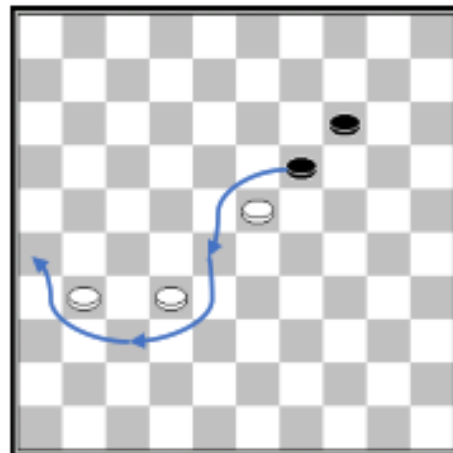
1. 27-22 (17x28)
- Op (18x27) wint wit onmiddellijk door 33-29 (24x33) 38x16
2. 33x22 (18x27) 3. 34-30 (24x35)
4. 44-40 (35x33) 5. 38x16

Wit zal als eerste promoveren tot dam en een winnend eindspel bereiken door de stukken.

De slag 32x25 of (19x26)



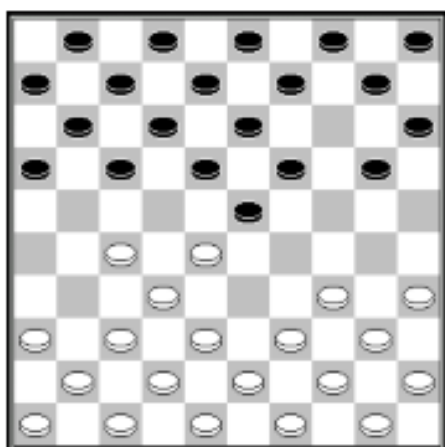
Eindslag 32x25



Eindslag (19x26)

Deze twee slagzetten zijn van bijzonder belang omdat ze zich direct aan het begin van het spel voordoen, op de tweede zet. Laten we ze eens nader bekijken.

1. 31-27 (19-23)
2. 33-28 (14-19) ?



De laatste zet van zwart is foutief. Hierdoor kan wit twee schijven winnen, door :

3. 28-22 (17x28)
4. 34-29 (23x34)
5. 32x25

En schijf 34 gaat verloren op de volgende zet. Deze combinatie is gekend onder de naam "Haarlemmer zet"

Hetzelfde geldt voor zwart na :

1. 32-28 (18-23)
2. 37-32

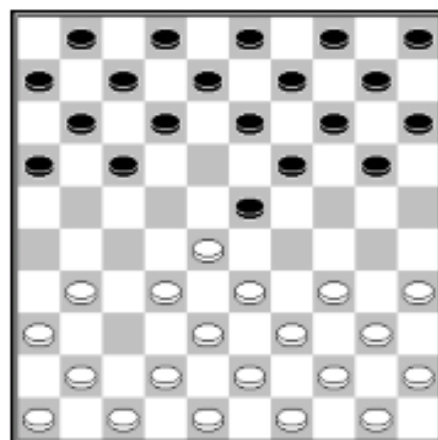
De laatste zet van wit is foutief. Zwart kan nu twee schijven winnen door :

- 2 ... (23-29)
3. 33x24

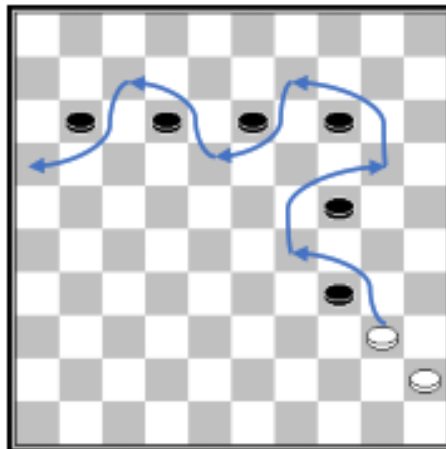
De andere slag 34x23 leidt tot hetzelfde resultaat.

- 3... (20x29)
4. 34x23 (17-22)
5. 28x17 (19x26)

En schijf 17 gaat verloren op de volgende zet.



