

**Auteur : Piens Christiaan**

**Disclaimer** Niets in deze uitgave mag worden gewijzigd zonder de uitdrukkelijke toestemming van de auteur. Bij overname van gedeelten (zij het tekst of diagrammen) dient bronvermelding te gebeuren.

**Release 1.0 15-03-2013**



**PC Blues deel 11 Waterfalls**

## **Inhoudstafel**

Titelbladzijde  
Inhoudstafel  
Omtrent PC Blues Deel 11

### **Interludium 1**

Serie 01 - Oppositie  
Serie 02 - Lange lijn motieven  
Serie 03 - Triktrak

### **Interludium 2**

Serie 04 - Vangstelling 3 schijven tegen 1 dam  
Serie 05 - Bijtrekkers, Dam tegen 2 schijven , opsluiting  
Serie 06 - Diversen

### **Interludium 3**

Serie 07 - Eindspel  
Serie 08 - Lijnwatervallen  
Serie 09 - Guerra Watervallen

### **Interludium 4**

Serie 10 - Zwarte watervallen  
Serie 10 - Zwarte watervallen (met eindspel)  
Serie 11 - (Zwarte) Faure watervallen

### **Interludium 5**

Serie 12 - Waterval Miniaturen  
Coup de l' escalier  
De vondst van A. De Graag  
Serie Martijn de Leeuw

### **Interludium 6**

Serie 13 - Turkse watervallen  
Serie 14 - Waterval duet  
Serie 15 - Een zwarte dam op veld 50

### **Interludium 7**

Waterfalls uit de literatuur  
Het (waterval) podium  
Database perikelen

### **Interludium 8**

Omtrent een probleem van Max Douwes  
Omtrent een probleem van Gerrit de Bruijn  
Omtrent een opgave van Frans Hermelink

### **Interludium 9**

Randproblemen  
Max Randproblemen

### **Interludium 10**

20 x 20 stuks  
Het waterval thema  
Het waterval thema - Enkele standen verzameld door Arjen Timmer  
Terminologie

### **Interludium 11**

After Midnight  
Uitsmijter  
Nawoord  
Eindpagina

- - - - - o - O - o - - - - -

## Omtrent PC Blues 11

De PC Blues - serie begint aardig op te lopen. In nummering.

Tot nu toe hadden we vooral aandacht voor de **Belgische Kampioenschappen**. In delen 1 , 3 en 6 werden respectievelijk de kampioenschappen van 2009 , 2010 en 2011 doorgenomen. Tornadoiboeken zeg maar. Daarnaast kwamen ook enkel boeken met combinaties aan bod. In deel 2 werd de **opblaaskombinatie** opgevoerd en in deel 4 de "**Vier op één rij**" - combinatie. De inspiratie voor deze twee types combinaties werd eigenlijk ook aangeleverd vanuit het BK , meer bepaald het BK 2009.

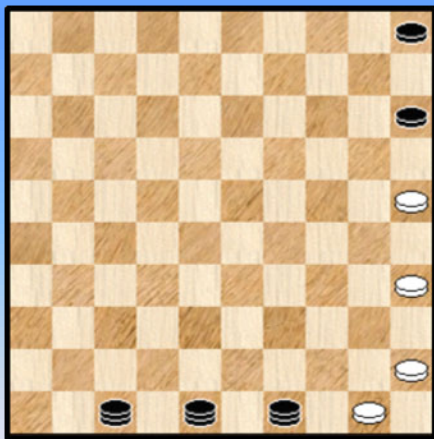
Met de deeltjes 7 tot 10 toerden we rond in Turkije met massa's **Turkse combinaties**.

Deel 5 kwamen we bij het **praktische eindspel** terecht.

En **deel 11** ? Een licht PDFje waar fantasie en fun de bovenhand voeren. In onze stoffige damkast vond ik een serie van een twintigtal standen die ik lang geleden had samengesteld. Eigenlijk ging het om één van twee series die ik had gemaakt. In eerste instantie wou ik één PDFje maken van de twee series (het geringe aantal standen pleit ook al voor die benadering) maar de thema's liggen mijlenver uit mekaar zodat dit toch niet echt aangewezen leek.

Daarom houden we het maar bij de eerste serie op zich. Meteen weet u dat , in tegenstelling tot de meeste PDFjes, het hier (althans in aanzet) om een vrij klein PDFje zou kunnen gaan.

### Diagram 1 Wit wint



We nemen een voorbeeld bij de hand. Dit maakt alles duidelijk.

In de stand van **diagram 1** wint wit door :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20  
04. 25x14 +

De resterende stand kan als een mini - eindspelletje beschouwd worden.

Deze stand heeft meerdere sterk **uitgesproken** kenmerken :

=> De stand bevat liefst drie **zwarte dammen** en moet dan ook in hoge mate als fantasierijk worden omschreven. Weinig kans om dit in de partij tegen te komen. Twee zwarte dammen zou nog wel eens lukken.

=> De drie dammen worden opeenvolgend , de een na de ander , in **cascade** geslagen. **Waterval** - structuur dus.

=> Er staan nogal wat stukken (in dit voorbeeld eigenlijk allemaal) aan de **rand** van het bord geparkeerd. Eigenlijk volgt dit (grotendeels) uit het slaan in cascade van vijandelijke dammen.

=> Zonder dat dit echt uit het ene voorbeeld kan worden afgeleid blijkt aan het einde vak een **mini - eindspelletje** over te blijven. Omgekeerd zou men kunnen vertrekken van een gekend eindspelletje en er een cascade - stand proberen mee op te bouwen.

Het komt ons voor de het tweede kenmerk essentieel is. We behouden het woord cascade (waterval) ook voor indien er minstens driemaal sprake is van bepaalde repetitieve aktie. Hier het slaan van een

dam.

We sluiten niet uit dat er andere cascade - systemen bestaan in ons damspel. Zo kan men remise door herhaling van zetten een cascade - element toedichten. Ook herhaaldelijk achterlopen heeft een repetitief karakter. En bij de slagsystemen zelf moet er nog wel ergens wat te vinden zijn , anders dan in het hier beschouwde slaan.

Hoe dan ook zullen we ons in dit PDFje (vooral) toespitsen op fantasiestanden met veel stukken (schijven en dammen , witte en zwarte ) aan de rand en waar in cascade geslagen wordt. Eventueel nemen we er wel enkele standen bij waar slechts tweemaal geslagen wordt maar waar de derde dam later toch ook gevangen wordt. Een **mini- waterval** dus. Overigens hebben niet alle watervallen noodzakelijk de rechtlijnige **trap** - structuur van het voorbeeld. Verder spreekt men in de franse literatuur (waar nogal wat slagen een naam hebben) van een **coup de l'escalier** wanneer twee opeenvolgende stukken na mekaar en een trapje hoger geslagen worden.

Daar de 20 oorspronkelijke standen toch wat magertjes uitvallen heb ik nog enkele extra standen samengesteld. En ook eens rondgeneusd in wat tijdschriften met een kleine oogst als gevolg. Het werpen van een blikje in de database moet in dit geval sterk worden afgeraden ☺. Alhoewel , je weet tenslotte nooit.

Om het geheel toch ietwat een boekvorm te geven plaatsen we de zelfgemaakte standen in ,eerdere series. Eerst was ik aan drie reeksen geraakt maar uiteindelijk werden het zowaar **zestien reeksen**. We hebben de standen (vooral) geklasseerd naargelang het bijbehorende eindspelletje. In twee reeksen moeten we trouwens spreken van eindspel en niet eindspelletje :

- => Serie 01 : eindigend in oppositie
- => Serie 02 : eindigend op thema's rondom de lange lijn
- => Serie 03 : eindigend op de triktrak
- => Serie 04 : eindigend op vangstellingen van 3 schijven tegen een dam
- => Serie 05 : eindigend op een bijtrekker , opsluiting of 1 Dam tegen 2 schijven
- => Serie 06 : diversen
- => Serie 07 : eindigend op een "moeilijker" eindspel
- => Serie 08 : lijnwatervallen
- => Serie 09 : Guerra - watervallen
- => Serie 10 : zwarte watervallen
- => Serie 11 : (zwarte) Faure watervallen
- => Serie 12 : waterval miniaturen
- => Serie 13 : Turkse watervallen
- => Serie 14 : Gekleurde watervallen
- => Serie 15 : Een zwarte dam op veld 50
- => Serie 16 : Randproblemen

De standen komend uit tijdschriften of boeken plaatsen we in een afzonderlijke reeks. Bij onze zoektocht ontmoetten we ook andere standen met massa's dammen waar het cascade - element niet de boventoon voert. Deze curiosa laten we links liggen. We maken het al bont genoeg ☺.

Er komt ook een (klein) **podium** dat de mooiste watervallen bevat. En tenslotte gaan we ook op zoek naar een passende uitsmijter.

De titel van het PDFje sluit nauw aan bij het essentiële kenmerk van de standen. We kozen voor het Engelstalige "**Waterfalls**" ook al omdat **Paul McCartney** er een knappe song aan wijdde na de split. Een stukje ode aan de natuur en het leven. We hebben hem later nooit betrap op het tegendeel.

Het **interludium** gedeelte stroomt als een waterval. We hebben niet de meest imposante watervallen uitgezocht maar eerder watervallen op mensenmaat , ingebed in een mooi stuk natuur.

- - - - - o - O - o - - - - -

## Bijdragen

Dit paragraafje stond niet echt in de planning voor dit PDFje. Zoals wel meer andere paragrafen trouwens ☺ . Maar het stromende water (om in waterval - terminologie te blijven ) zoekt nu eenmaal zijn weg en daar kan een auteur weinig tegen inbrengen...

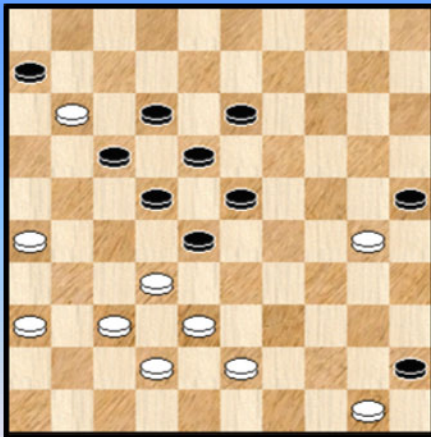
Zo bleek dat er reeds een waterval - terminologie bestond (het "waterval - thema" ) die niks te maken heeft met onze watervallen, waar (zoals zal blijken) de repetitief geslagen dammen de hoofdtoon voeren. Deze vaststelling kwam overigens vrij laat.



Veeleer dan dit te zien als een probleem schept dit nieuwe kansen voor ons. We kunnen aldus het begrip waterval - terminologie even toelichten. Dank zij **Arjen Timmer** (foto) , die met een zestal standen voor enige verduidelijking zorgde. Deze standen komen achteraan het PDFje aan bod in een afzonderlijk paragraafje.

Arjen voegde er ook een stand bij van Gortmans met als naam "**De waterval**". Het leek ons , los van inhoudelijke aspekt , een leuk idee om met deze stand - die dus helemaal **niet** karakteristiek is voor hetgeen in dit PDFje zal aan bod komen - te beginnen.

### Gortmans "De Waterval"



#### De oplossing :

01. 38-33 28x48 02. 50-44 25x34 03. 44-39 34x43  
04. 42-38 48x31 05. 36x27 22x31 06. 11x22 18x27  
07. 32x21 43x32 08. 26x17