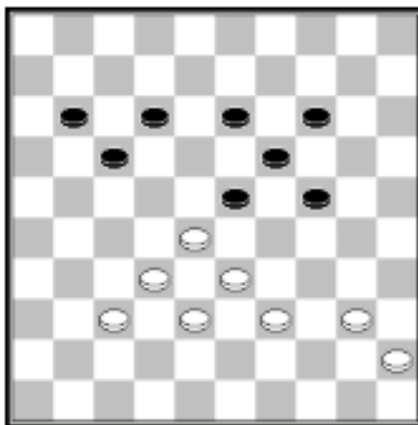
De slag 40x16 via veld 9



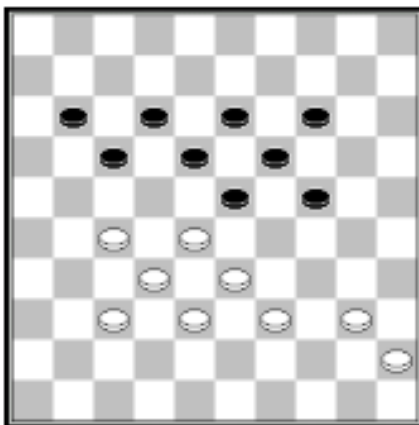
Eerder zagen we al een slag over vier schijven, beginnend bij veld 40 en eindigend bij veld 16. In dit geval verlengen we het pad door via veld 9 te gaan, met het aanzienlijke voordeel dat we zes zwarte schijven slaan.

De volgende oefeningen eindigen alle met de slag 40x16 over zes schijven.

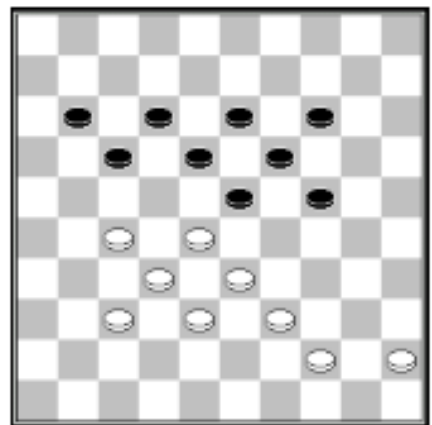
D1



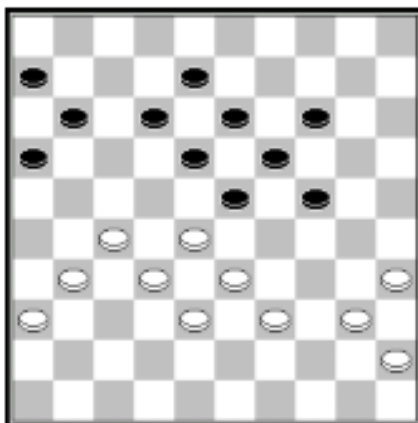
D2



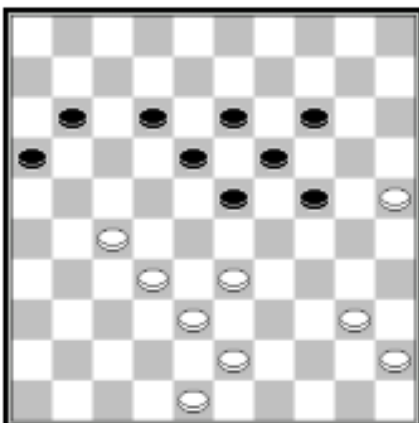
D3



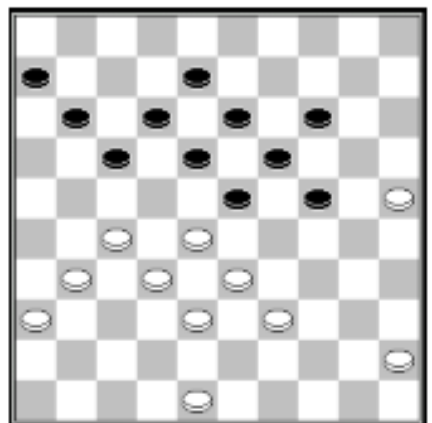
D4



D5



D6



D1 : 1.32-27 (23x34) 2.40x16

D2 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (23x34) 3.40x16

D3 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (23x34) 3.44-40 (17x26) 4.40x16

D4 : 1.27-21 (16x27) 2.31x22 (18x27) 3.32x21 (23x34) 4.40x16

D5 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (16x27) 3.33-28 (23x32) 4.43-39 32x34 5.40x16

D6 : 1.27-22 (18x27) 2.32x21 (23x34) 3.45-40 (17x37) 4.40x16

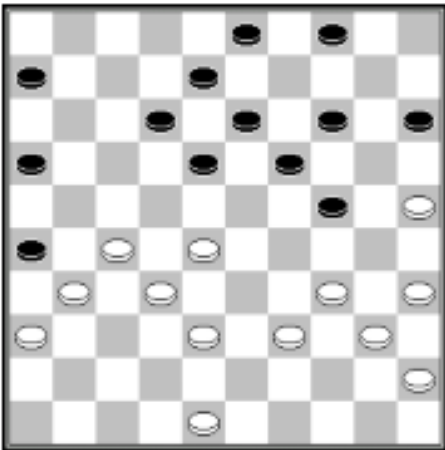
Vierde fase: Dam geven en offers

Te onthouden

We zijn nu aan het einde van de derde fase aangekomen. Je anticipatievermogen is nu vier stappen, en je zou binnenkort zes stappen moeten bereiken. Blijf gewoon het boek "Leren - Combinaties" bestuderen.