=> 08. ... 45-50 09. 21-16 50x11 10. 16x07 +

=> 08. ... 06-11 09. 17x06 45-50 10. 21-17 50x11  
11. 06x17 +

- - - - - o - O - o - - - - -

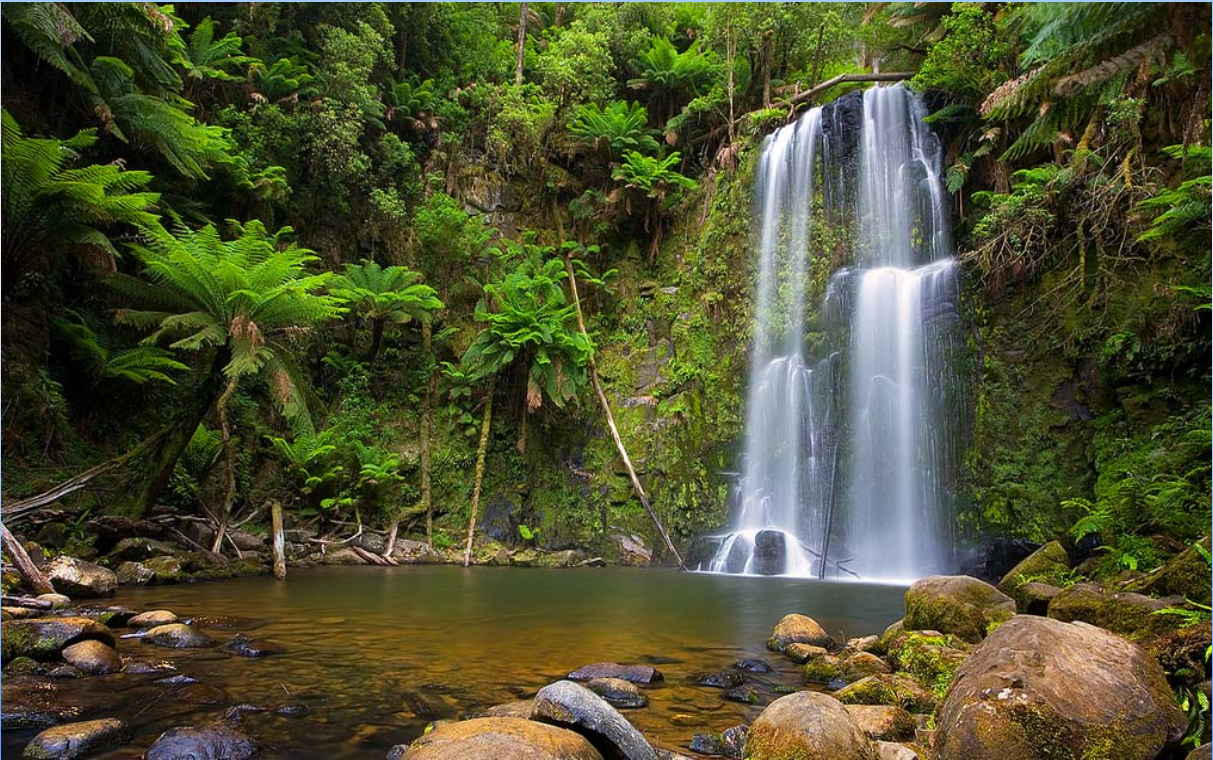
Waterfalls 1



© Yury Prokopenko

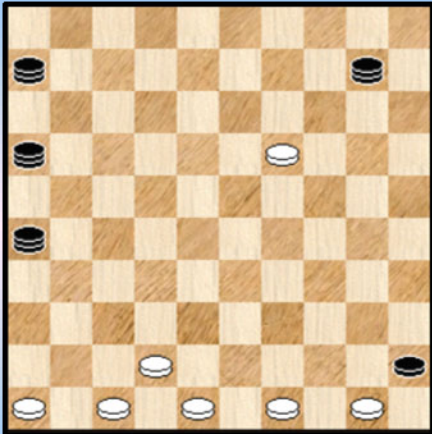


© Yury Prokopenko



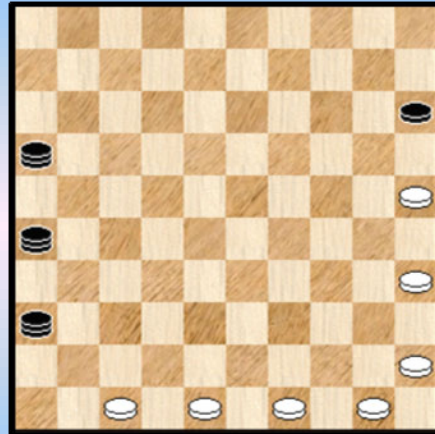


PC Blues Serie 1 Oppositie Wit wint



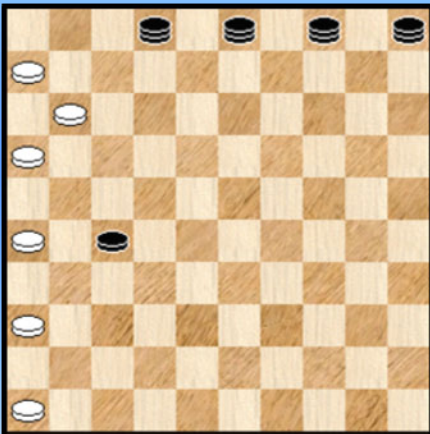
1

Wit wint



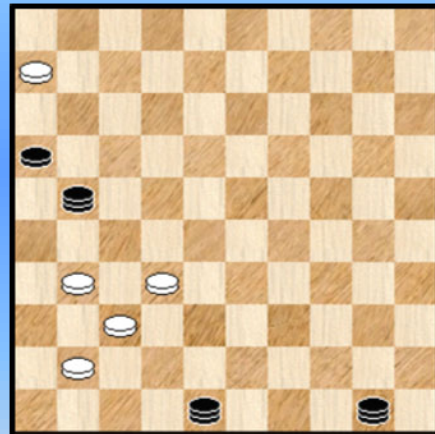
4

Wit wint



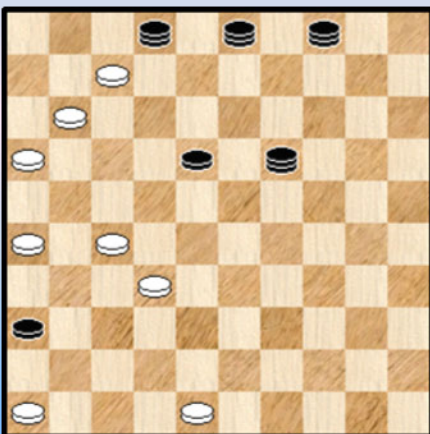
2

Wit wint



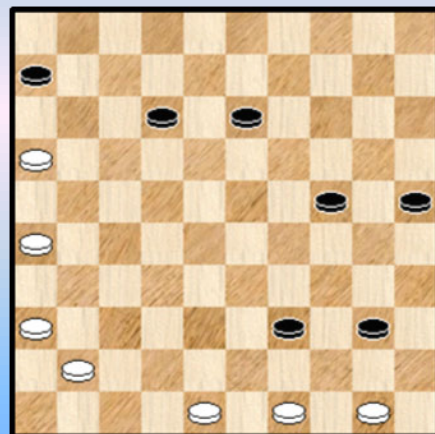
5

Wit wint



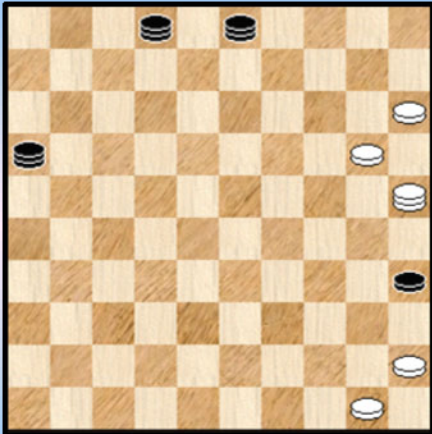
3

Wit wint



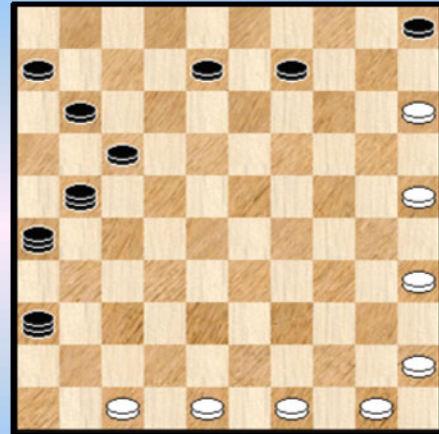
6

Wit wint



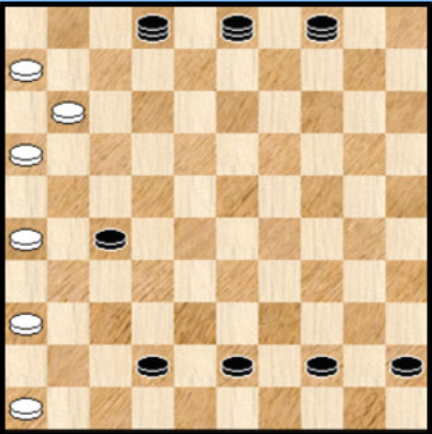
7

Wit wint



10

Wit wint



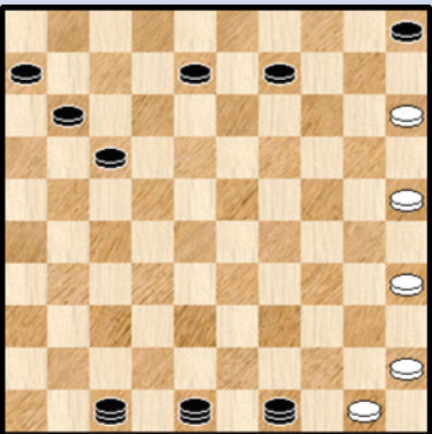
8

Wit wint



11

Wit wint



9

Wit wint



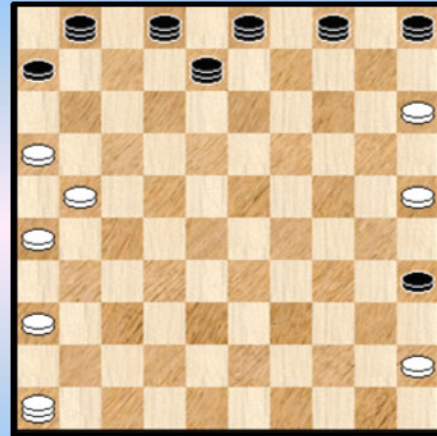
12

Wit wint



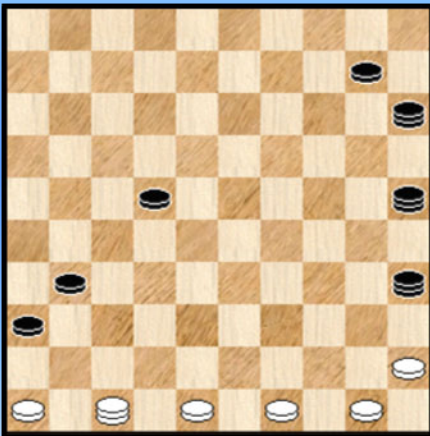
13

Wit wint



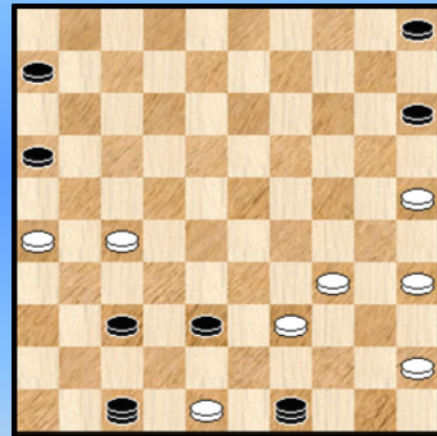
16

Wit wint



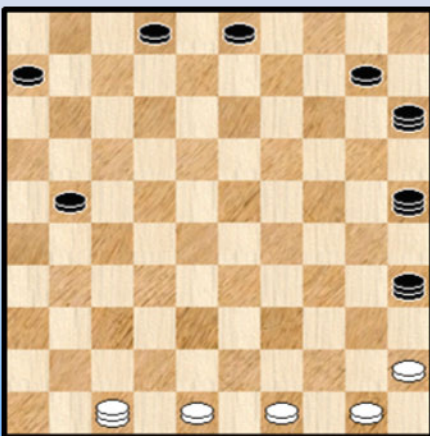
14

Wit wint



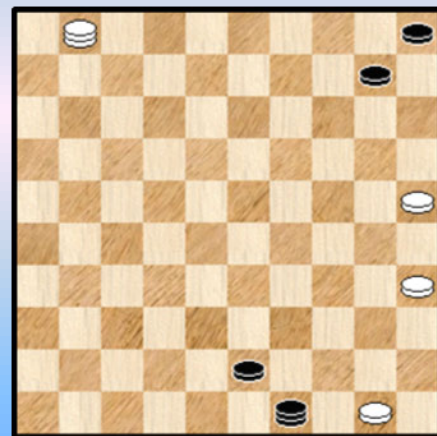
17

Wit wint



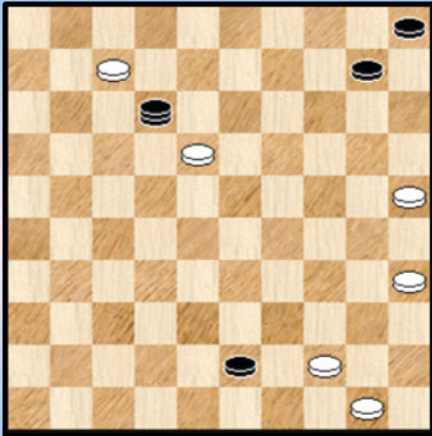
15

Wit wint

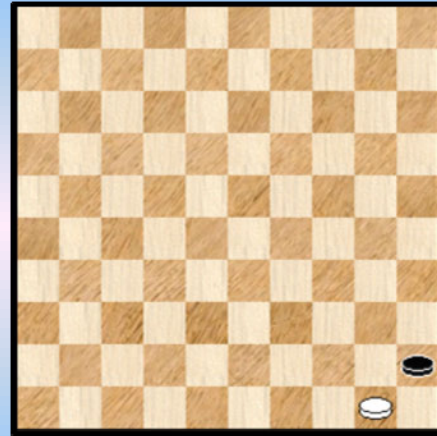


18

Wit wint

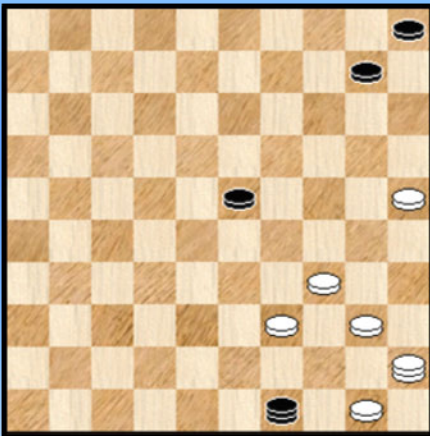


19

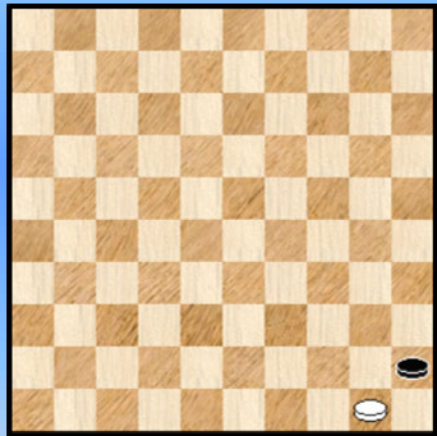


22

Wit wint

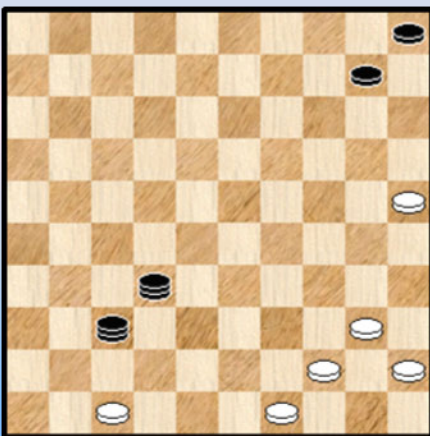


20

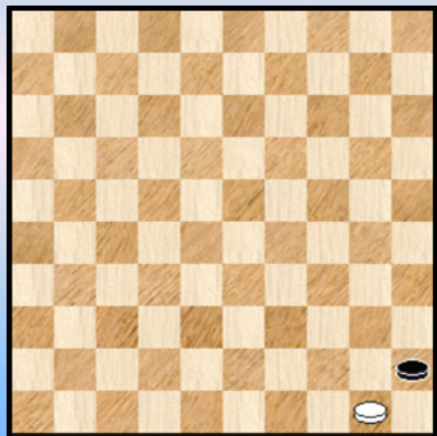


23

Wit wint



21



24

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 1 - Oppositie

**1.**

01. 42-37 10x41 02. 46x37 26x42 03. 47x38 16x43 04. 48x39 06x44 05. 49x40 45x34  
06. 50-44 +

De schijf op 45 neemt wel degelijk deel aan de strijd.

**2.**

01. 36-31 27x36 02. 11-07 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x37 05x41  
06. 46x37 +

De eerste zet lost alles op. Het slaan gebeurt hier achteruit.

**3.**

01. 27-22 18x38 02. 11-06 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x37 19x41  
06. 46x37 38-42 07. 37-31 36x27 08. 48x37 +

**4.**

01. 49-43 16x49 02. 48-42 26x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x14 +

De volgorde van geven moet gerespecteerd worden.

**5.**

01. 41-36 21x49 02. 31-26 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 06x17 +

Schijf 6 moet helemaal niet naar dam.

**6.**

01. 48-43 39x48 02. 49-44 40x49 03. 41-37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x30 25x34  
06. 50-44 + Dubbele oppositie

**7.**

01. 20-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x43 16x49 04. 50-44 49x40 05. 45x34 +

**8.**

01. 36-31 27x36 02. 11-07 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x50 +

**9.**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x21 +

**10.**

01. 49-43 21x49 02. 48-42 26x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x21 +

**11.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 48x17 +

**12.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x04 03-09 05. 04x07 01x12  
06. 48-42 +

**13.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x07 01x12 05. 48-42 +

**14.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x27 31x22 05. 48-42  
=> 05. ... 22-28 06.42-38 +  
=> 05. ... 22-27 06. 42-37 36-41 07. 37-31 27x36 08. 46x37 +

**15.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x04 03-09 05. 04x16 06-11  
06. 16x07 02x11 07. 48-42 11-17 08. 42-37 +

**16.**

01. 21-17 08x21 02. 16x27 04x31 03. 26x37 05x41 04. 46x14 ! 03x20 05. 15x24 02x30  
06. 25x34 01x40 07. 45x34 06-11 08. 36-31 11-17 09. 31-27 +

**17.**

01. 48-42 37x48 02. 39-33 38x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x14 49x21  
06. 26x17 +

Een ietwat merkwaardige (mini -) waterval eindigend in een dubbele oppositie waarbij 2 witte schijven het winnen van 4 zwarte.

**18.**

01. 01-45 43-48 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 10-14 05. 24-20 14-19  
06. 20-14 19x10 07. 25-20 +

**19.**

01. 07-01 12x49 02. 01-45 43-48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x24 10-14  
06. 24-20 14-19 07. 20-14 19x10 08. 25-20 +

**20.**

01. 34-29 ! 23x43 02. 50-44 (ook 02. 40-35 komt o hetzelfde neer) 43-48 03. 40-35 49x40  
04. 45x34 48x30 05. 35x24 10-14 06. 24-20 14-19 07. 20-14 19x10 08. 25-20 +

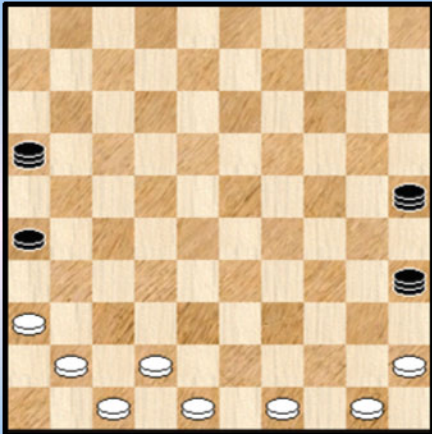
**21.**

01. 49-43 32x49 02. 47-42 37x48 03. 40-35 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x24 10-14  
06. 24-20 14-19 07. 20-14 19x10 08. 25-20 +

- - - - - o - O - o - - - - -

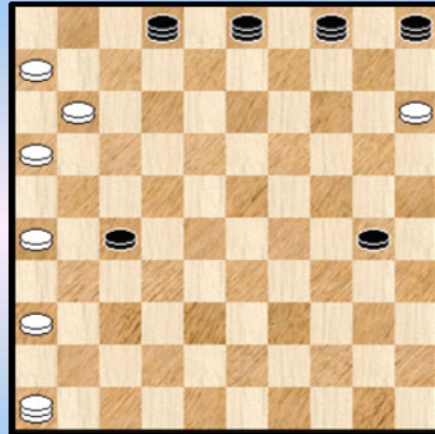


Wit wint



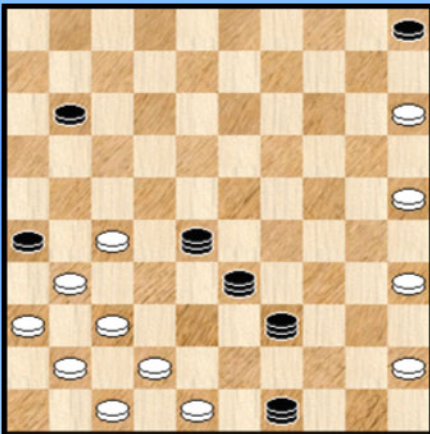
7

Wit wint



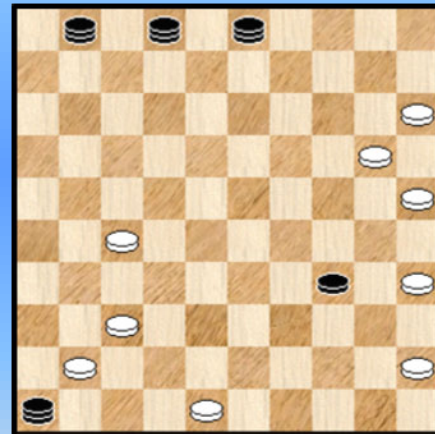
10

Wit wint



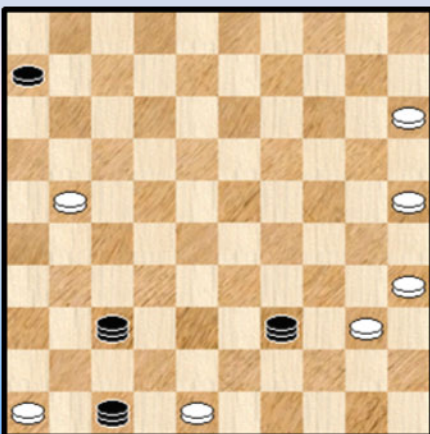
8

Wit wint



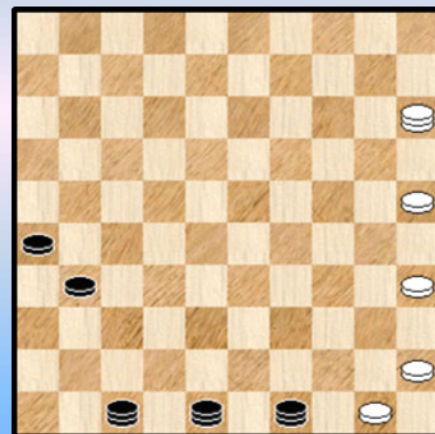
11

Wit wint



9

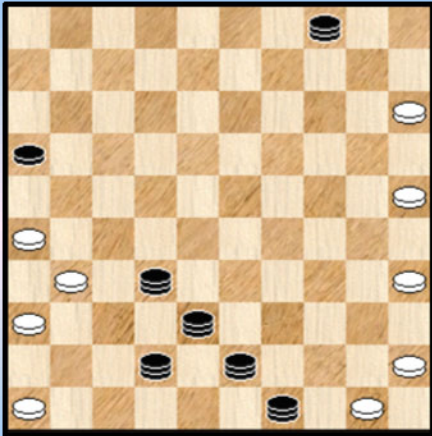
Wit wint



12

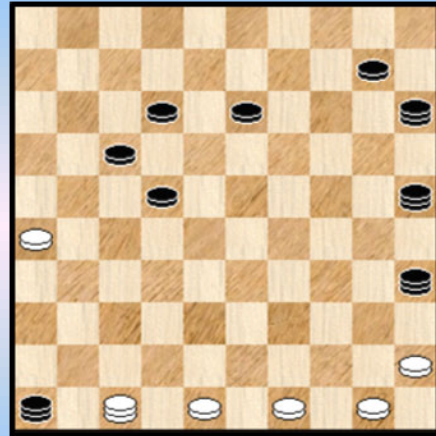


Wint wit ?



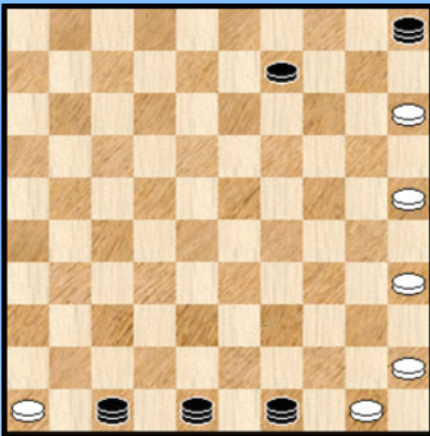
13

Wit wint



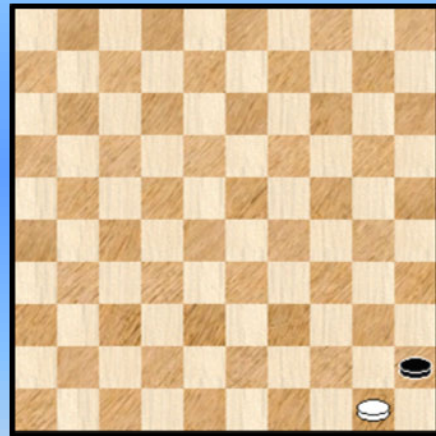
16

Wit wint



14

17

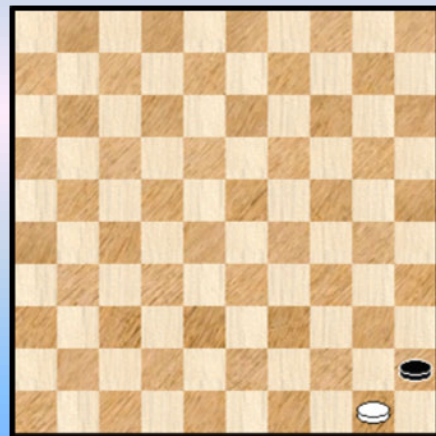


Wit wint



15

18



## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 2 - Lange lijn

### 1.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x05 15-20 05. 22-18 20-24  
06. 18-12 24-29 07. 12-07 29-34 08. 07-02 (ook 08. 07-01 wint) 46-41 09. 05x46 34-39  
10. 46-28 39-43 11. 28-39 43x34 12. 02-11 +

De dammen op 5 en 46 kijken toe.

### 2.

01. 40-34 39x30 02. 35x24 47x20 03. 25x14 37x05 04. 48-42 05-23 05. 12-08 02x13  
06. 42-37 23x41 07. 46x37 +

De aanval met de zwarte dam 04. ... 05-23 lost niks op. Een niet echt gelukke uitwerking.

### 3.

01. 36-31 16x40 02. 45x34 26x30 03. 35x24 47x20 04. 25x03 05-28 05. 15-10 28x05  
06. 03-26 05-28 07. 26-37 28x41 08. 46x37 +

Na een meerslag - start komen we in het waterval - water terecht en eindigen met het hoekthema.

### 4.

01. 07-01 23x34 02. 18-13 34x07 03. 01x40 49x35 04. 08-02 35x08 05. 02x30 48x25  
06. 09-03 25x09 07. 03x14 46-41 08. 14x46 05x14 09. 46x10 +

De lijn 05-46 speelt de hoofdrol op het eind.

### 5.

01. 42-38 15x42 02. 48x37 10x41 03. 46x37  
=> 03. ... 05x41 04. 36-31 26x37 05. 47x36 37-42 06. 43-38 42x33 07. 49-43 +  
=> 03. ... 05x46 04. 36-31 26x37 05. 47-41 37-42 06. 43-38 46x43 07. 49x47 +

Geen klassieke waterval.

### 6.

01. 12-07 01x12 02. 22-18 12x23 03. 45-40 35x44 04. 50x28 23x32 05. 17-12 08x26  
06. 11-07 02x11 07. 06x17 03x21 08. 16x38 15x42 09. 48x37 19x41 10. 46x37  
=> 10. ... 05x46 11. 36-31 26x37 12. 47-41 37-42 13. 43-38 46x43 14. 49x47 +  
=> 10. ... 05x41 11. 36-31 26x37 12. 47x36 37-42 13. 43-38 42x33 14. 49-43 +

Een "zware" stand met enig zoekwerk vooraleer de cascade start.

### 7.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 ( 03. 48x39 remise ) 16x49 04. 42-38 49x46  
05. 36-31 26x37 06. 47-41 37-42 07. 48x37 +

Met een gekend eindspelletje in de hoek 46 als besluit.

### 8.

01. 45-40

Na de beginzet komt het waterval - gedeelte

01. ... 49x16 02. 40-34 39x30 03. 35x24 33x20 04. 25x14 28x10 05. 15x04

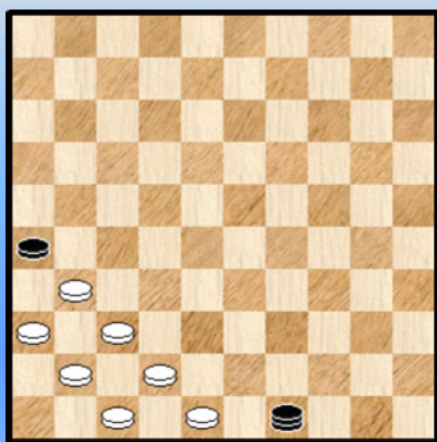
Daarna krijgt zwart de kans met **tegenspel** uit te pakken hetgeen resulteert in de afname van de witte dam en de erg gekende stand van het hierbij afgedrukte diagram.

05. ... 11-17 06. 04-15 05-10 07. 15x04 17-22 08. 04x27 16x49 **Diagram 1**

Dit eindspel eindigt fraai met de opsluiting van de zwarte dam

09. 31-27 49x16 10. 37-32 16x49 11. 42-38 49x46 12. 36-31 26x37 13. 47-41 37-42 14. 48x37 + **Diagram 2**

**Diagram 1**



**Diagram 2**



### 9.

01. 40-34 39x30 02. 35x24 47x20 03. 25x14 37x05 04. 21-17 ! X 05-23 05. 15-10 23x05  
06. 48-42 +

X 04. 21-16 ? 05-23 =

X 04. 48-42 ? 05-32

=> 05. 21-16 32-43 06. 15-10 43-34 =

=> 05. 21-17 32-43 06. 17-12 43-48 07. 42-38 48-30 08. 12-07 30-02 09. 07-01 02-24

10. 38-32 24-19 11. 32-27 19-13 12. 27-21 06-11 13. 15-10 13-08 =

Een mini - waterval.

### 10.

01. 36-31 27x36 02. 11-07 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x37 05x41  
06. 46x35 36-41 07. 35-19 +

### 11.

01. 45-40 34x45 02. 20-14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44 45-50  
06. 27-21 ! 50x42 07. 48x37 +

De zet 06. 27-21 is hier ook de enige niet- verliezende zet.

### 12.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 31-37 05. 15-47 26-31  
06. 14-10 31-36 07. 10-05 36-41 08. 47x36 37-42 09. 05-37 42x31 10. 36x27 +

**13.**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14  
=> 04. ... 32x05 05. 31-27 04x31 06. 26x48 05-37 07. 15-10 37x05 08. 48-42 +  
=> 04. ... 32x10 05. 31-27 04x31 06. 26x48 10-04 =

De stand is dus eigenlijk remise.  
Het stuk op 42 kan zowel een schijf of een dam zijn. Gezien de "vele dammen kontekst" opteerde ik  
maar voor een dam.

**14.**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x03 05-28 05. 15-10 28x05  
06. 03-26 05-28 07. 26-37 28x41 08. 46x37 +  
Een hoekthema 46.

**15.**

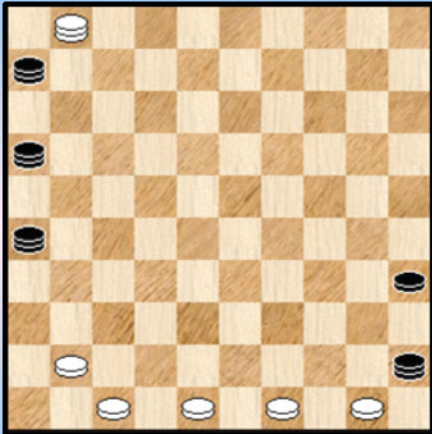
01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x04 05-28 05. 04-10 28x05  
06. 48-42 +  
Een hoekthema 46.

**16.**

01. 26-21 17x26 02. 45-40 35x44 03. 50x39 25x43 04. 49x38 15x42 05. 47x05 26-31  
06. 48-42 31-36 07. 42-37 46x32 08. 05x37 +

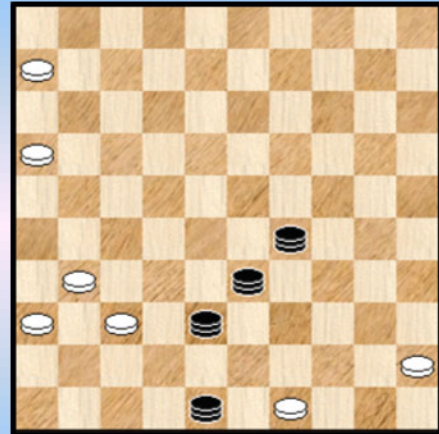
----- o - O - o -----

PC Blues Serie 3 triktrak Wit wint



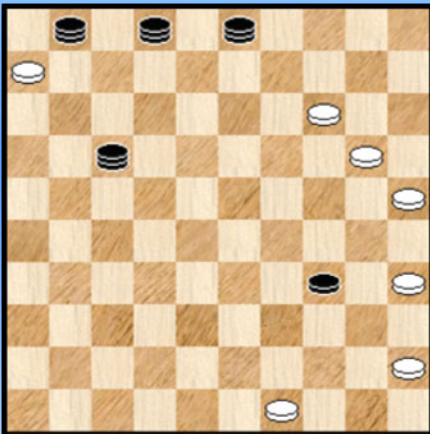
1

Wit wint



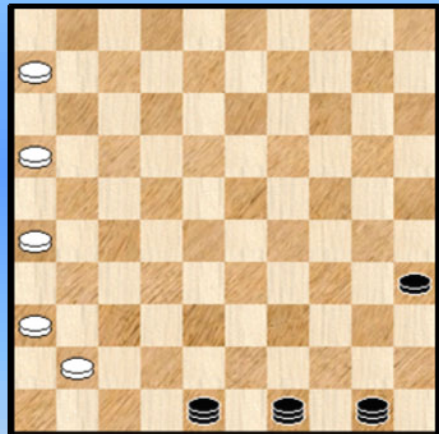
4

Wit wint



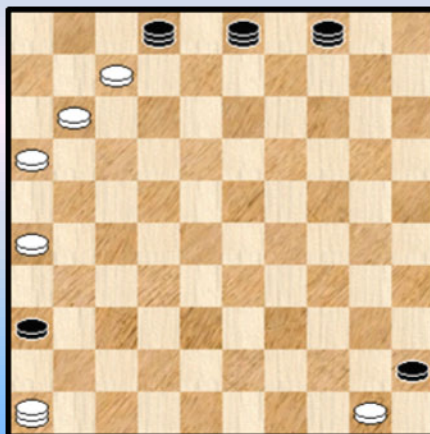
2

Wit wint



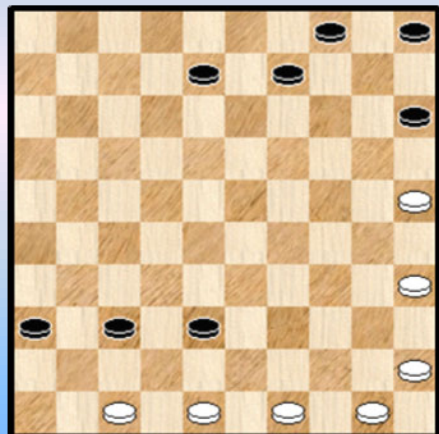
5

Wit wint



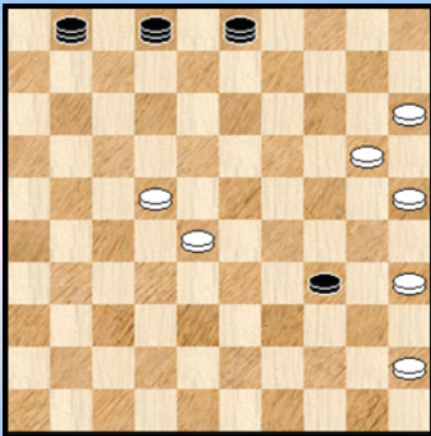
3

Wit wint



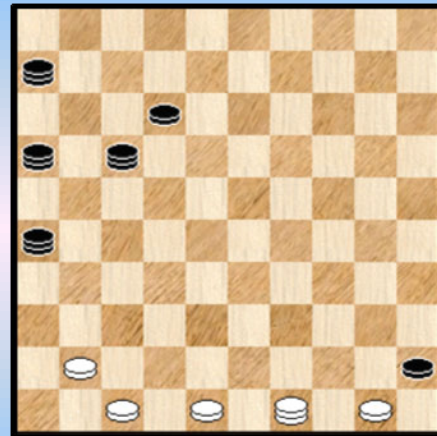
6

Wit wint



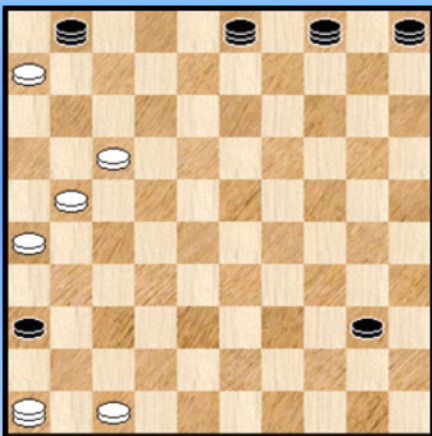
7

Wit wint



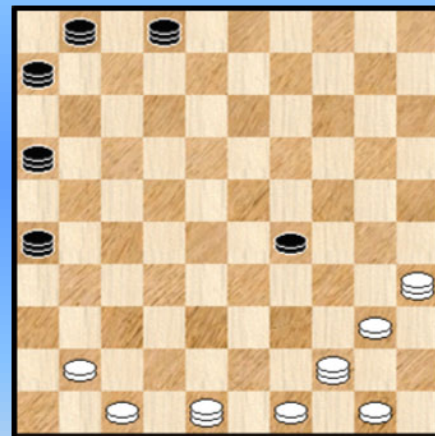
10

Wit wint



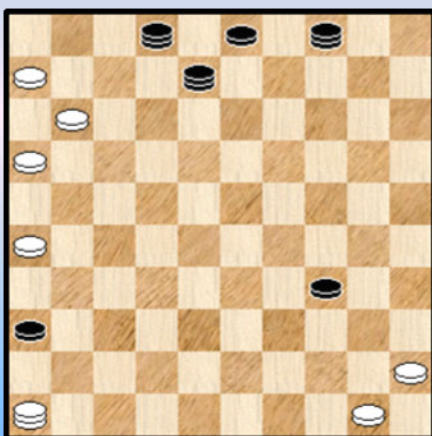
8

Wit wint



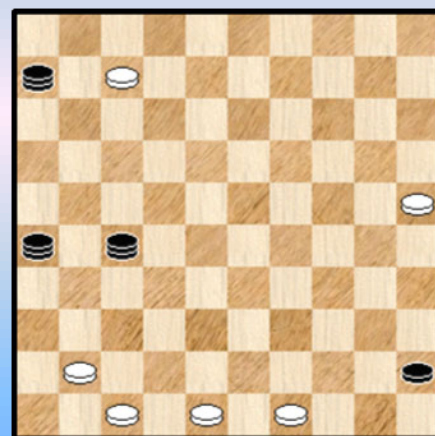
11

Wit wint



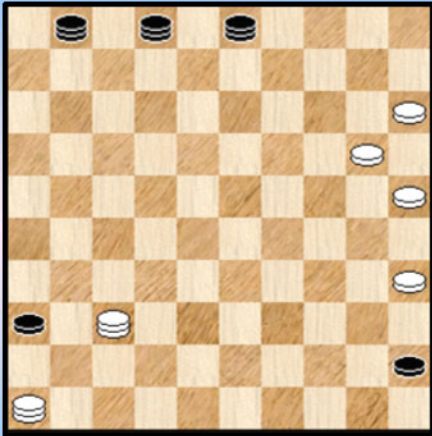
9

Wit wint



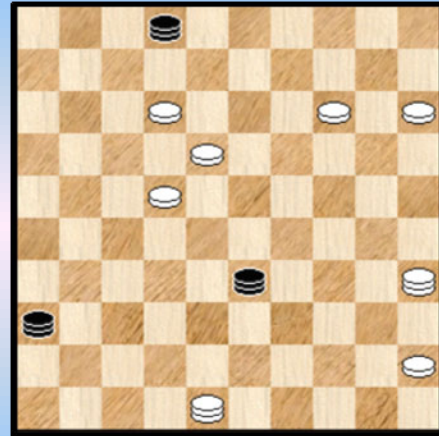
12

Wit wint



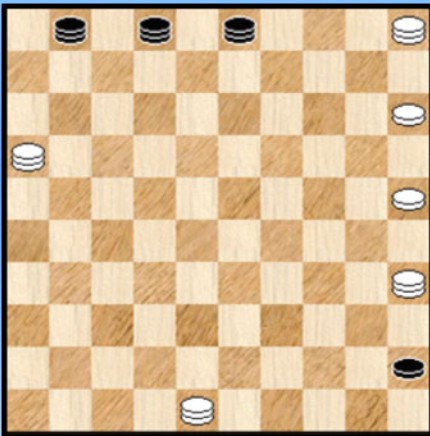
13

Wit wint vastberaden

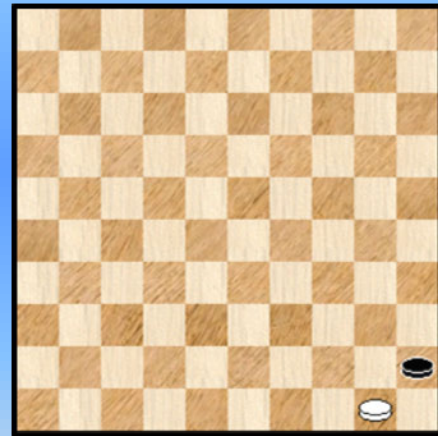


16

Wit wint

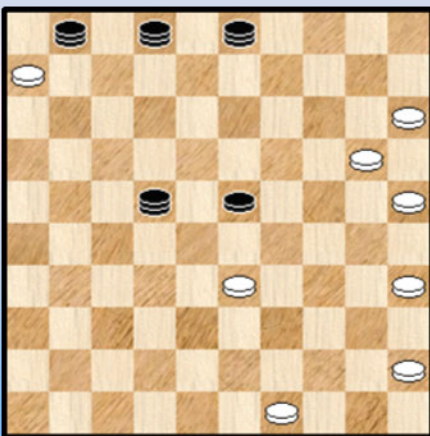


14

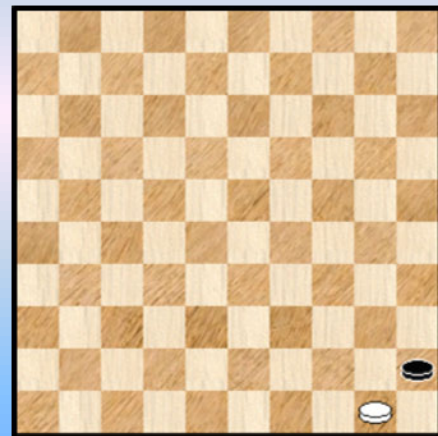


17

Wit wint



15



18

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 3 - triktrak

1.

01. 41-37 26x42 02. 47x38 16x43 03. 48x39 06x44 A 04. 49x40 35x44 05. 50x39 45-50  
06. 01-06 +  
A 04. 50x39 35-40 ! =

2.

01. 45-40 34x45 02. 20-15 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44 17x50  
06. 06-01 50-28 07. 49-44 28x50 08. 01-06 +

Triktrak opsluiting.

3.

01. 11-06 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 36-41 05. 50-44 ! 41x32  
06. 46x28 45-50 07. 28-06 50x39 08. 06x44 +

Schijf 50 zorgt voor het **broodnodige** tempo.

4.

01. 31-26 48x31 02. 36x27 38x21 03. 26x17 33x11 04. 16x07 29x01 05. 49-44 01-23  
06. 45-40 23x45 07. 06-01 45-50 08. 01-06 50x39 09. 06x44 +

Triktrak - einde

5.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 35-40 05. 07-01 ! de enige  
=> 05. ... 40-45 06. 01-12 45-50 07. 12-17 50x11 08. 06x17 +  
=> 05. ... 40-44 06. 01-40 44x35 07. 06-01 +

Een triktrak eindspelletje als bonus.

6.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x12 15-20 08. 12-07 20-24 09. 07-01 eindigend in de opsluiting witte Dam  
op 50 en zwarte schijf op 45 +

7.

01. 45-40 34x45 02. 20-14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44 45-50  
06. 44-39 50x33 07. 28x39 +

8.

01. 21-16 03x21 02. 16x27 04x31 03. 26x37 05x41 04. 46x45 +  
Triktrak - opsluiting

9.

01. 45-40 ! de enige die wint. De plaatsing van een extra zwarte schijf op veld 3 maakt dit mogelijk.  
01. ... 34x45 02. 11-07 02x11 03. 06x17 08x21 04. 16x27 04x31 05. 26x37

Zwart mag niet met schijf 3 spelen wegens 37-31 ! +



05. ... 36-41 06. 50-44 ! 41x32 07. 46x28 !

Het resterende triktrak spelletje wint.

07. ... 03-09 08. 28-06 09-13 09. 06-33 (niet 09. 06-01 ? remise ) 13-19 10. 33-06 19-24  
11. 06-28

=> 11. ... 24-29 12. 44-40 45x34 13. 28-44 +

=> 11. ... 24-30 12. 28-06

++ 12. ... 30-34 13. 44-40 45-50 14. 40x29 50-45 15. 06-01 45x23 16. 01x29 +

++ 12. ... 30-35 13. 44-39 35-40 14. 06-33 +

## 10.

01. 41-37 26x42 02. 47x38 16x43 03. 48x39 17x44 04. 49x01

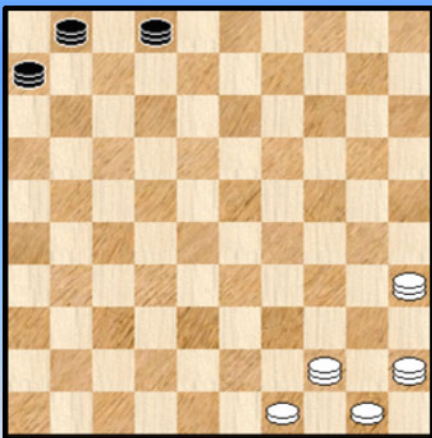
=> 04. ... 06-28 05. 50-44 28x50 06. 01-06 +

=> 04. ... 06-44 05. 50x39 45-50 06. 01-06 50x33 07. 06x39 +

## 11.

01. 40-34 29x40 02. 41-37 26x42 03. 47x38 16x43 04. 48x45 en we komen bij de stand van het diagram aan.

**Zwart aan zet**



Een triktrak eindspel van een erg zwaar kaliber. Een van de moeilijke dus. We weten niet of wiens naam dit staat.

Drie witte dammen en 2 witte schijven winnen het van drie zwarte dammen.

Hier komt de ontleding. Omwille van de vele varianten houden we het ergens een beetje beknopt. Overigens komen bepaalde varianten meerdere keren terug.

Zwart heeft drie mogelijkheden :

=> 04. ... 02-11 05. 35-02

++ 05. ... 11-28 06. 44x22 06x28 07. 02-11 28x06 08. 49-43 06-28 09. 43-39 28x44  
10. 50x39 +

++ 05. ... 11-16 06. 44-39 06x44 07. 50x39 +

=> 04. ... 02-16 05. 44-39 06x44 06. 50x39 01-06 07. 45-50 06x44 08. 50x06

**A)** 08. ... 16-02 09. 06-01

++ 09. ... 02-16 10. 35-24 16-11 11. 24-29 11-02 12. 29-34 02-16 13. 34-43 16-11  
14. 01-06 11-02 15. 06-11 02x16 16. 43-38 16x43 17. 49x38 +

++ 09. ... 02-11 10. 35-40

**A1)** 10. ... 11-02 11. 40-34

++ 11. ... 02-11 12. 49-44 11x50 +

++ 11. ... 02-16 12. 34-43

>> 12. ... 16-02 13. 43-30 02x35 14. 01-40 35x44 15. 49x40 +

>> 12. ... 16-11 13. 01-06 11-02 14. 06-11 02x16 15. 43-38 16x43 16. 49x38 +

**A2)** 10. ... 11-16 11. 01-29 16-11 12. 29-01  
++ 12. ... 11-02 13. 40-34 02-16 14. 34-43 16-11 15. 01-06 11-02 16. 06-11 02x16  
17. 43-38 16x43 18. 49x38 +  
++ 12. ... 11-16 13. 40-29 16-02 14. 29-34  
>> 14. ... 02-11 15. 49-44 11x50 16. 01-06 +  
>> 14. ... 02-16 15. 34-43 16-11 16. 01-06 11-02 17. 06-11 02x16 18. 43-38 16x43  
19. 49x38 +

**B)** 08. ... 16-07 09. 06-01  
++ 09. ... 07-16 10. 35-24 16-11 11. 24-29 +  
++ 09. ... 07-11 10. 35-40 11-02 11. 40-34 02-16 12. 34-43 16-11 13. 01-06 11-02  
14. 06-11 02x16 15. 43-38 16x43 16. 49x38 +  
++ 09. ... 07-02 10. 35-30 02x35 11. 01-40 35x44 12. 49x40 +

=> 04. ... 02-07 05. 44-39 06x44 06. 49x40

**A)** 06. ... 01-06 07. 40-34 07x40 08. 45x34 +

**B)** 06. ... 07-02 07. 40-34 01x40 08. 45x34 02-16 09. 34-43 16x49 10. 50-44 49x40  
11. 35x44 +

**C)** 06. ... 07-16 07. 40-34 01x40 08. 45x34 16-02 09. 34-39  
++ 09. ... 02-16 10. 39-43 16x49 11. 50-44 49x40 12. 35x44 +  
++ 09. ... 02-07 10. 50-45  
>> 10. ... 07-16 11. 35-49 16-02 12. 39-30 02x35 13. 45-40 35x44 14. 49x40 +  
>> 10. ... 07-02 11. 35-49 02-16 12. 45-40 16-07 13. 39-34

**C1)** 13. ... 07-16 14. 49-44  
++ 14. ... 16-32 15. 34-43 32x49 16. 40-35 49x40 17. 35x44 +  
++ 14. ... 16-02 15. 34-30 02x35 16. 44-49 35x44 17. 49x40 +

**C2)** 13. ... 07-11 14. 34-01  
++ 14. ... 11-28 15. 49-44 28x50 16. 01-06 +  
++ 14. ... 11-02 15. 40-34  
>> 15. ... 02-35 16. 01-29 35-19 17. 34-30 19x35 18. 29-40 35x44 19. 49x40 +  
>> 15. ... 02-11 16. 49-44 11x50 17. 01-06 +  
>> 15. ... 02-16 16. 34-29  
> 16. ... 16-11 17. 49-44 11x50 18. 01-06 +  
> 16. ... 16-02 17. 49-35 02-16 18. 01-07 16x02 19. 29-24 02x30 20. 35x24 +  
++ 14. ... 11-16 15. 40-34  
>> 15. ... 16-11 16. 49-44 11x50 17. 01-06 +  
>> 15. ... 16-02 16. 34-30 02x35 17. 01-40 35x44 18. 49x40 +

## 12.

01. 41-37 26x42 02. 47x38 27x43 03. 48x39  
=> 03. ... 06x50 04. 07-01 50-28 05. 49-44 28x50 06. 01-06 +  
=> 03. ... 06x44 04. 49x40 45x34 05. 07-01 34-39 06. 01-34 39x30 07. 25x34 +

Een triktrak - opsluiting of een damoffer tot besluit.

## 13.

01. 20-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44 36-41 05. 44-39 ! 41x32  
06. 46x28 45-50 07. 28-06 50x33 08. 06x39 +

## 14.

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44 45-50 05. 48-39 50-45  
06. 44-50 45-23 07. 16-07 23x01 08. 50-45 01-06 09. 45-50 06x44 10. 50x39 +

15.

01. 33-29 23x34 02. 45-40 34x45 03. 20-14 03x20 04. 15x24 02x30 05. 25x34 01x40  
06. 35x44 22x50 07. 06-01 50-28 08. 49-44 28x50 09. 01-06 +

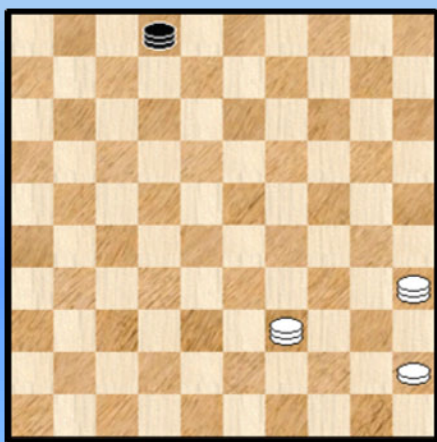
16.

Het woordje vastberaden had een bedoeling ☺.

In de diagramstand kan wit ook winnen door het op een 5 tegen 2 dammen eindspel te laten aankomen. Hij start dan met 01. 14-10 33x03 02. 10-04 36x13 03. 04x22 02-16 enz ...

Wanneer hij echter zijn klassiekers kent wint hij rechtstreeks met behulp van een moeilijk 3 tegen 1 eindspel !

01. 48-25 ! 33x20 02. 15x24 36x30 03. 25x39 de enige !! en de stand van het diagram ontstaat.



De verdere oplossing komt ook elders in dit PDFje al eens naar voor.

Anders gezegd : De PC Blues lezer moet hier aan het werk : zwart is aan zet maar wit wint !

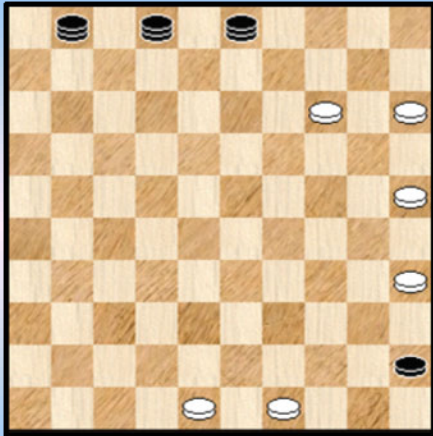
----- o - O - o -----

Waterfalls 2





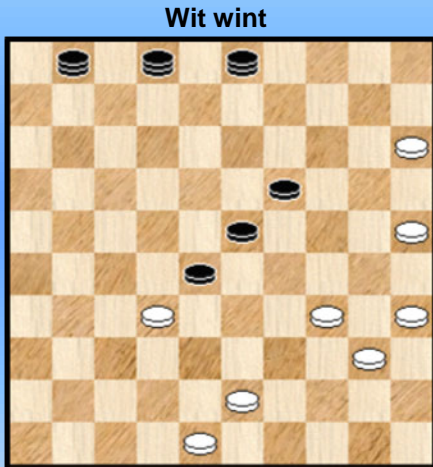
PC Blues Serie 4 - 3 sch vs 1 dam Wit wint