Dam geven

Bepaalde, soms spectaculaire, combinaties benodigen het sturen van schijven van de tegenstander naar dam, vervolgens deze dam te vangen om een slagzet uit te voeren. Laten we het volgende voorbeeld bekijken:



Wit heeft hier de mogelijkheid om een slagzet uit te voeren die vergelijkbaar is met een van de reeds getoonde slagen. In plaats van een 40x16 slag met het slaan van zes pionnen, zal het een 40x7 slag zijn over vijf schijven, over veld 9 gaat. De oplossing bestaat uit het promoveren van schijf 26 tot een dam door:

1. 48-42 (26x48)

Vervolgens moeten we de hinderende schijf 18 verwijderen door :

2. 27-22 (18x27)

3. 32x21 (16x27)

En we vangen de dam door :

4. 34-30 (48x34)

5. 40x7 met winst.

Combinaties met dam geven komen zelden voor. Daarom zal ik er niet verder op ingaan.

Componisten gebruiken dam geven vaak om de interesse en moeilijkheidsgraad van hun werken te verhogen.

Hier is een voorbeeld. Wit wint door:

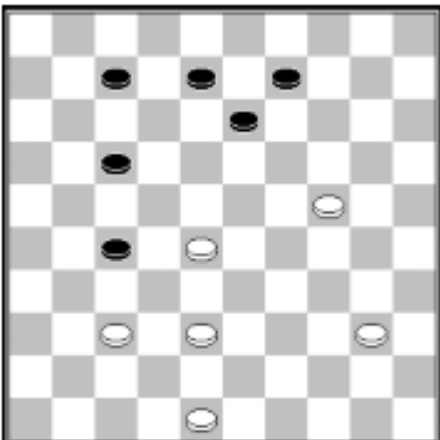
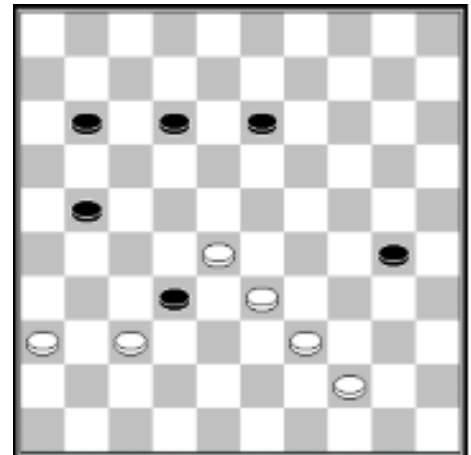
1. 39-34 (30x50)

2. 37-31 (32x23)

3. 31-27 (50x31)

Zwart moet meerslag nemen met de dam.

4. 36x9 etc. winst.



Nog een voorbeeld dat duidelijk illustreert hoe men het dam geven kan uitbuiten. Wit wint door:

1. 38-32 (27x38)

2. 28-22 (17x28)

3. 48-43 (38x49)

4. 37-32 (49x19)

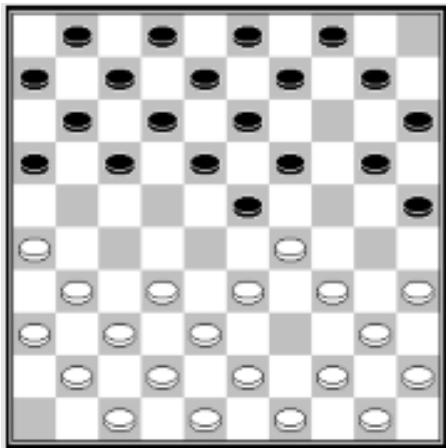
5. 32x1

Spectaculair en enigzins verborgen.

Beeldvorming

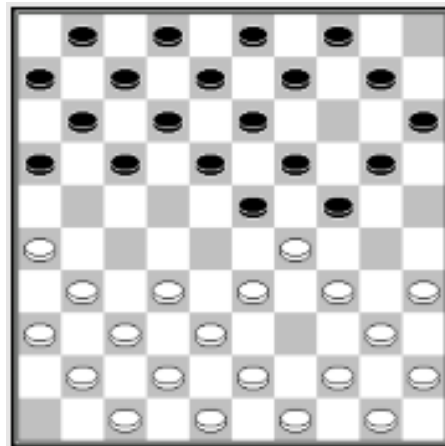
Er bestaat een vrij specifieke opening waarin wit een combinatie kan maken door zwart een dam aan te bieden. Laten we die eens nader bekijken:

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (20-25)
6. 39-33 (14-20) ?