1



4



2



5

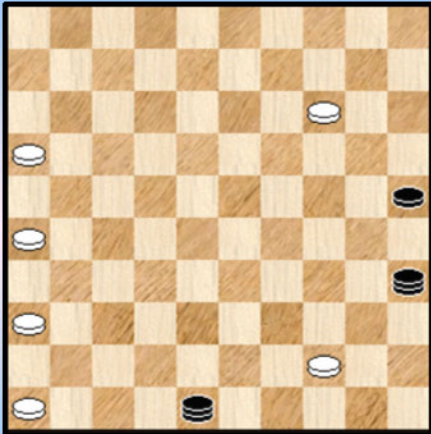


3



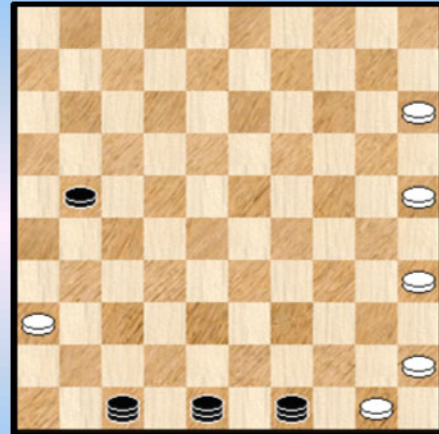
6

Wit wint



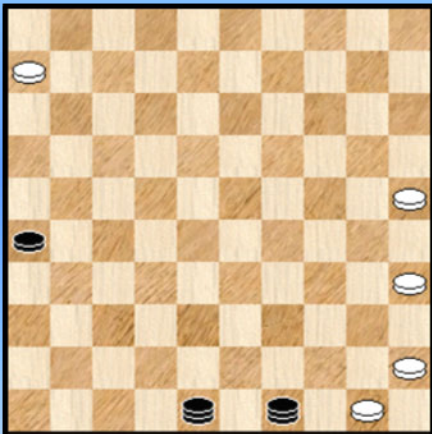
7

Wit wint



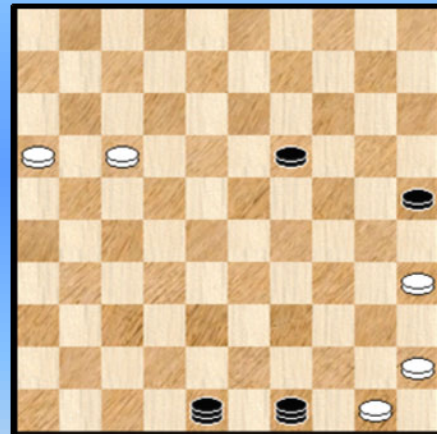
10

Wit wint



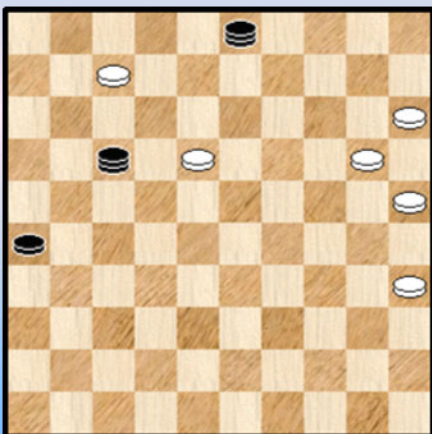
8

Wit wint



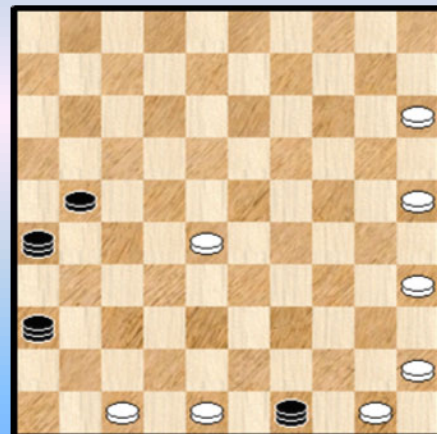
11

Wit wint



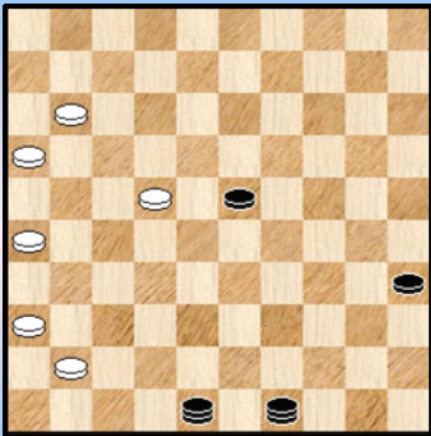
9

Wit wint



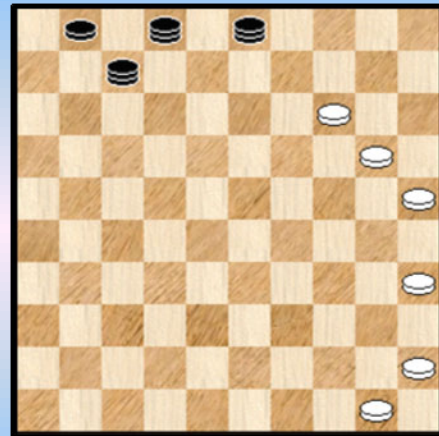
12

Wit wint



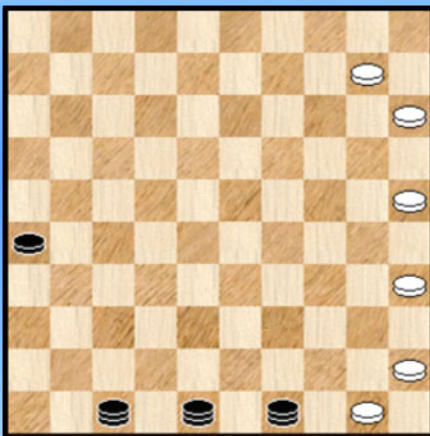
13

Wit wint



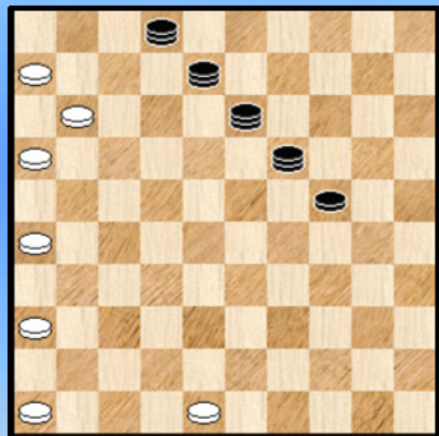
16

Wit wint



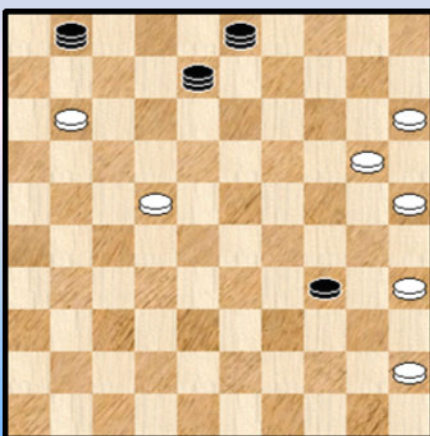
14

Wit wint



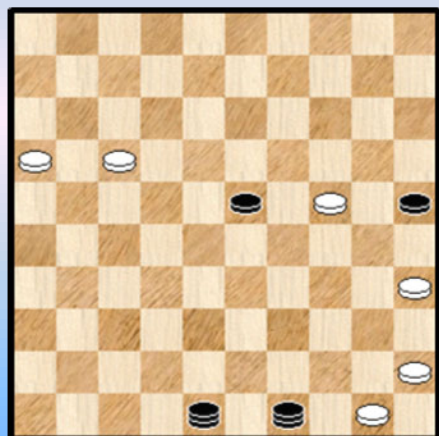
17

Wit wint



15

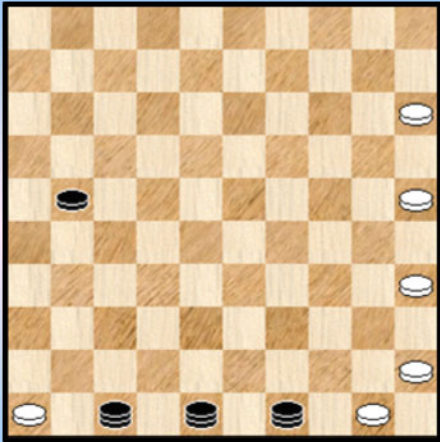
Wit wint



18

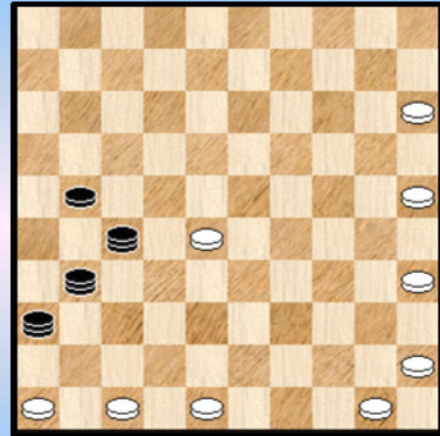


Wit wint



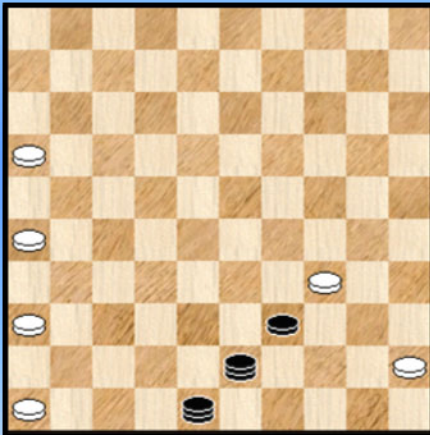
19

Wit wint



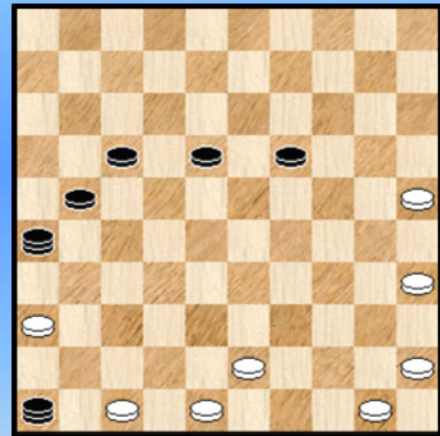
22

Wit wint



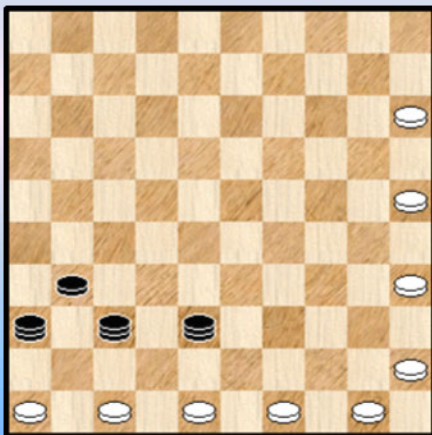
20

Wit wint



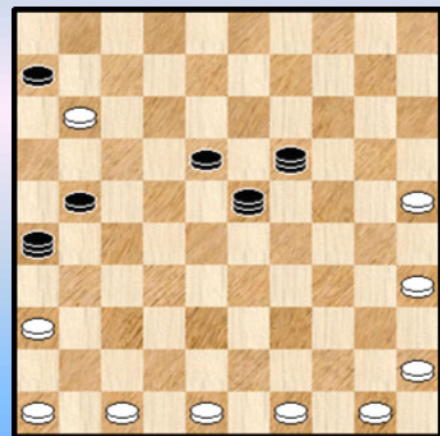
23

Wit wint



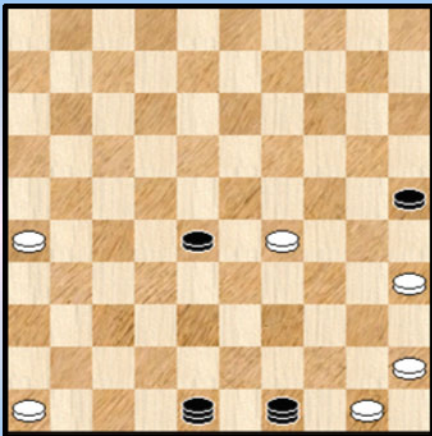
21

Wit wint

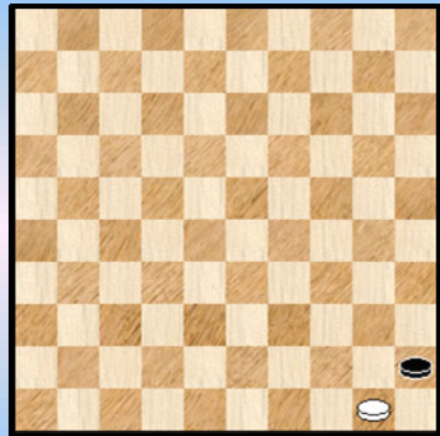


24

Wit wint

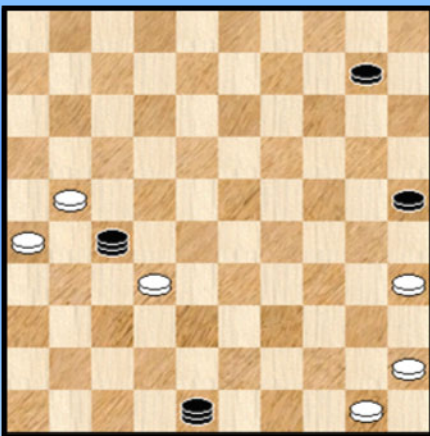


25

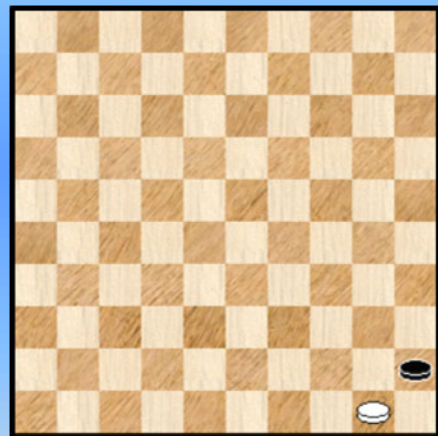


28

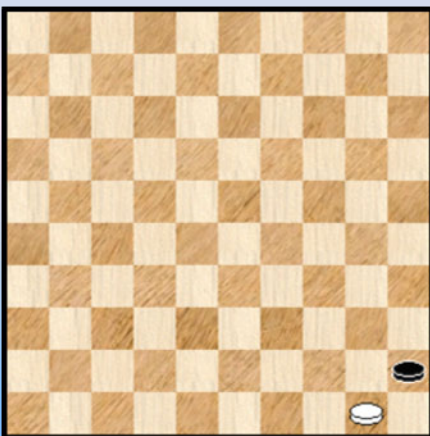
Wit wint



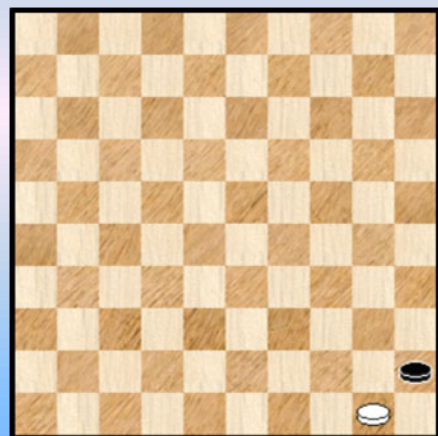
26



29



27



30

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 4 - vangstelling 3 schijven tegen 1 dam

In deze reeks blijft er na de waterval nog een klein eindspelletje over in de vorm van drie schijven tegen 1 dam (of in eerste instantie een schijf die later dam wordt). Dit eindspelletje wordt uiteraard winnend afgesloten door de dam mat te zetten.

### 1.

01. 49-43 ! 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44 45-50 05. 43-39 50-45  
06. 44-40 45x43 07. 48x39 +

Er komt nog een vierde zwarte dam op het bord. Heel even.

### 2.

01. 34-29 23x45 02. 32x14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44 45-50  
06. 43-39 50-45 07. 44-40 45x43 08. 48x39 +

In de aanvangsstand staan en enkele stukken niét aan de rand. Ze verdwijnen echter snel. Het eindje sluit aan bij de vorige stand.

### 3.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 31-37 05. 46-41 37x46  
06.15-10 46-41 07. 10-05 41x10 08. 05x14 +

### 4.

01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41

Wit kan nu op twee manieren winnen :

=> 05. 36x47 25-30 06. 48-43 30-34 07. 47-42 34-40 08. 43-39 40-45 09. 42-37 45-50  
10. 39-33 50x41 11. 46x37 +

=> 05. 46x37 25-30 06. 48-43 30-34 07. 37-32 34-40 08. 43-39 40-45 09. 32-27 45-50  
10. 39-33 50x31 11. 36x27 +

### 5.

01. 36-31 27x36 02. 11-07 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x48 36-41  
06. 48-42 +

### 6.

01. 39-33 28x39 02. 20-14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x43 35-40 05. 43-39 40-45  
06. 41-37 45-50 07. 39-33 50x41 08. 46x37 +

### 7.

01. 46-41 35x49 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 25-30 05. 14-10 30-34  
06. 10-05 34-39 07. 05-32 39-44 08. 32-49 44-50 09. 16-11 50-45 10. 11-06 45-23  
11. 49-40 23x45 12. 06-01 45-50 13. 01-06 50x11 14. 06x17 +

### 8.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 26-31 04. 06-01 31-37 05. 01-29 37-41  
06. 29-23 41-47 07. 25-20 47-36 08. 23-41 36x47 09. 20-15 47x20 10. 15x24 +

### 9.

01. 18-12 17x08 02. 20-14 03x20 03. 15x24 08x30 04. 25x34 26-31 05. 07-02 31-37  
06. 02-24 37-41 07. 34-29  
=> 07. ... 41-46 08. 29-23 46x30 09. 35x24 +  
=> 07. ... 41-47 08. 24-15 47x24 09. 15x29 +

#### 10.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 21-27 05. 14-09 27-32  
06. 09-03 32-38 07. 03-25 38-42 08. 25-48 42-47 09. 48-30 47-33 10. 30-24 33x20  
11. 15x24 +  
Het eindspelletje is van Alix.

#### 11.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x13 25-30 04. 13-09 30-34 05. 09-04 34-39  
06. 04-27 39-44 07. 27-49 44-50 08. 16-11 50-45 09. 11-06 45-23 10. 49-40 23x45  
11. 06-01 +

#### 12.

01. 48-42 26x48 02. 47-41 36x47 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x14 21-26 07. 14-09 26-31

Wit kan nu op twee manieren winnen :

=> 08. 09-04  
++ 08. ... 31-36 09. 04-31 36x27 10. 28-22 27x18 11. 15-10 +  
++ 08. ... 31-37 09. 04-27  
>> 09. ... 37-42 10. 27-38 42x22 11. 15-10 +  
>> 09. ... 37-41 10. 27-38  
> 10. ... 41-46 11.38-32 +  
> 10. ... 41-47 11. 38-24 47x20 12. 15x24 +

=> 08. 09-03  
++ 08. ... 31-36 09. 03-26 36-41 10. 26-37 41x23 11. 15-10 23-28 12. 10-05 28-33  
13. 05-32 33-39 14. 32-49 +  
++ 08. ... 31-37 09. 03-26 37-41 10. 26-37 41x23 11. 15-10 23-28 12. 10-05 28-33  
13. 05-32 33-39 14. 32-49 +

#### 13.

01. 22-18 23x12 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x08 35-40 05. 08-03 40-44  
06. 11-06 44-49 07. 03-21

=> 07. ... 49-35 08. 06-01  
++ 08. ... 35-19 09. 21-08 19x02 10. 01-07 02x11 11. 16x07 +  
++ 08. ... 35-44 09. 01-06 44-35 10. 06-44 35x49 11. 21-27 49x21 12. 16x27 +

=> 07. ... 49-40 08. 06-01 40-44 09. 01-06  
++ 09. ... 44-35 10. 06-44 35x49 11. 21-27 49x21 12. 16x27 +  
++ 09. ... 44-49 10. 21-27 49x21 11. 16x27 +

#### 14.

01. 50-44 49x40 02.45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 26-31 05. 10-05 31-37  
06. 14-09 37-42 07. 05-37 42x31 08. 09-04  
=> 08. ... 31-36 09. 04-10 +  
=> 08. ... 31-37 09. 04-31 37x26 10. 15-10 26-31 11. 10-05 +

**15.**

01. 45-40 34x45 02. 20-14 03x20 03. 15x24 08x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44 45-50  
06. 22-17 50x39 07. 11-06 39x11 08. 06x17 +

**16.**

01. 20-15 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 07x40 04. 45x34 01-07

Wit kan nu (in essentie ) op twee verschillende manieren winnen.

=> 05. 34-29 07-12 06. 29-23 12-17 07. 23-19 17-21 08. 19-14 21-27 09. 14-10 27-32  
10. 10-05 32-38 11. 05-37 38-43 12. 37-48 43-49 13. 50-44 49x40 14. 35x44 +

=> 05. 35-30 07-12 06. 30-24 12-18 07. 24-19 18-22 08. 19-14 22-27 09. 14-09 27-32  
++ 10. 09-03 32-37 11. 50-45 37-42 12. 03-17 42-48 13. 17-39 48-26 14. 39-17 26x40  
15. 45x34 +

++ 10. 09-04 32-37 11. 04-27 37-42 12. 27-38 42x33 13. 34-29 33x24 14. 50-44 +

**17.**

01. 11-07 02x11 02. 06x17 08x21 03. 16x27 13x31 04. 26x37 19x41

Merkwaardig genoeg kan wit op de twee manieren slaan en wint telkens precies :

=> 05. 36x47 24-29 06. 48-43 29-34 07. 47-42 34-40 08. 42-37 40-45 09. 43-39 45-50  
10. 39-33 50x41 11. 46x37 +

=> 05. 46x37 24-29 06. 48-43 29-34 07. 37-32 34-40 08. 43-39 40-45 09. 32-27 45-50  
10. 39-33 50x31 11. 36x27 +

**18.**

01. 24-19 23x14 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24

=> 04. 14-19 05. 24x13 25-30 06. 13-09 30-34 07. 09-04 34-39 08. 04-27 39-44

09. 27-49 44-50 10. 16-11 50-45 11. 11-06 45-23 12. 49-40 23x45 13. 06-01 +

=> 04. ... 14-20 05. 24x15 25-30 06. 15-10 30-34 07. 10-04 34-39 08. 04-27 39-44

09. 27-49 44-50 10. 16-11 50-45 11. 11-06 45-23 12. 49-40 23x45 13. 06-01 +

**19.**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 21-27 05. 14-09 27-32

06. 09-03 32-38 07. 03-25 38-42 08. 25-48 42-47 09. 48-30 47-36 10. 46-41 36x47

11. 30-24 47x20 12. 15x24 +

**20.**

01. 46-41 39x30 02. 41-37 48x31 03. 36x27 43x21 04. 26x17 30-34 05. 45-40 34x45

06. 16-11 45-50 07. 11-06 50x11 08. 06x17 +

Schijf 46 valt niet te onderschatten 😊

**21.**

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30

06. 35x24 47x20 07. 25x14 31-37 08. 46-41 37x46 09. 15-10 +

Een erg mooie waterval. Een verdieping overigens van een voorgaande stand.

**22.**

Ook al een verdieping van een eerdere stand. Voor het eindspelletje verwijzen we dan ook daarheen.

01. 48-43 27x49 02. 47-42 31x48 03. 46-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x14 21-26 08. 14-09 enz. ...

**23.**

01. 47-41 46x49 02. 48-42 26x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x11 21-27  
06. 11-07 27-32 07. 07-01 32-38 08. 01-34 38-42 09. 34-29  
=> 09. ... 42-47 10. 29-15 +  
=> 09. ... 42-48 10. 29-34 48x30 11. 25x34 +

**24.**

01. 49-43 06x17 02. 46-41 23x46 03. 47-41 46x49 04. 48-42 26x48 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x11 21-27 08. 11-07 27-32 09. 07-01 32-38 10. 01-34 38-42  
11. 34-29  
=> 11. ... 42-47 12. 29-15 +  
=> 11. ... 42-48 12. 29-34 48x30 13. 25x34 +

Een paardje uit dezelfde stal.

**25.**

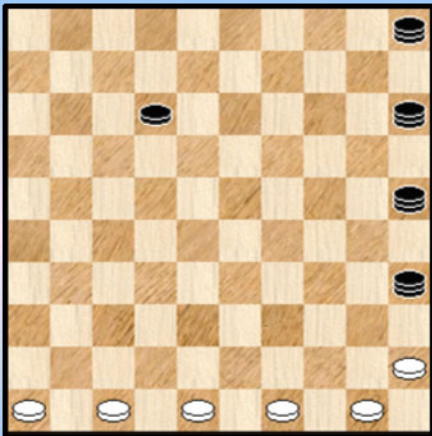
01. 29-23 28x19 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x13 25-30 05. 13-08 30-34  
06. 08-02 34-39 07. 02-35 39-43 08. 35-49 43-48 09. 46-41 48-34 10. 49-43 34x48  
11. 41-37 48x31 12. 26x37 +

**26.**

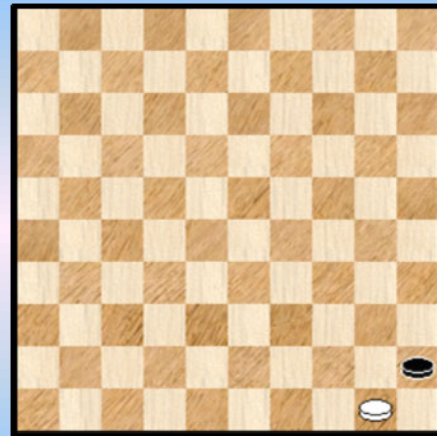
01. 50-44 27x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 We komen terecht in een eindspel van Faure  
03. ... 10-14 04. 21-16  
=> 04. ... 14-20 05. 24x15 25-30 06. 15-10 30-34 07. 10-05 34-39 08. 05-28 39-43  
09. 28-32 +  
=> 04. ... 14-19 05. 24x13 25-30 06. 13-09 30-34 07. 09-04 34-39 08. 04-22 39-43  
09. 22-31 +

- - - - - o - O - o - - - - -

PC Blues Serie 5 Wit wint

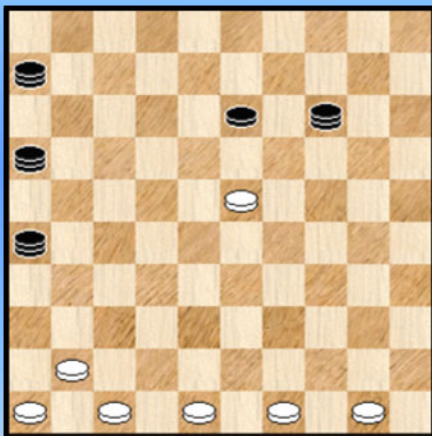


1

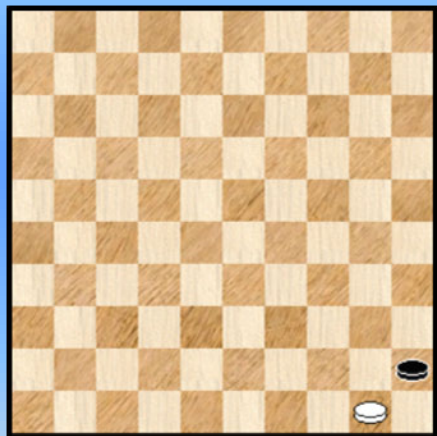


04

Wit wint

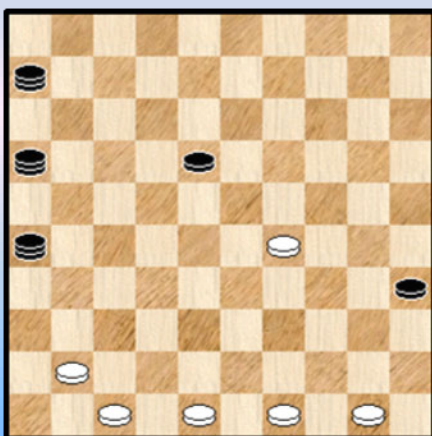


2



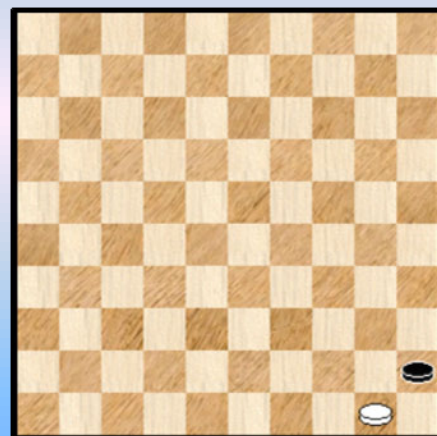
05

Wit wint



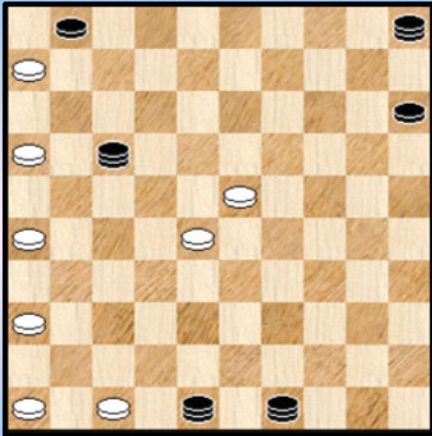
3

Wit wint



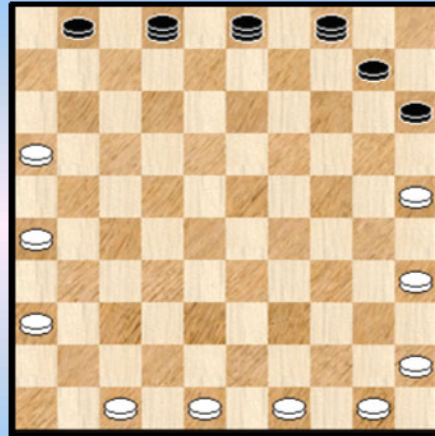
06

Wit wint



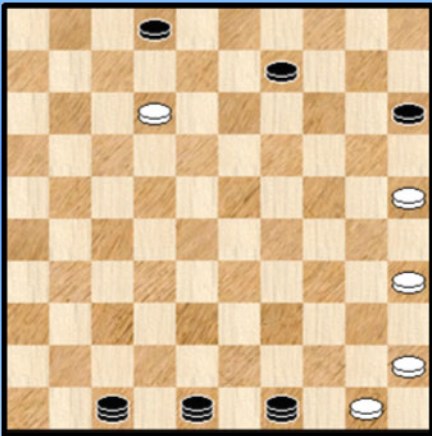
7

Wit wint



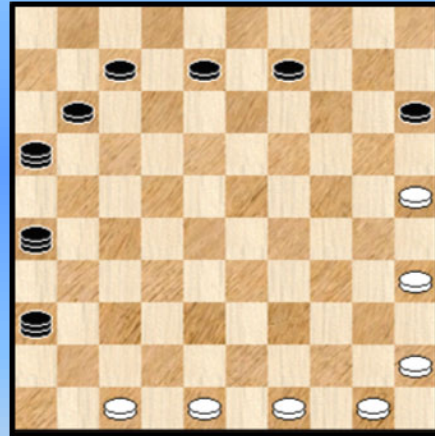
10

Wit wint



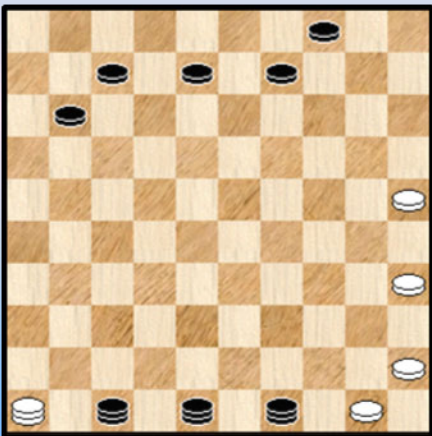
8

Wit wint



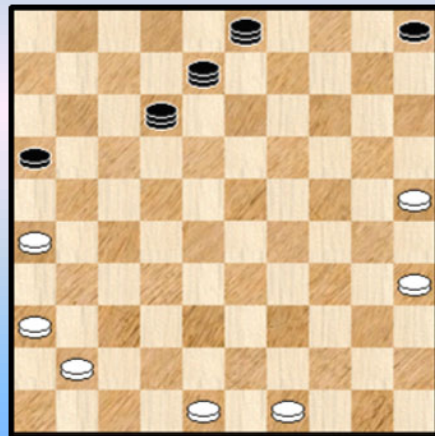
11

Wit wint



9

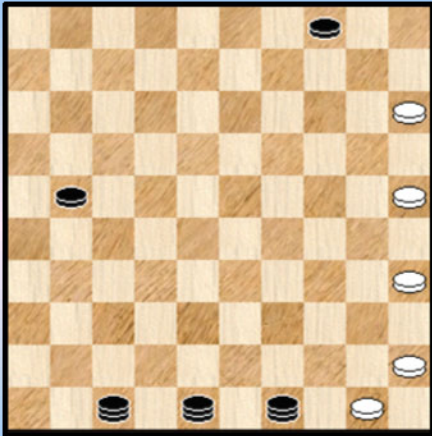
Wit wint



12

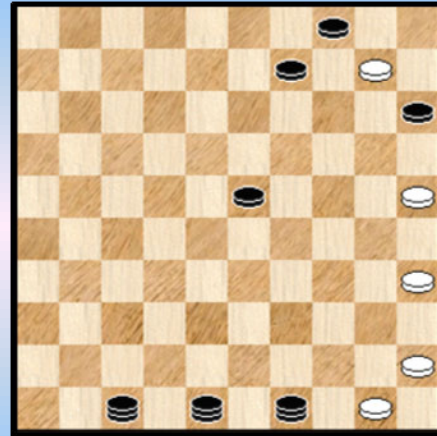


Wit wint



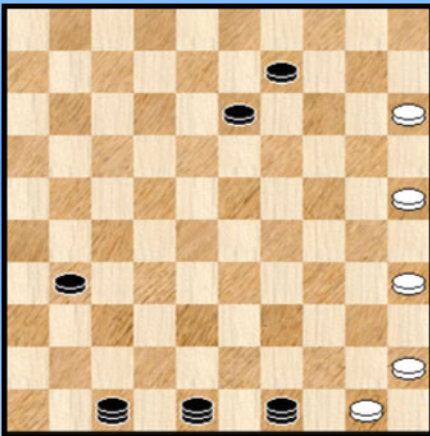
13

Wit wint



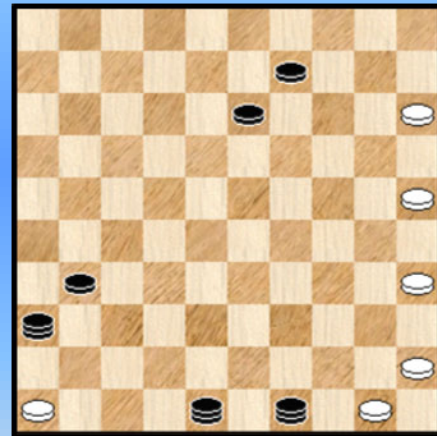
16

Wit wint



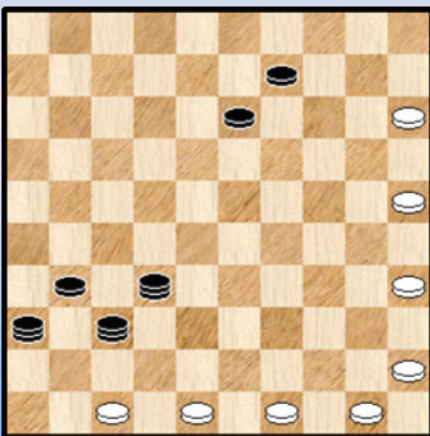
14

Wit wint



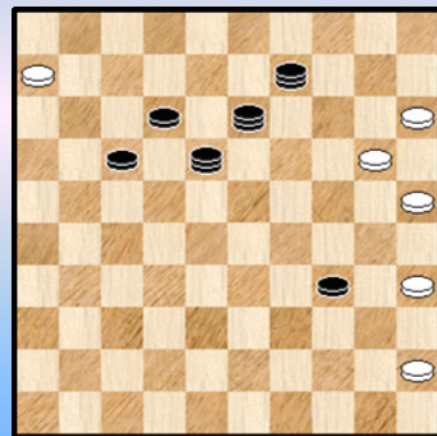
17

Wit wint



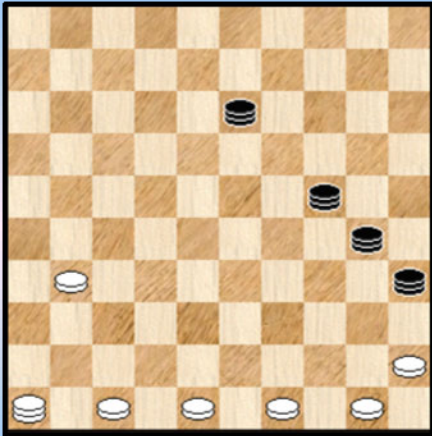
15

Wit wint



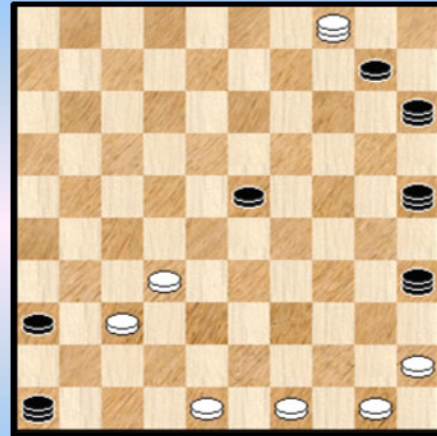
18

Wit wint



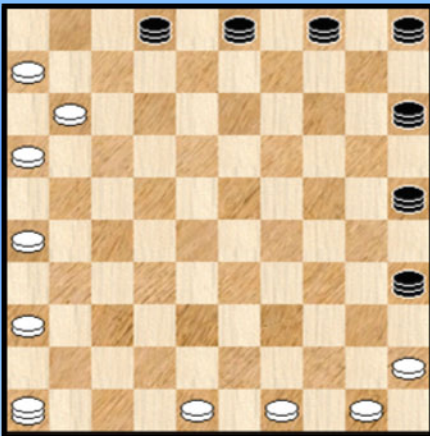
19

Wit wint



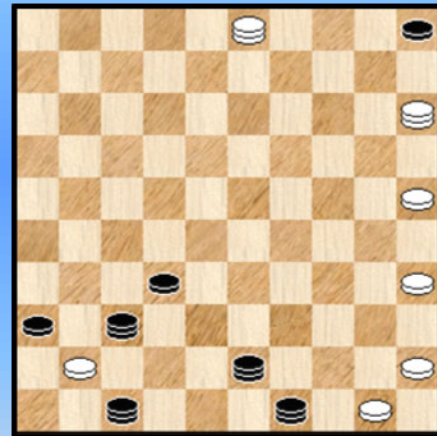
22

Wint wit wel ?



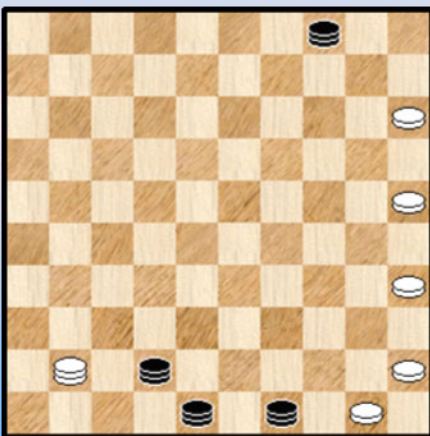
20

Wit wint

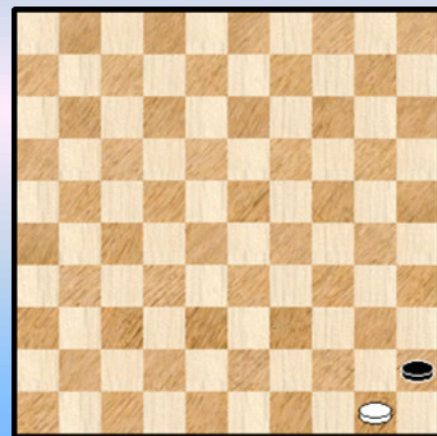


23

Wit wint



21



24

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 5 - Bijtrekkers , 1D tegen 2 schijven , opsluitingen

1.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 48x37 05x41 05. 46x37 12-18  
06. 37-32 18-23 07. 32-28 23x32 08. 47-42 +

Een bijtrekkertje als mini - eindspel.

In de franse literatuur spreekt men nogal eens van "L'escalier". De **trap** dus, allusie makend op het feit dat men stapsgewijze hoger (lager) gaat. De meest zuivere vorm van waterval zeg maar.

2

01. 41-37 14x41 02. 46x37 26x42 03. 47x38 16x43 04. 48x39 06x44 05. 50x39 13-18  
06. 39-33 18-22 07. 33-28 22x33 08. 49-43 +

Ook hier een bijtrekkertje.

3

01. 29-23 18x29 02. 41-37 26x42 03. 47x38 16x43 04. 48x39 06x44 05. 49x40 35x44  
06. 50x39 +

Op de eerste zet een bijtrekkertje.

4. -

5. -

6. -

7.

01. 47-41 17x50 02. 41-37 05x41 03. 46x37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x17 50x11  
06. 16x07 01x12 07. 06-01 12-17 08. 01-29

=> 08. ... 17-22 09. 29-38 22-28 10. 38-29 28-32 11. 29-42 15-20 12. 42x15 32-37  
13. 15-47 +

=> 08. ... 17-21 09. 29-38 21-26 10. 38-42 +

Bijhorend een klein eindspelletje van dam tegen twee schijven.

8.

01. 12-07 ! 02x11 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x03 11-16  
en nu kan wit winnen op 2 manieren (die eigenlijk op hetzelfde neerkomen) :

=> 06. 03-25 16-21 07. 25-43 21-26 08. 43-48 15-20 09. 48-42 20-25 10. 42-48 +

=> 06. 03-26 15-20 07. 26-42 20-25 08. 42-48 16-21 09. 48-43 21-26 10. 43-48 +

Vooraf de eerste zet doet het vrij goed. 01. 12-08 02x13 wint niet !

9.

01. 46-10 ! 04x15 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x01

Een eindspelletje van 1 dam tegen twee schijven.

=> 05. ... 11-17 06. 01-29

++ 06. ... 17-22 07. 29-38 22-28 08. 38-29 28-32 09. 29-42 15-20 10. 42x15 32-37  
11. 15-47 +

++ 06. ... 17-21 07. 29-38 21-26 08. 38-42 +

=> 05. ... 15-20 06. 01-29 20-25 07. 29-33 11-16 08. 33-38 25-30 09. 38-43 30-35

10. 43-49 16-21 11. 49x16 35-40 12. 16-11 40-45 13. 11-50 +

Eens men de eerste zet beet heeft gaat het snel.

#### 10.

01. 36-31 04x36 02. 26-21 03x26 03. 16-11 02x16 04. 49-43 16x49 05. 48-42 26x48  
06. 47-41 36x47 07. 50-44 49x40 08. 45x34 48x30 09. 35x24 47x20 10. 25x05  
=> 10. ... 01-07 11. 05-23 07-11 12. 23-28 11-16 13. 28-32 15-20 14. 32-38 20-25 15. 38-43 +  
=> 10. ... 15-20 11. 05-23  
++ 11. ... 20-24 12. 23-34 01-06 13. 34-39 24-29 14. 39-28 29-34 15. 28-44 +  
++ 11. ... 01-06 12. 23-29 20-25 13. 29-34 06-11 14. 34-39 11-16 15. 39-43 +

Een mooie stand. Het geven van de schijven gebeurt in de passende volgorde en op het einde volgt een dam tegen twee schijven - eindspelletje.

#### 11.

01. 49-43 16x49 02. 48-42 26x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x01  
=> 07. ... 11-17 08. 01-29 17-22 09. 29-38 22-28 10. 38-29 28-32 11. 29-42 15-20  
12. 42x15 32-37 13. 15-47 +  
=> 07. ... 15-20 08. 01-29 20-25 09. 29-33 11-16 10. 33-38 25-30 11. 38-43 30-35  
12. 43-49 16-21 13. 49x16 35-40 14. 16-11 40-45 15. 11-50 +

#### 12.

01. 35-30 08x35 02. 25-20 03x25 03. 48-43 25x48 04. 49-44 35x49 05. 41-37 48x31  
06. 36x27 49x21 07. 26x08  
=> 07. ... 16-21 08. 08-03 21-27 09. 03-14 +  
=> 07. ... 05-10 08. 08-03 10-15 09. 03-25 16-21 10. 25-43 21-26 11. 43-48 15-20  
12. 48-42 20-25 13. 42-48 +

#### 13.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14  
=> 04. ... 21-26 05. 14-10 26-31 06. 10-05 +  
=> 04. ... 21-27 05. 14-09 04x13 06. 15-10 +

#### 14.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x03  
=> 04. ... 13-19 05. 15-10 +  
=> 04. ... 31-37 05. 03-26 37-41 06. 26-37 ! 41x32 07. 15-10 ! +

#### 15.

01. 49-43 32x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x03 31-37 08. 03-26 37-41 09. 26-37 ! 41x32 10. 15-10 ! +

#### 16.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x03 15-20 05. 03x25 04x15  
06. 25-34 23-28 07. 34-29 28-32 08. 29-42 15-20 09. 42x15 32-37 10. 15-47 +

#### 17.

01. 46-41 36x47 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x03 31-37  
06. 03-26 37-41 07. 26-37 41x32 08. 15-10 +

18.

- 01. 45-40 34x45 02. 20-14 09x20 03. 15x24 13x30 04. 25x34 18x40 05. 35x44
- => 05. ... 45-50 06.06-01 50x39 07. 01x43 +
- => 05. ... 17-22 06. 44-40 45x34 07. 06-01 12-17 08. 01x40 22-28 09. 40-49 28-33
- 10. 49-43 17-22 11. 43-16
- ++ 11. ... 33-39 12. 16-11 22-27 13. 11x44 27-32 14. 44-33 32-37 15. 33-47 +
- ++ 11. ... 22-28 12. 16-43
- >> 12. ... 33-39 13. 43x34 28-32 14. 34-29 32-37 15. 29-47 +
- >> 12. ... 28-32 13. 43x27 33-39 14. 27-49 +

19.

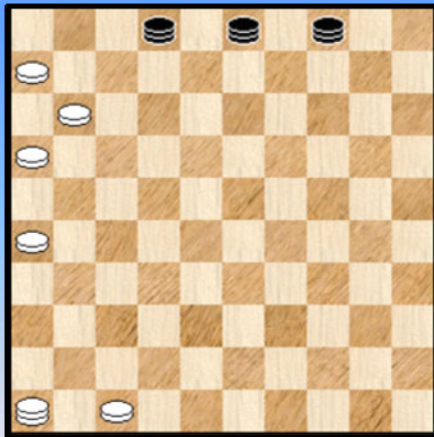
- 01. 46-10 ! 13x36 02. 45-40 35x44 03. 50x39 30x43 04. 49x38 24x42 05. 48x37
- => 05. ... 36-22 06.37-31 22x36 07.10-04 +
- => 05. ... 36-04 06. 10-15 04-22 07. 37-31 22x36 08. 15-04 +

De eerste zet van wit verrast. Maar de bedoeling blijkt uit het kleine eindspelletje achteraan.

20.

- 01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x47 X 04. 11-07 02x11 05. 06x17 03x21
- 06. 16x27 04x31 07. 26x37 05x41 08. 46x10

- => 08. ... 47-15 09. 10-04 15-33 10. 48-42 33x47 11. 04-15 +
- => 08. ... 47-33 09. 48-42 33x47 10. 10-15 +



X 03. ... 15x42 04. 48x37 05x41 05. 36x47 Zie **diagram**

De aanwezigheid van deze variant verklaart de hoofding boven het diagram ! Flits geeft deze stand remise.

Maar : zwart kan niet de lijn 01-45 innemen en ook uiteraard niet de lijn 05-46.

Het is verder niet te zien hoe zwart wit kan beletten om 6 dammen te halen. En aangezien we een 5 tegen 2 dammen gewonnen moeten verklaren geldt dit uiteraard ook voor 6 dammen tegen 3 dammen.

Kortom de enige logische konklusie : ook na slaan 03. ... 15x42 wint wit. Oef ☺ .

Overigens een erg fraaie beginstand met erg veel randstukken en niet minder dan 7 zwarte dammen, mooi gecentreerd rond de dam op 5.

21.

- 01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 42x20 04. 25x14
- => 04. ... 04-22 05.14-09 22x04 06.41-36 +
- => 04. ... 04-36 05. 41-47 36-22 06. 14-09 22x04 07. 47-36 +

22.

- 01. 32-28 23x41 02. 45-40 35x44 03. 50x39 25x43 04. 49x38 15x47 05. 04x15 +

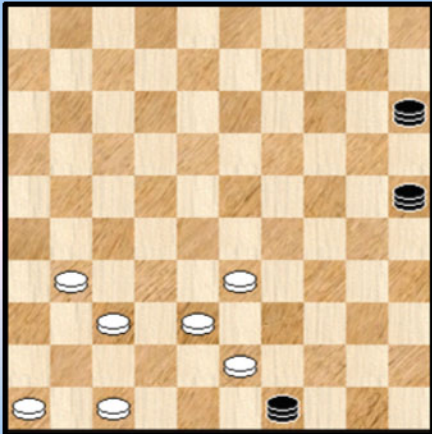
23.