Te noteren dat deze combinatie ook voorkomt in de volgende opening :

1. 31-26 (19-23)
2. 37-31 (14-19)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)
5. 33-29 (19-24)
6. 39-33 (14-19) !



De laatste zet van zwart is foutief. De combinatie is bekend onder de naam zetje van Bergen.

Alles begint met het dam geven :

7. 26-21 (16x27)

Anders slaan verandert niets.

8. 32x21 (17x26)

9. 33-28 (23x32)

10. 37x28 (26x46)

Wit gaat nu makkelijk naar dam door :

11. 29-23 (18x29)

12. 34x5

En de zwarte dam wordt ook gemakkelijk gevangen, door :

12. .. (46x...)

13. 5x46

Wit kan dezelfde combinatie uitvoeren, maar nu wordt de witte dam ook gevangen en zwart wint een schijf in deze uitwisseling.

7. 26-21 (16x27)

8. 32x21 (17x26)

9. 35-30 (24x35)

10. 33-28 (23x32)

11. 37x28 (26x46)

12. 29-23 (18x29)

13. 34x5

Maar de zwarte dam neemt als volgt :

- 13... (46x10)

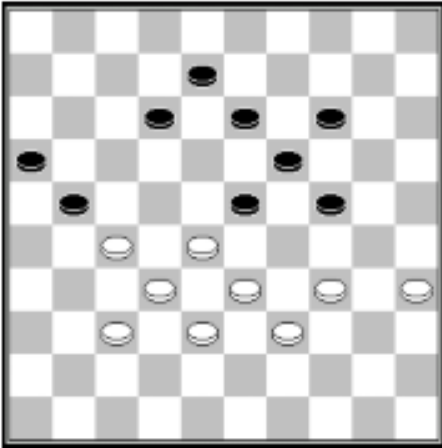
14. 5x25 (15-20)

15. 25x14 (9x20)

En zwart heeft een schijf meer.

De offers

Een gambiet begint met het offeren van een of meer schijven. Het verschil met een standaard combinatie is dat de zet na het laatste schijfoffer de tegenstander niet dwingt tot slaan. Het bekendste en waarschijnlijk meest voorkomende voorbeeld van een gambiet is het volgende:



In deze stand begint wit met het offeren van een schijf door :

1.35-30 (24x35)

En hij vervolgt met

2.33-29

Zwart kan spelen wat hij wil, maar het antwoord (12-18) of (13-18) laat wit toe naar dam door te breken door 27-22.

Hetzelfde type offer komt ook voor in de volgende positie :

Wit offert deze keer twee schijven :

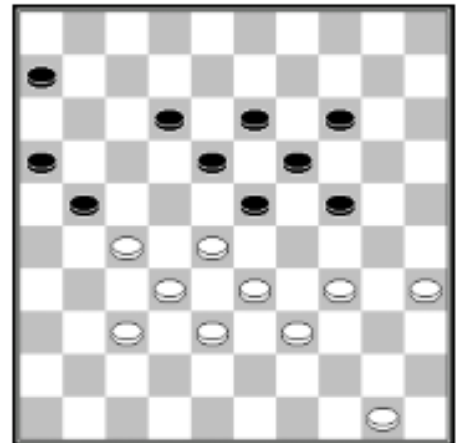
1. 35-30 (24x35)

2. 27-22 (18x27)

Gevolgd door de aanval :

3. 33-29

Hetgeen zwart zonder verdediging laat.



Gedeeltelijke conclusie

Je hebt nu het einde bereikt van dit eerste inleidende deel over dammen. Dit stelt je in staat om dynamisch vooruit te denken en vier tot zes zetten vooruit te anticiperen. Je neurale structuur is veranderd; deze is dichter geworden, waardoor je rustig kunt nadenken over wat er gaat komen. Je hebt ook je redeneervermogen aangetoond door combinaties van verschillende complexiteit op te lossen. Sterker nog, waarschijnlijk zonder het te beseffen, heb je abductief redeneren ontwikkeld, waarbij je de meest plausibele hypothesen formuleert en deze analyseert.

Bij dammen moet je nadenken voordat je een zet doet.

Zoals u later zult ontdekken, zijn er geen regels die u blindelings moet volgen. De kunst van het spel berust op algemene principes, en elke speler staat vrij om deze te interpreteren en te ontwikkelen door middel van vallen en opstaan. Uw vaardigheidsniveau zal afhangen van uw vermogen om deze principes toe te passen tegen steeds sterkere tegenstanders. Dit is wat ik u vurig toewens, en om u daarbij te helpen, nodig ik u uit om het volgende boekje te lezen.