- 01. 03-26 37x46 02. 26-37 32x41 03. 50-44 49x40 04. 45x34 43x30 05. 35x24 47x20
- 06. 15x47 05-10 07. 25-20 10-15 08. 20-14 +

24. -

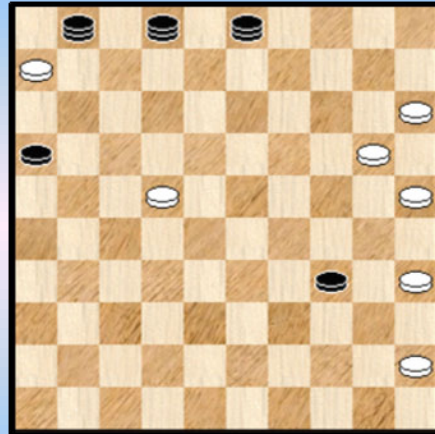
- - - - - o - O - o - - - - -

PC Blues Serie 6 diversen Wit wint



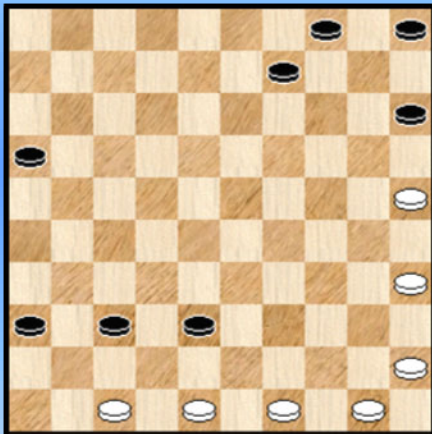
1

Wit wint



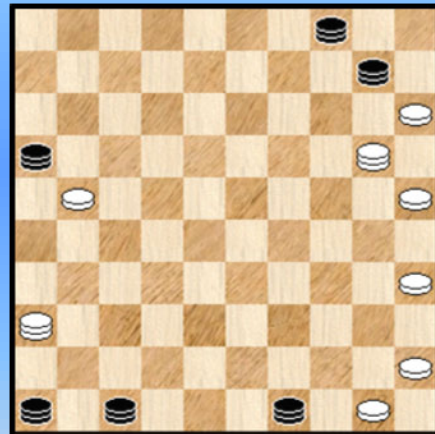
4

Kan wit remiseren ?



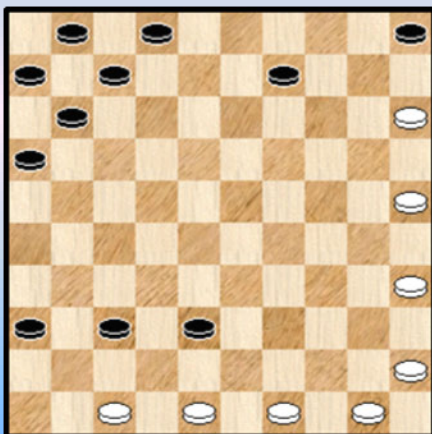
2

Wit wint



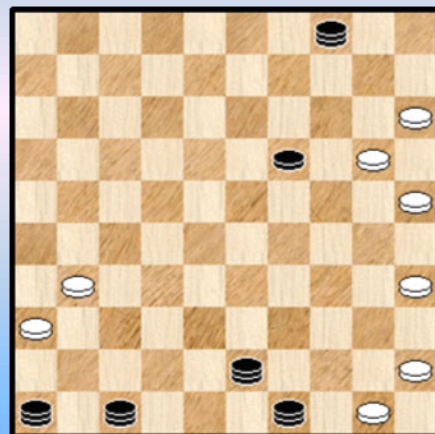
5

Wit wint



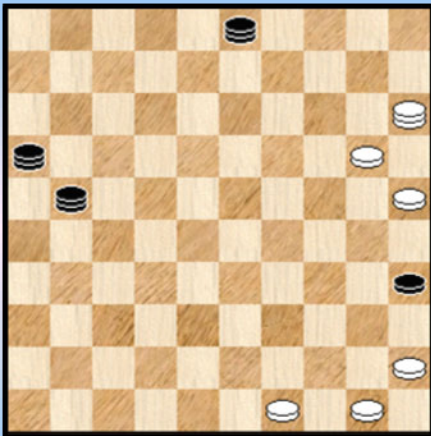
3

Wit wint



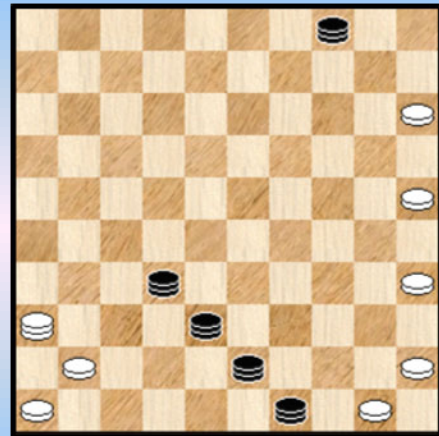
6

Wit wint



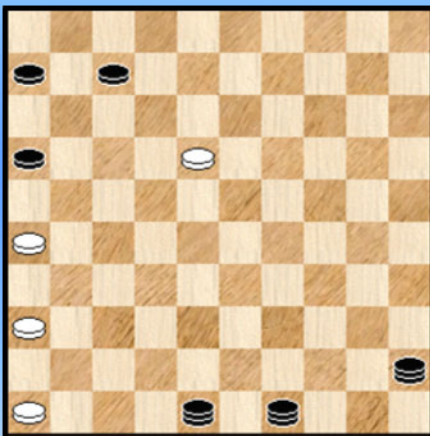
7

Wit wint



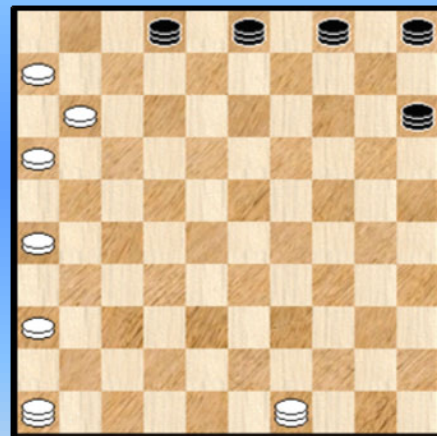
10

Wit wint



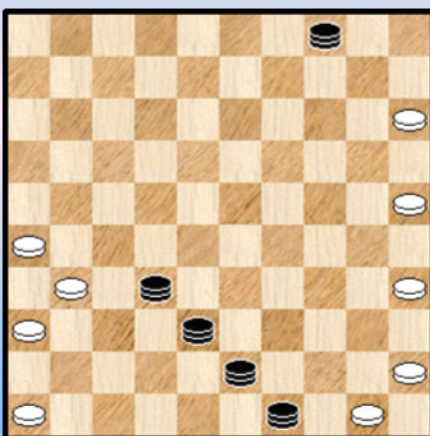
8

Wit wint



11

Wit wint



9

Wit wint

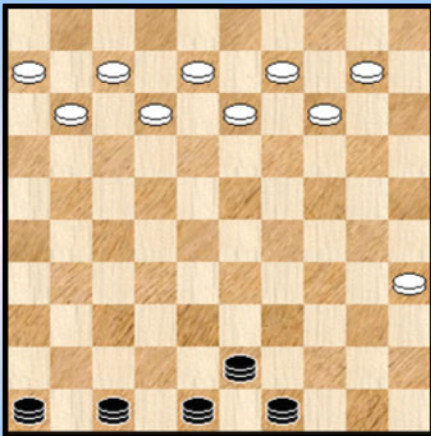


12



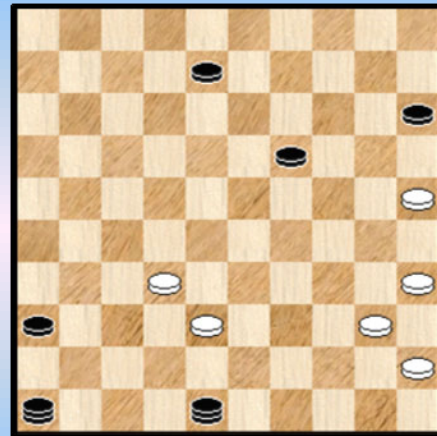


Wit wint



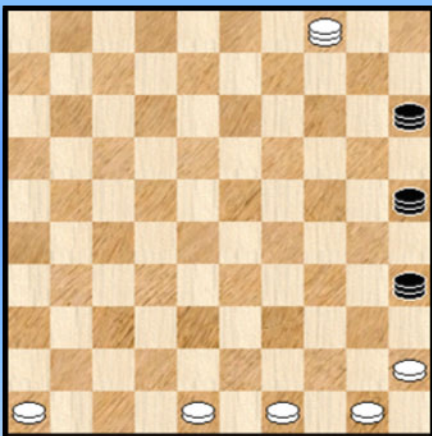
19

Wit wint



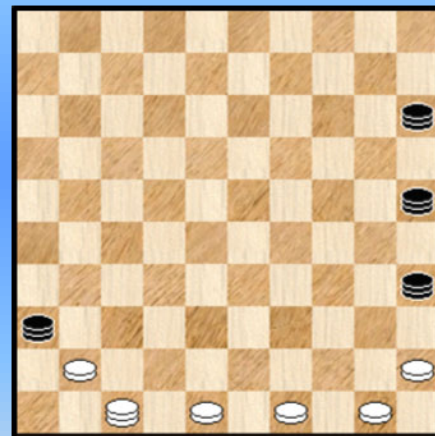
22

Wit wint



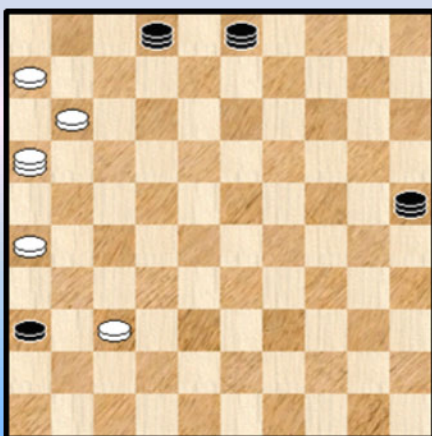
20

Wit wint



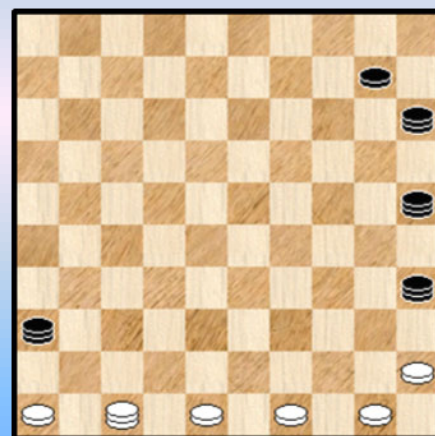
23

Wit wint



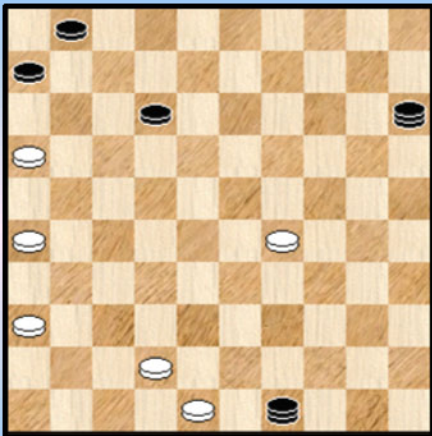
21

Wit wint



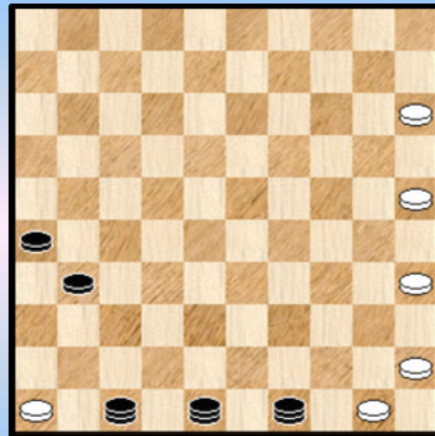
24

Wit wint



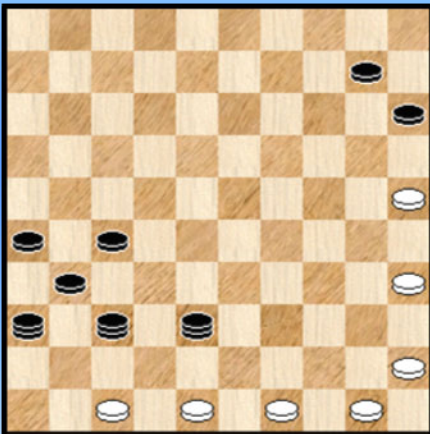
25

Wint wit ?



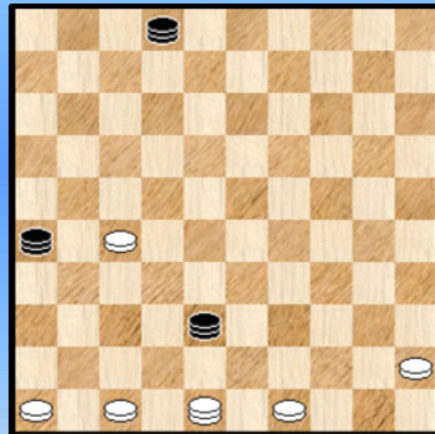
28

Wit remiseert



26

Wit wint



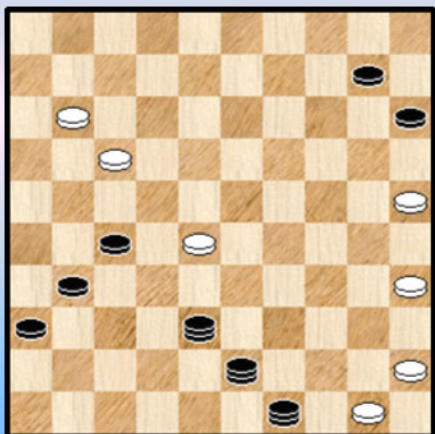
29

Wit remiseert



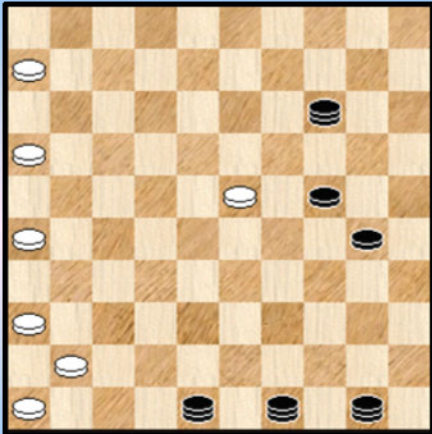
27

Wit wint



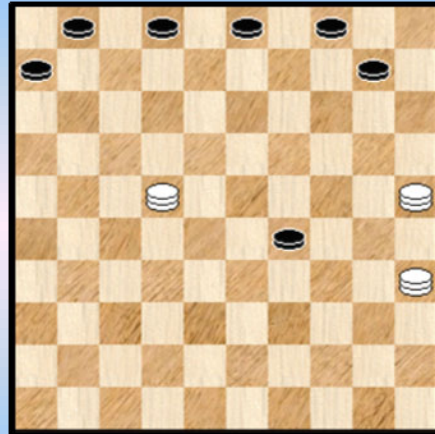
30

Wit wint



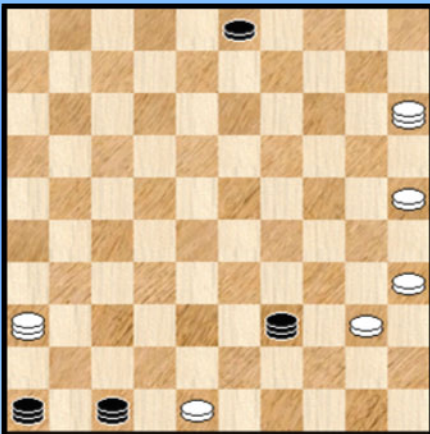
31

Wint zwart ?



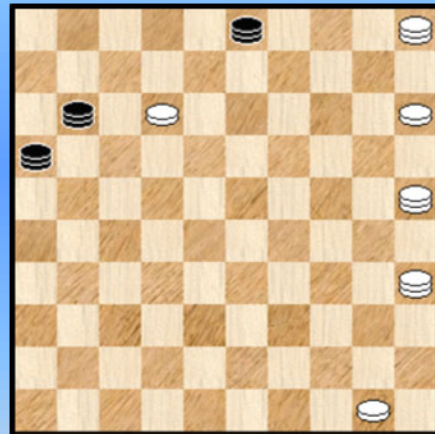
34

Wit wint



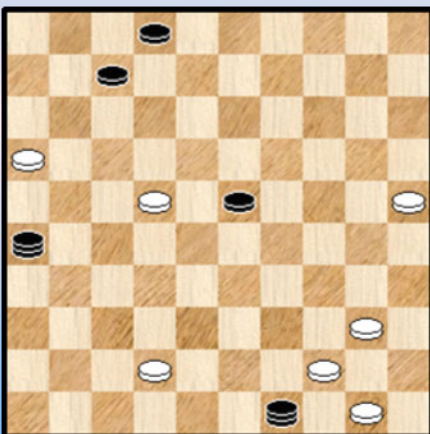
32

Wit wint



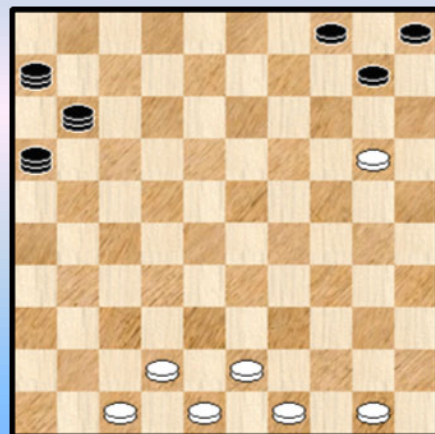
35

Wit wint



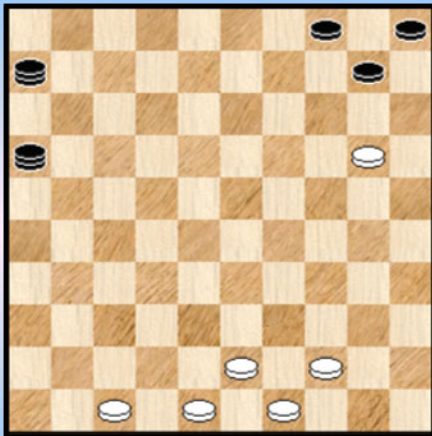
33

Wit remiseert



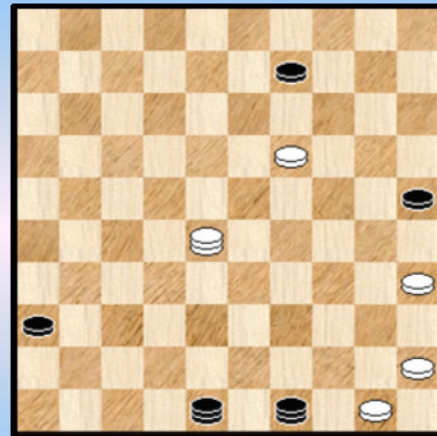
36

Wit remiseert



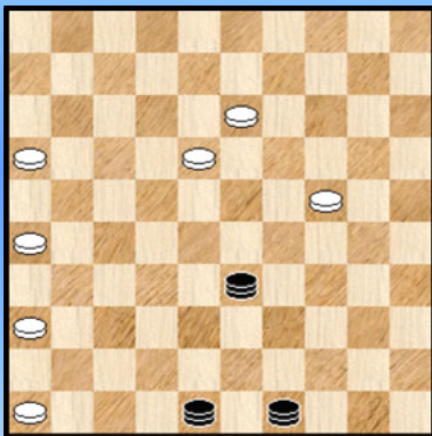
37

Wit wint



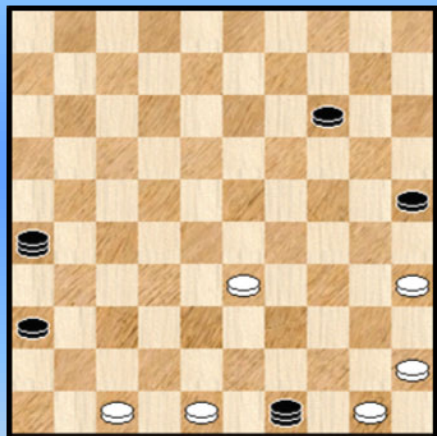
40

Wint wit ?



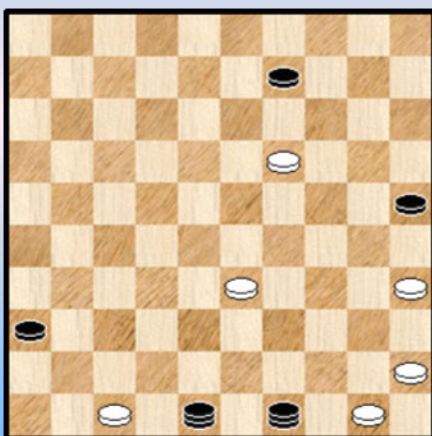
38

Wit wint



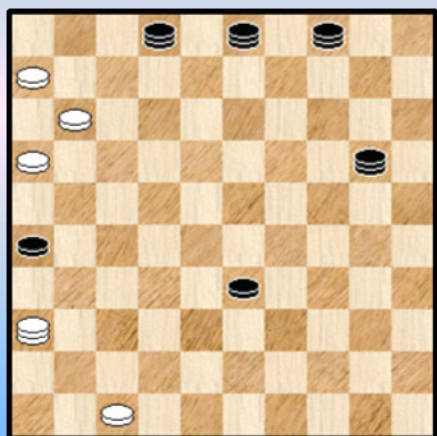
41

Wit wint



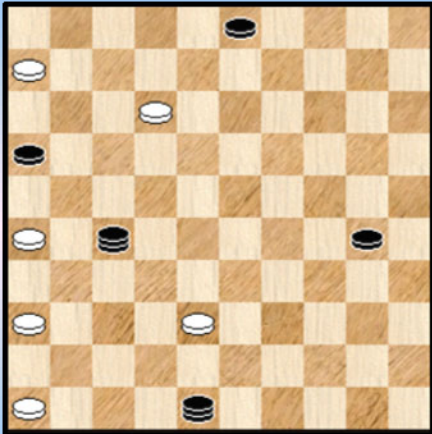
39

Wit wint

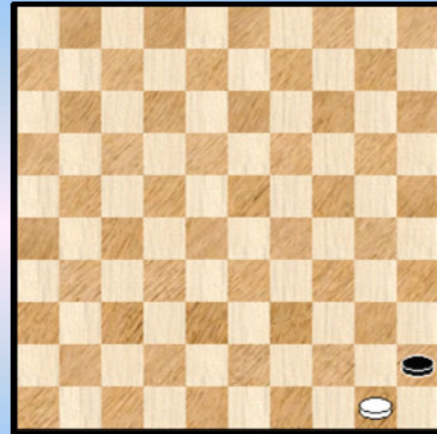


42

Wit wint

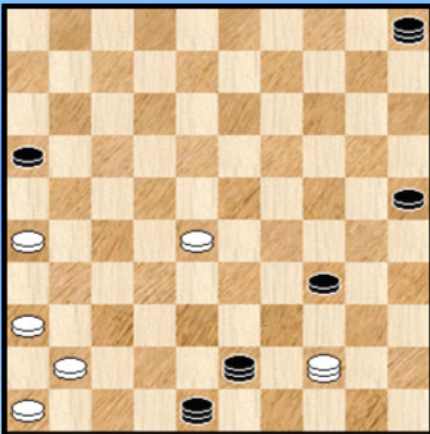


43

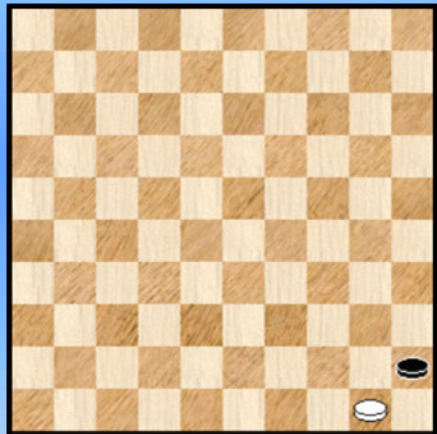


46

Wit wint

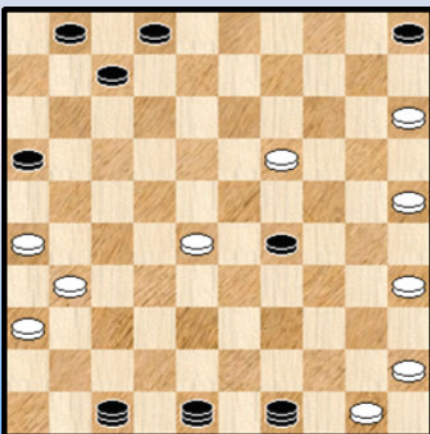


44

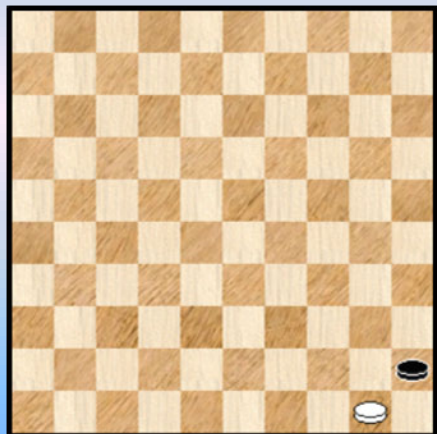


47

Wit wint



45



48

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 6 - Diversen

1.

01. 33-29 15x42 02. 47x38 25x48 03. 31-26 49x41 04. 46x37 48x31 05. 26x37 +

Geen klassieke waterval.

2.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x03

=> 07. ... 05-10 ? 08. 03-25 16-21 09. 25-43 21-26 10. 43-32 =

=> 07. ... 04-10 + voor zwart.

Bij korrekt spel verliest wit dus.

3.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x03 +

Het mooie eindplaatje kan men reeds aflezen uit de beginstand.

4.

01. 45-40 34x45 02. 20-14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x34 01x40 05. 35x44

=> 05. ... 16-21 06. 44-40 X 45x34 07. 22-17 21x12 08. 06-01 +

X 06. 06-01 ? 21-27 07. 22x31 45-50 =

=> 05. ... 45-50 06. 22-17 50x11 07. 06x17 +

5.

01. 20-38 16x43 02. 50-44 49x40 03. 45x34 43x30 04. 35x24 47x20 05. 25x05 +

6.

01. 20-14 19x10 02. 50-44 49x40 03. 45x34 43x30 04. 35x24 47x20 05. 25x05 +

7.

01. 20-14 03x20 02. 15x38 21x43 03. 49x38

=> 03. ... 16x49 04. 50-44 49x40 05. 45x34 +

=> 03. ... 16x43 04. 45-40 35x44 05. 50x48 +

8.

01. 46-41 45x12 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x08

=> 04. ... 07-12 05. 08x17 +

=> 04. ... 06-11 05. 08-03 +

=> 04. ... 16-21 05. 08-02 21-26 06. 02x16 26-31 07. 16-32 +

9.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14 32x05 05. 31-27 04x31

06. 26x37 05x41 07. 46x37 +

10.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14 32x05 05. 41-37 05x41

06. 46x37 +

#### 11.

01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41 en nu kan het op twee manieren :

=> 05. 46x10 15x04 06. 49-27 04x31 07. 36x27 +

=> 05. 36x47 15-04 06. 46-10 04x15 07. 49-38 15x42 08. 47x38 +

#### 12.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 38x20 04. 25x03 31-37 05. 36x04

Ook slaan naar 13 of 22 wint maar niet het slaan naar veld 9.

=> 05. ... 37-41 06. 04-36

++ 06. ... 41-47 07. 03-20 05-10 08. 15x04 47x15 09. 36-47 +

++ 06. ... 41-46 07. 03-14 46x10 08. 15x04 +

=> 05. ... 37-42 06. 15-10 05x14 07. 03x47 +

Onscherp eindspelletje.

#### 13.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x31 04. 36x27 46x21 05. 26x08 06-11

06. 16x07 01x03 +

Het fameuze **kroonschijven** motief. Daarin wint de voorzet.

Merk ook de (kleine) actieve bijdrage van zwart op in het geheel.

#### 14.

01. 15-10 ! 28x48 02. 46-41 05x14 03. 49-44 40x49 04. 41-37 48x31 05. 36x27 49x21

06. 26x10 23-28 07. 10-05 28-33 08. 05-32 33-39 09. 32-49 +

#### 15.

Geen echte waterval maar wel het principe. Een doorstromende waterval.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 ( 02. 26x37 geeft remise ) 49x16 03. 05-28

++ 03. ... 16-38 04. 26-21 38x16 05. 28-11 16x07 06. 02x11 +

++ 03. ... 34-40 04. 28-11 16x07 05. 02x11 40-45 06. 11-50 +

#### 16.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20

Wit kan winnen op twee manieren :

=> 04. 25x14 26-31 05. 06-01 31-37 06. 01-29 37-41 07. 29-47 41-46 08. 47-41 46x10

09. 15x04 +

=> 04. 15x24 26-31 05. 06-01 31-37 06. 01-29 37-41 07. 29-23

++ 07. ... 41-46 08. 24-19 05-10 09. 25-20 10-15 10. 20-14 +

++ 07. ... 41-47 08. 25-20 47-36 09. 23-41 36x47 10. 20-15 47x20 11. 15x24 05-10

12. 24-20 10-15 13. 20-14 +

#### 17.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 26-31 05. 06-01 31-37

06. 01-29 37-41 07. 14-10 41-47 08. 29-24 47x20 09. 15x24 04x15 en wit komt op tijd om de zwarte schijf af te stoppen. +

18.

01. 36-31 27x36 02. 11-07 02x11 03. 06x17 03x21 04. 16x27 04x31 05. 26x46 05-37  
06. 15-10 37x05 07. 48-42 36-41 08. 47x36 05-14 09. 42-37 14x41 10. 46x37 +

19.

01. 10-05 46x10 02. 05x41 47x36 03. 09-04 36x09 04. 04x31 48x26 05. 08-03 26x08  
06. 03x21 43x16 07. 07-02 16x07 08. 02x16 49-44 09. 16-11 44-49 10. 11-44 49x40  
11. 35x44 +

Een ietwat ongewoon , zij het erg aansprekend , stellingbeeld. Even nadenken dus vooraleer de  
waterval aan het werk kan. Triktrak - einde.

20.

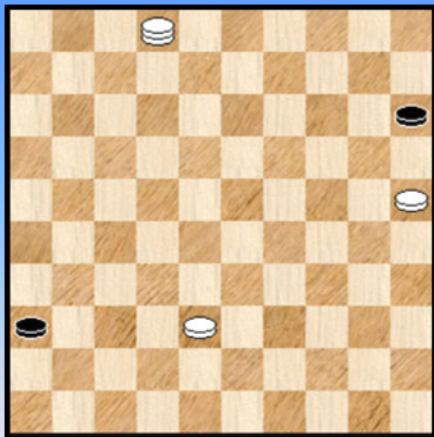
01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x47 04. 04-15 47-36 05. 46-41 36x47  
06. 48-42 47x38 07. 15x42 +

21.

01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x43 25x31 04. 26x37 +

22.

01. 40-34 46x40 02. 45x34 48x30 03. 35x02 Zie **diagram**.



Vrij verrassend wint wit dit standje , waar zwart aan zet is.

=> 03. ... 36-41 04. 02-19  
 ++ 04. ... 41-46 05. 19-05 +  
 ++ 04. ... 41-47 05. 19-24 47x20 06. 25x14 +

=> 03. ... 15-20 04. 25x14 36-41 05. 02-08 !  
 ++ 05. ... 41-46 06. 08-19 +  
 ++ 05. ... 41-47 06. 08-03 47x09 07. 03x14 +

23.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x15 36x47 05. 48-42 47x38  
06. 15x42 +

24.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x04 36-47 05. 04-15 47-36  
06. 46-41 36x47 07. 48-42 47x38 08. 15x42 +

25.

01. 42-37 15x31 02. 36x27 49x21 03. 26x08 06-11 04. 16x07 01x03 05. 48-43 +  
Nog ene kleine bewerking op het kroonschijven motief.

26.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x05



Het komt er nu op aan voor wit om 1 schijf te kidnappen. Dit lukt vrij gemakkelijk via de gekende patronen :

=> 07. ... 31-36 08. 05-37  
++ 08. ... 27-31 09. 37-14 +  
++ 08. ... 15-20 09. 37-42 20-25 10. 42-38 27-31 11. 38-32 +

=> 07. ... 15-20 08. 05-28  
++ 08. ... 20-24 09. 28-33 24-30 10. 33-38 +  
++ 08. ... 20-25 09. 28-19 31-36 10. 19-37  
>> 10. ... 27-31 11. 37-19 +  
>> 10. ... 25-30 11. 37-48 30-35 12. 48-43 27-31 13. 43-32 +  
++ 08. ... 31-36 09. 28-33 20-25 10. 33-38 27-31 11. 38-32 +

In de gevallen waar wit geen schijf kidnaapt remiseert hij via de **strategische remise op de lange lijn**.

### 27.

01. 44-39 34x43 02. 49x38 15x42 03. 48x37 05x46 04. 47-29 +

Wit bezet de strategische triktraklijn 01-45 en lost die niet meer. De zogenaamde **strategische remise op de triktrak lijn**.

### 28.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14  
=> 04...31-36 ? 05. 14-09 26-31 06. 09-03 31-37 07. 03-26 36-41 08. 26x42 41-47  
09. 42-24 47x20 10. 15x24 +  
=> 04. ... 31-37 05. 46-41 ! 37x46 06. 15-10 ! 46-19 ! 07. 14x23 26-31 **remise**

Waarvoor een damoffer al niet kan dienen.

### 29.

01. 46-41 38x16 gedwongen 02. 41-37 26x42 03. 47x38 16x43 04. 48x30 02x35  
05. 45-40 35x44 06. 49x40 +

### 30.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x05  
=> 04. ... 15-20 05. 11-06 31-37 06. 28-22 27x18 07. 05x46 18-23 08. 46x25 36-41 09. 25-48 +  
=> 04. ... 31-37 05. 28-22 27x18 06. 05x46 15-20 07. 11-06 18-23 08. 46x25 36-41 09. 25-48 +

Een linie eindspelletje op het einde.

### 31.

01. 41-37 14x41 02. 46x37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 16x07  
=> 05. ... 24-29 06. 07-01  
++ 06. ... 29-33 07.01-29 33x24 08.06-01 +  
++ 06. ... 30-34 07. 01-23 ! 29x18 08. 06-01 +  
=> 05. ... 30-34 06. 07-01 24-29 07. 01-23 ! 29x18 08. 06-01 +

### 32.

01. 40-34 39x30 02. 35x24 47x20 03. 25x14 46x05 04. 36-09 ! 03x14 05. 15-10 14-20  
06. 10-46 20-24 07. 48-42 +

### 33.

01. 50-45 26x48 02. 40-35 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 07-11 05. 16x07 02x11

De ontstane stand is op 1 tempo na dit van een eindspel van Klomp.

06. 25-20

=> 06. ... 11-16 07. 20-14 16-21 08. 22-18 23x12 09. 14-10 +

=> 06. ... 11-17 07. 22x11 23-28 08. 11-07 28-32 09. 07-01 32-37 10. 01-34

++ 10. ... 37-42 11. 34-48 42-47 12. 20-15 47x20 13. 15x24 +

++ 10. ... 37-41 11. 34-23

> 11. ... 41-46 12. 23-05 +

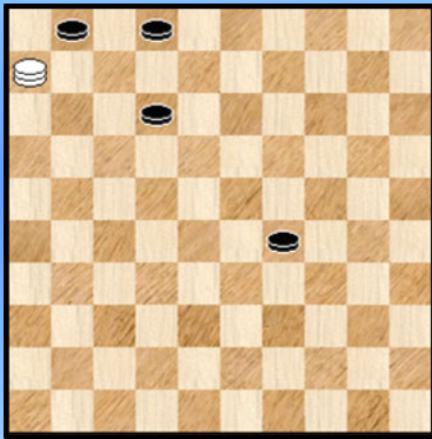
> 11. ... 41-47 12. 20-15 47x20 13. 15x24 +

### 34.

01. ... 06-11 de beste kans voor zwart

02. 22x06 10-14 03. 25x09 04x13 04. 35x08

=> 04. ... 03x12



We komen terecht in een 1 tegen 4 eindspelletje van Mertens. Het is lichtjes ondoenbaar alle spelgangen te geven. Meestal komen de varianten neer op volgende takken :

05. 06-39

++ 05. ... 12-18 06. 39-25 18-22 07. 25-43 22-28

08. 43-25 28-32 09. 25-14 32-38 10. 14-20 29-33

11. 20-15 01-06 12. 15-20 06-11 13. 20-15 11-16

14. 15-20 16-21 15. 20-03 21-26 16. 03-17 =

++ 05. ... 02-07 06. 39-25 12-17 07. 25-43 29-33 08. 43-16

07-12 09. 16-07 =

++ 05. ... 01-06 06. 39-25 12-17 07. 25-03 17-22 08. 03-09

22-28 09. 09-14 28-33 10. 14-20 =

=> 04. ... 02x13 05. 06-39 13-19 06. 39-43 29-33 07. 43-32 19-24 08. 32-43 01-06

09. 43-25 33-38 10. 25-39 03-09 11. 39-22 09-14 12. 22-13 14-19 13. 13-27 38-42 14. 27-32 =

In woorden uitgedrukt : zwart kan dus niet winnen.

### 35.

01. 12-07 11x02 02. 05-14 03x20 03. 15x24 02x30 04. 25x43

Ook na 04. 25x39 kan wit nog winnen , maar hij maakt het zich dan wel heel moeilijk ...

04. ... 16x49 05. 50-44 49x40 06. 35x44 +

### 36.

01. 43-38 16x43 02. 48x39 11x44 03. 50x39 06x50 04. 49-44 ! 50x15 05. 42-38 15x42

06. 47x38 en de witte schijf komt op dam =

### 37.

01. 48-42 06x50 02. 43-39 50x15 03. 42-38 15x42 04. 47x38 16x43 05. 49x38 =

Een mini - waterval (2 dammen geslagen) van een ander gesternte zullen we maar zeggen.

Na de derde zet van wit ontstaat volgend leuk - ogende stand van Diagram X.

Diagram X

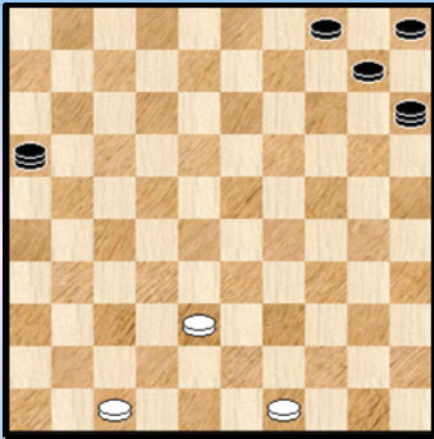
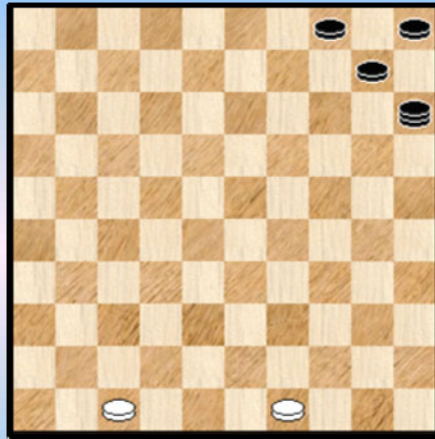


Diagram Y

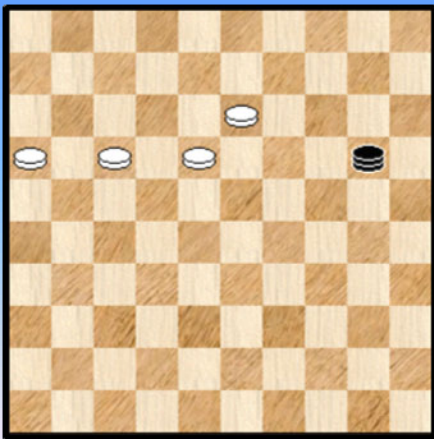


Het basisidee dat ten grondslag ligt aan de laatste twee standen (weliswaar zonder effectief bereikt te worden ! ) is natuurlijk **diagram Y**. Wit aan zet remiseert door 01. 49-43 ! = Een merkwaardige en ook wel beroemde stand. Op naam van Spencer (1810).

**38.**

Alles hangt natuurlijk af van de stand na het waterval - gebeuren.

01. 46-41 ! 33x20 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 Zie **diagram**



Zwart kan enige aanvallen plaatsen , maar boekt hij daarbij succes ?

=> 04. ... 20-24 ? 05. 18-12 24x02 06. 17-11 02-19  
07. 12-08 19x02 08. 11-07 02x11 09. 16x07 +

=> 04. ... 20-29 05. 17-12 29-24 06. 12-07 24x11  
07. 16x07 +

=> 04. ... 20-33  
++ 05. 17-12 33-24 06. 12-07 +  
++ 05. 16-11 ? 33-29 ! 06. 17-12 29-24 07. 13-09 24-13 =

Wit wint dus wel degelijk.

**39.**

01. 19-14 09x20 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x15 25-30 05. 15-10 30-35  
06. 10-04

=> 06. ... 35-40 07. 47-41 36x47 08. 04-15 47x29 09. 15x33 40-45 10. 33-50 +

=> 06. ... 36-41 07. 47x36 35-40 08. 04-27 40-44 09. 27-49 44-50 10. 49-27 50x31 11. 36x27 +

**40.**

01. 19-14 09x20 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x15 25-30 05. 15-10 30-34  
06. 10-05 36-41 07. 28x46 34-39 08. 46-28 39-43 09. 28-39 43x34 10. 05-28 +

**41.**

01. 48-42 26x48 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24

=> 04. ... 14-19 05. 24x13 25-30 06. 13-09 30-35 07. 09-04 +

=> 04. ... 14-20 05. 24x15 25-30 06. 15-10 30-35 07. 10-04  
++ 07. ... 35-40 08. 47-41 36x47 09. 04-15 47x29 10. 15x33 40-45 11. 33-50 +  
++ 07. ... 36-41 08. 47x36 35-40 09. 04-27 40-44 10. 27-49 44-50 11. 49-27 50x31 12. 36x27 +

#### 42.

01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 36x25  
=> 04. ... 33-38 05. 47-41  
++ 05. ... 26-31 06. 25-48 31-36 07. 41-37 38-42 08. 37-31 36x27 09. 48x22 +  
++ 05. ... 38-42 06. 41-37 42x31 07. 25-14 +  
=> 04. ... 26-31 05. 25-43 31-37 06. 43-27 33-39 07. 27-49 37-42 08. 47x38 39-43  
09. 49-44 43x32 10. 44-33 32-37 11. 33-47 +

#### 43.

01. 46-41 27x49 02. 12-08 03x12 03. 41-37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x08 30-34  
06. 06-01 34-39 07. 08-02 16-21 08. 02-16 21-26  
=> 09. 16-21 26x17 10. 01-06 +  
=> of ook 09. 16-49 26-31 10. 01-23 +

#### 44.

01. 41-37 05x41 02. 46x37 48x31 03. 36x27 43x21 04. 26x17  
=> 04. ... 16-21 05. 17x26 25-30 06. 26-21 30-35 07. 44-50 35-40 08. 50-06 40-45  
09. 06-50 34-40 10. 50-06 +  
=> 04. ... 25-30 05. 17-11 16x07 06. 44-35  
++ 06. ... 34-40 07. 35x11 40-45 08. 11-50 +  
++ 06. ... 07-11 07. 35x16  
> 07. ... 34-39 08. 16-49 +  
> 07. ... 34-40 08. 16-11 40-45 09. 11-50 +

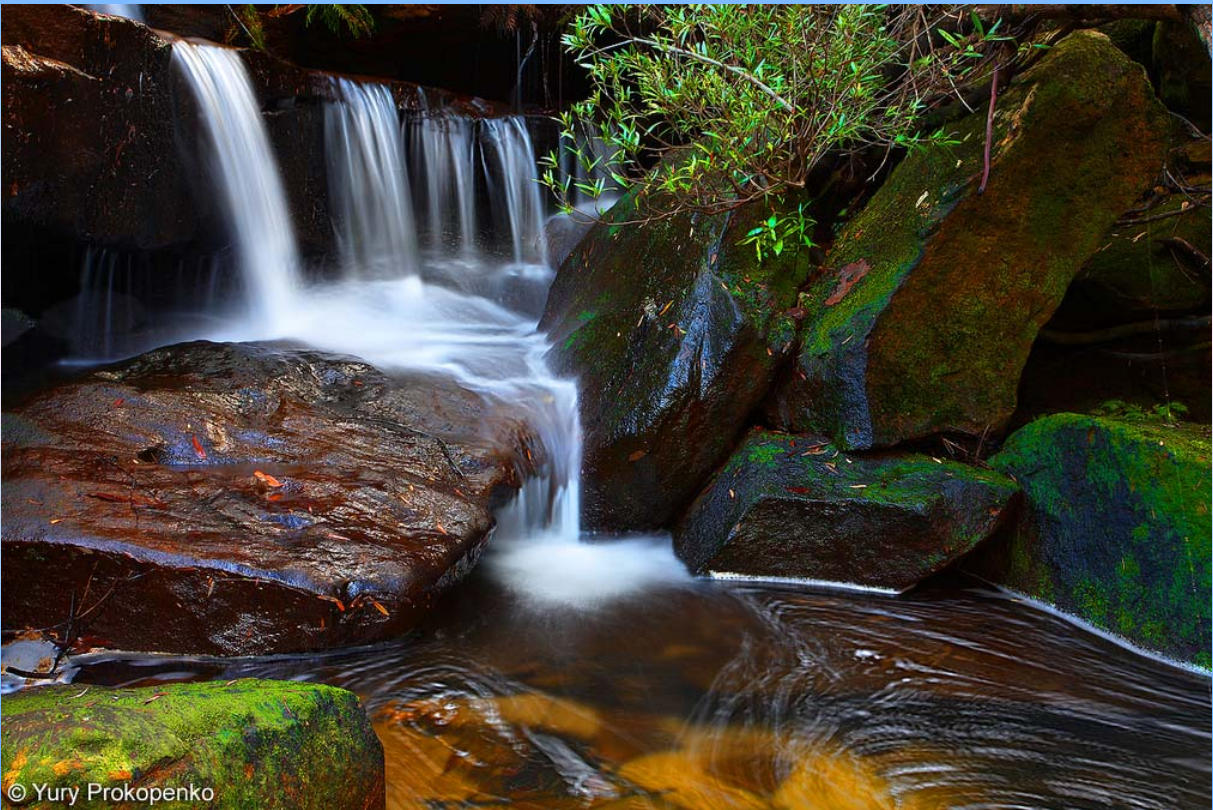
#### 45.

01. 28-23 29x18 02. 19-13 18x09 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x03 16-21 07. 26x17 02-08 08. 03x12 07x18 09. 17-12 18x07 10. 31-27 07-12  
11. 27-22 01-06 12. 36-31  
=> 12. ... 12-17 13. 22x11 06x17 14. 31-27 +  
=> 12. ... 06-11 13. 31-26 12-17 14. 22-18 11-16 15. 18-13 +

- - - - - o - O - o - - - - -

Waterfalls 3



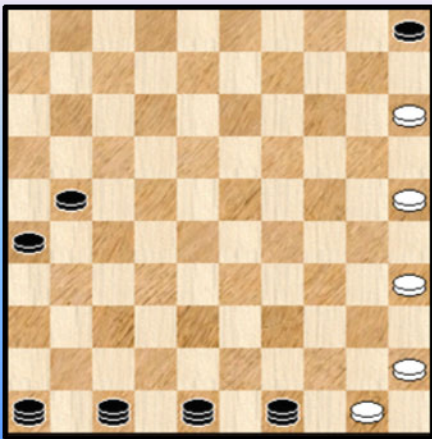


## PC Blues Serie 7 - watervallen mét een eindspel.

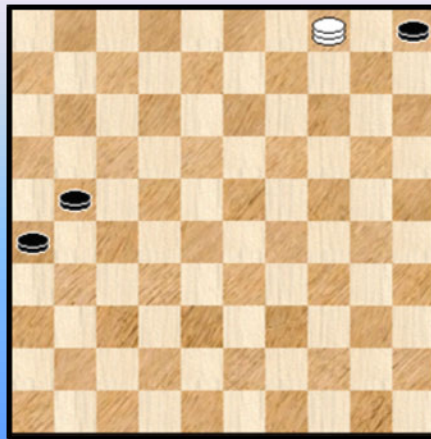
In deze reeks plaatsen we watervallen waar het bijbehorende eindspelletje minder doorzichtig uitvalt. Of zelfs moeilijk. De juiste afbakening tussen die twee categorieën blijft natuurlijk een kwestie van smaak.

Omdat we meestal het eindspel in kwestie ook van een diagram voorzien kiezen we hier voor een "diagram + tekst" - formaat.

**Diagram 1** Wit wint **PC Blues**



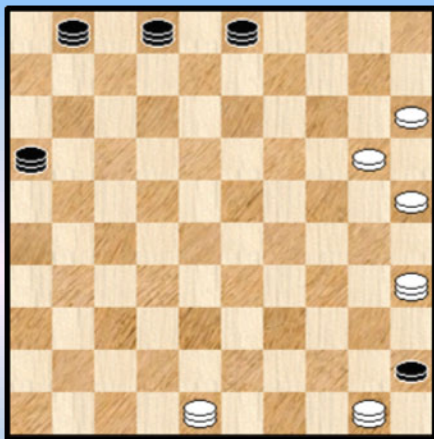
**Diagram 1A** Zaz



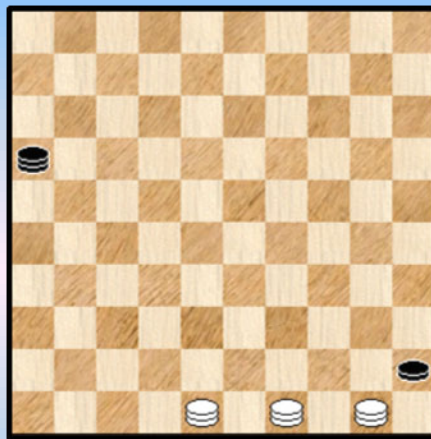
01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 46x10 05. 15x04 + (**Diagram 1A**)

Rechttoe rechtaan naar een gekend eindspel(letje) op het einde. We printen het wel af maar werken het niet uit.

**Diagram 2** Wit wint **PC Blues**



**Diagram 2A (Leclerq)**



01. 20-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x49 ! (niet naar 44, dit geeft slechts remise ) **Diagram 2A**

Na de waterval komen we terecht in (een van de verschillende gedaanten) van het fameuze eindspel van **Leclerq** ( 3 Dammen tegen 1 Dam en 1 schijf op 45). Dit eindspel maakt op nogal wat dammers een diepe indruk.

Alles speelt zich af in het **kwadrant** 02-16-49-35. Uitzonderlijk kan deze eindspelkennis in de praktijk zijn nut hebben.

04. ... 16-02 X 05. 48-34

=> 05. ... 02-19 06. 34-40 45x34 07. 50-39 34x43  
 08. 49x05 +  
 => 05. ... 02-35 06.34-43 !  
 ++ 06. ... 35-19 07. 49-40 45x34 08. 43x02 +  
 ++ 06. ... 35-02 07. 49-35 02-16 08. 43-49  
 >> 08. ... 16-02 09.49-16 +  
 >> 08. ... 16-07 09. 35-40 45x34 10. 50-39 34x43 11. 49x02 +  
 => 05. ... 02-16 06. 34-30 16-02 07. 30-35 02-07 ( op 07. ... 02-16 08. 35-02 + )  
 08. 35-40 45x34 09. 50-39 34x43 10. 49x02 +  
 X 04. ... 16-07 05. 48-34 07x40 06. 49x35 +

Diagram 3 Wit wint PC Blues

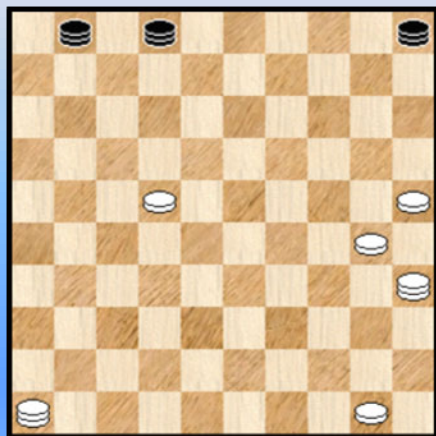
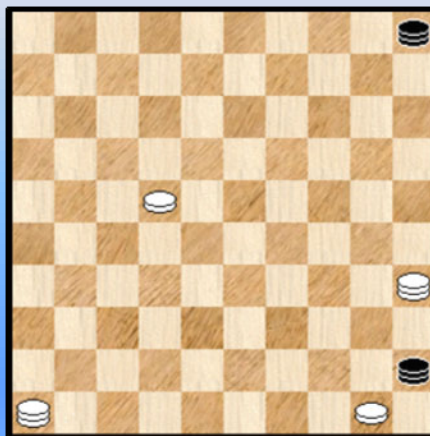


Diagram 3A (Mertens)



01. 30-24 02x30 02. 25x34 01x45 Diagram 3A

Na de tweede zet van zwart ontstaat een eindspel van de befaamde (eindspel) komponist **Mertens**

03. 35-44 ! Zwart moet nu een hele tijd over en weer pendelen tussen de velden 45 en 01. De zwarte dam kan immers niet losstaan. Erg grappig. Wit moet overigens wel zorgen steeds een vangstelling te hebben om 45-23 of 01-23 te vermijden !

03. ... 45-01 04. 22-17 ! 01-45 05. 17-11 45-01 06. 44-39  
 => 06. ... 01-45 07. 11-06 45-01 08. 39-17 01-45 09. 06-01 +  
 => 06. ... 01-23 07. 46x19 05x06 08. 39-34 +

Geen echte waterval , wel drie zwarte dammen die de boot ingaan en daarom nemen we de stand op.

Diagram 4 Wit wint PC Blues

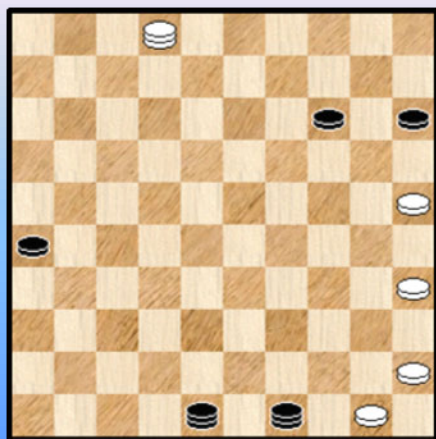
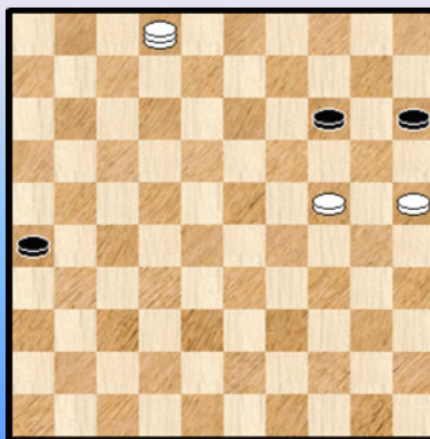


Diagram 4A (uit Dam Eldorado)





01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 **Diagram 4A**

We komen nu terecht in een eindspel geplukt uit Dam Eldorado , waarvan ik spijtig genoeg de auteursnaam ben kwijtgespeeld , dat bijzonder variantenrijk is.

I. 03. ... 14-19 04. 24x13 26-31 05. 13-09 31-37 06. 09-03

=> 06. ... 37-41 07. 02-19 +

=> 06. ... 37-42 07.02-24 ! 42-48 08 .25-20 ! 48-26 09. 03-09

Wit maakt zich klaar om een tempo te winnen

++ 09. ... 26-03 10. 09-14 03-26 11. 14-03 26-48 12. 03-26 48-25 13. 26-03 25x14 14. 03x20 +

++ 09. ... 26-48 10. 09-14 48-26 11. 14-03 26-48 12. 03-26 48-25 13. 26-03 +

=> 06. ... 15-20 07. 25x14

++ 07. ... 37-41 08. 02-24 +

++ 07. ... 37-42 08. 02-24 +

II. 03. ... 15-20 04. 24x15 26-31 05. 15-10 14x05 06. 02-19 +

III. 03. ... 26-31 04. 25-20 ! 14x25 05. 02-19 !

=> 05. ... 31-36 06. 19-32 15-20 07. 24x15 25-30 08. 15-10 30-34 09. 10-05 +

=> 05. ... 25-30 06. 24x35

++ 06. ... 15-20 07. 35-30 ! 20-24 08. 19-13 24x35 09. 13x36 35-40 10. 36-22 40-45 11. 22-50 +

++ 06. ... 31-36 07. 35-30 15-20 08. 19-37 20-25 09. 30-24 +

=> 05...15-20 06. 24x15

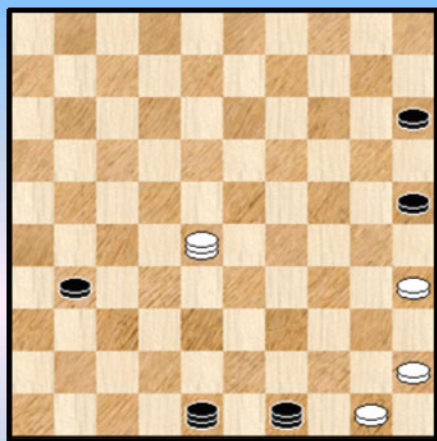
++ 06. ... 25-30 07. 19x35 31-37 08. 35-24 37-41 09. 24-19 +

++ 06. ... 31-36 07. 19-32 25-30 08. 15-10 30-34 09. 10-05 36-41 10. 32x46 34-39

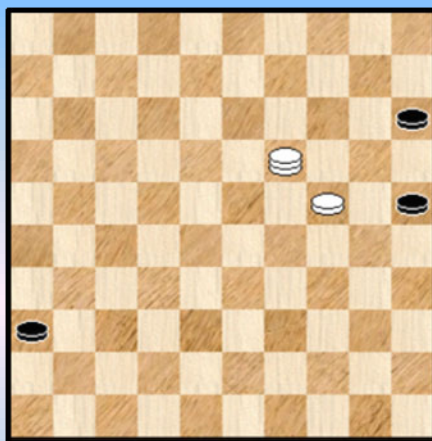
11. 46-28 39-43 12. 28-39 43x34 13. 05-28 +

Een erg mooi eindspel.

**Diagram 5** Wit wint **PC Blues**



**Diagram 5A**



01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 31-36 04. 28-19 ! **Diagram 5A.**

Na de laatste zet komen we terecht in een (gedeelte) van de voorgaande opgave (**diagram 4A**). Zodat we daar naartoe verwijzen.

Diagram 6 Wit wint PC Blues

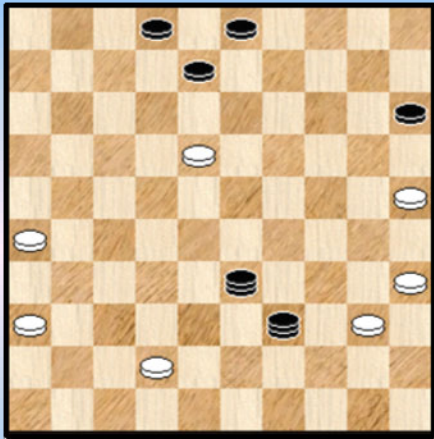
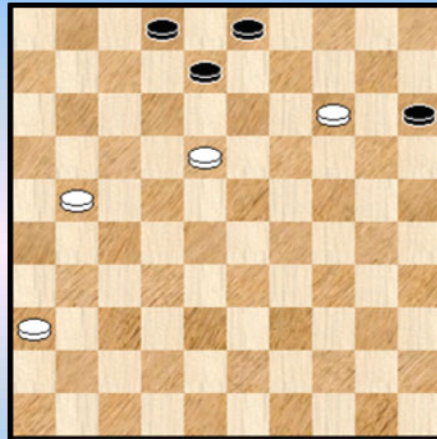


Diagram 6A



01. 26-21 ! 33x47 02. 40-34 39x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 **Diagram 6A**

We komen nu terecht in een eindspel van Kruijswijk dat ook op zich startte met de zet 26-21 ( Dam Eldorado 1976 , nummer 4 ). Bepaald geen lichte kost.

I. 04. ... **08-13** 05. 18x09 15-20 06. 14x25 03x14 07. 21-17

=> 07. ... 14-19 08. 17-11 19-23 09. 11-06 23-28 10. 06-01

++ 10. ... 28-32 11. 01-29 02-07 12. 29x01 32-38 13. 01-34 38-42 14. 34-29 +

++ 10. ... 28-33 11. 01-34 02-07 12. 34x01 33-38 13. 01-34 38-42 14. 34-29 +

=> 07. ... 02-07 08. 36-31 14-19 09. 25-20 19-23 10. 20-14 23-28 11. 14-09

++ 11. ... 28-33 12. 17-12 07x18 13. 09-04 18-23 14. 04-10 23-29 15. 10-15 29-34

16. 15x38 34-40 17. 38-33 40-45 18. 33-50 +

++ 11. ... 07-12 12. 17x08 28-33 13. 08-02

>> 13. ... 33-38 14. 02-24 38-43 15. 24-38 43x32 16. 31-27 32x21 17. 09-04 +

>> 13. ... 33-39 14. 02-35 39-43 15. 35-49 43-48 16. 09-03 48x26 17. 49-21 26x17 18. 03x21 +

++ 11. ... 07-11 12. 17x06 28-33 13. 06-01

>> 13. ... 33-38 14. 01-29 38-43 15. 29-38 43x32 16. 31-27 32x21 17. 09-04 +

>> 13. ... 33-39 14. 01-34 39x30 15. 09-03 30-34 16. 03-17 +

II. 04. ... **15-20** 05. 14x25

=> 05. ... 08-13 06. 18x09 03x14 07. 21-17 zie eerdere varianten

=> 05. ... 03-09 06. 25-20 08-13 07. 20-14 +

=> 05. ... 02-07 06. 36-31 (niet 21-17 =) 03-09 07. 21-17 +

=> 05. ... 08-12 06. 18x07 02x11 07. 36-31 03-09 08. 25-20 09-13 09. 20-14 13-18

10. 14-09 18-23 11. 09-03 +

III. 04. ... 02-07 05. 36-31 08-12 06. 18-13 07-11 07. 31-26 +

IV. 04. ... 08-12 05. 18x07 02x11 06. 36-31 03-08 07. 14-09 08-13 08. 09x18 15-20

09. 18-13 20-25 10. 13-08 25-30 11. 08-02 (ook 08-03 wint) 30-34 12. 02x16 34-39

13. 16-11 39-43 14. 11-50

++ 14. ... 43-48 15. 50-17 48x26 16. 17-03 26x17 17. 03x21 +

++ 14. ... 43-49 15. 31-27 49-40 16. 50-44 40x49 17. 21-16 49x21 18. 16x27 +

Oef !

Diagram 7 Wit wint PC Blues

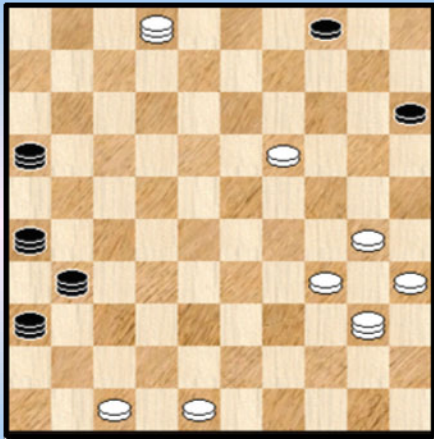
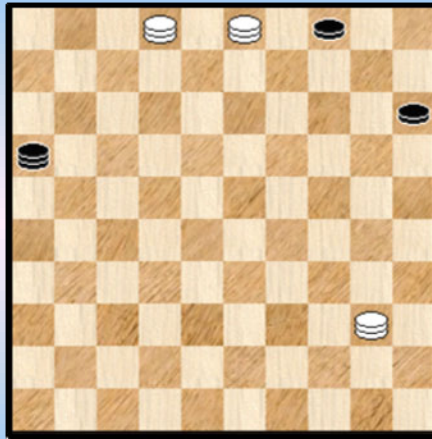


Diagram 7A



01. 19-13 31x09 02. 48-42 26x48 03. 47-41 36x47 04. 30-25 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x03 Zie **diagram 7A**.

De waterval diende als inleiding voor het eindspel van Zwetsloot. ( Dam Eldorado 1977 nummer 2).

- => 06. ... 06-49 (de zwarte dam kan niet losstaan) 07. 03-08 49x35 08. 08-13 35x08 09. 02x35 +
- => 06. ... 04-10 07. 40-49 +
- => 06. ... 15-20 07. 03x25
- ++ 07. ... 04-10 08.40-49 +
- ++ 07. ... 04-09 08. 25x03 16-32 09. 03-21 32x16 10. 40-49 +
- ++ 07. ... 16-21 08. 25-03 21-16 09. 40-49 +

Diagram 8 Wit wint PC Blues

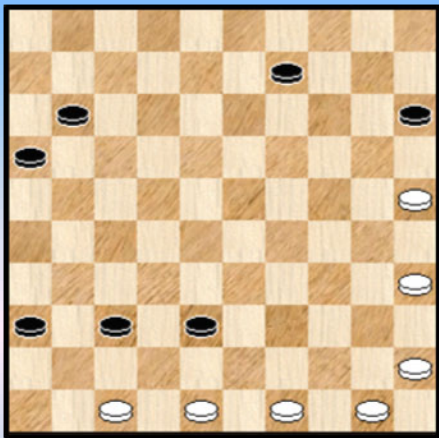
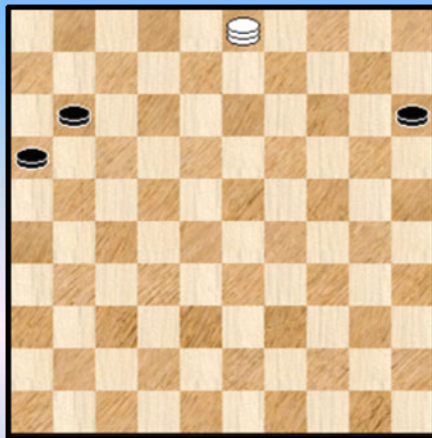


Diagram 8A Zaz



01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x03 + want een gekend eindspel. Zwart aan zet verliest

Geen enkel probleem om een waterval onder te brengen in een echte **miniatuur**. Dit pleit uiteraard voor de veelzijdigheid van de miniaturen en de juistheid van de definitie ervan ... 😊

Diagram 9 Wit wint PC Blues

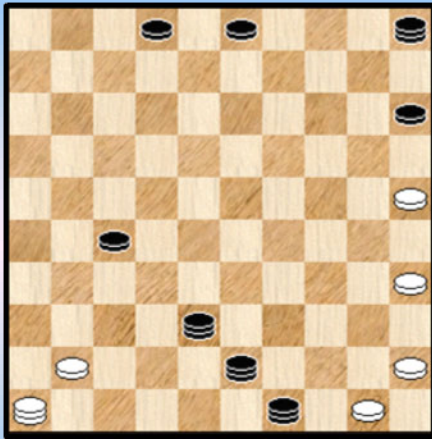
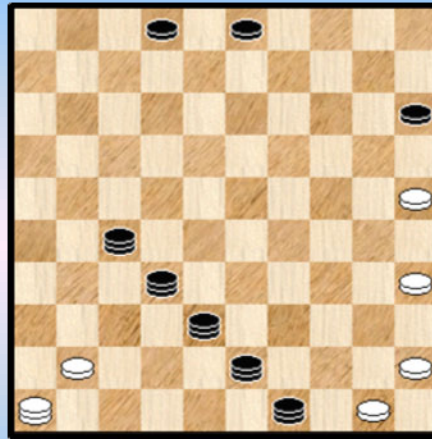


Diagram 10 Wit wint PC Blues



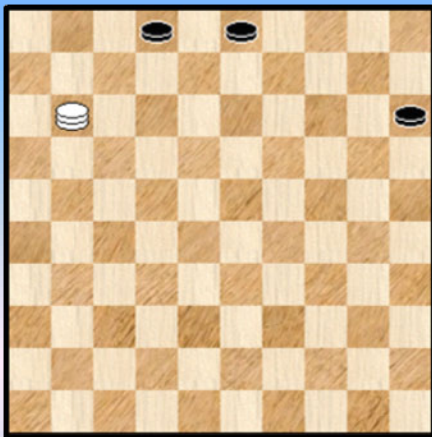
Diagrammen 9 en 10 vormen een tweeling. Een eeneiige.

**Diagram 9 :**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14 05x19 ( 04. ... 05x37  
05. 41x21 15-20 06. 46-23 + ) 05. 41-37 19x41 06. 46x16 !

Slaan naar 21 wint niet ! Na het slaan komen we terecht in het vermaarde en opmerkelijke eindspel van **Beudin** (1911) waarin 1 dam het wint van 3 schijven. Een niet bepaald gemakkelijk eindspel trouwens ! De oorspronkelijke opgave van Beudin vindt u terug onder **diagram 9X**. Wit wint door de sleutelzet 11-16 ! waarna de stand bereikt wordt na de zesde zet van wit in Diagram 9.

**Diagram 9X Wit wint (Beudin)**



We gaan nu verder met de oplossing :

- => 06. 15-20 07. 16-38
- ++ 07. ... 20-25 08.38-29 +
- ++ 07. ... 03-09 08. 38x15 09-14 09. 15-29 +
- => 06. ... 02-08 07. 16-07 +
- => 06. ... 03-08 07. 16-21 08-13 08. 21-27 ! (vooral niet 21-12 ? remise ) 13-19 09. 27-18 +

=> 06. ... 03-09 07. 16-11 !!

Inderdaad 07. 16-27 02-08 08. 27x04 08-12 enz. wint niet

++ 07. ... 15-20 08. 11-33 20-25 09. 33-29 +

++ 07. ... 09-14 08. 11-28

>> 08. ... 14-20 09.28-23 +

>> 08. ... 15-20 09.28x10 02-07 10. 10-15 20-25 11. 15-29 07-11 12. 29-33 11-16

13. 33-38 25-30 14. 38-43 30-35 15. 43-49 16-21 16. 49x16 35-40 17. 16-11 40-45 18. 11-50 +

++ 07. ... 09-13 08. 11-22

>> 08. ... 13-19 09. 22-18 +

>> 08. ... 02-08 09. 22x09 08-12 10. 09-25 12-18 11. 25-43  
 > 11. ... 18-22 12. 43-38 22-28 13. 38-29 28-32 14. 29-42 15-20 15. 42x15 32-37 16. 15-47 +  
 > 11. ... 18-23 12. 43-38 23-28 13. 38-29 28-32 14. 29-42 15-20 15. 42x15 32-37 16. 15-47 +  
 > 11. ... 15-20 12. 43-25 20-24 13. 25-09 18-23 14. 09-13 24-29 15. 13-04 29-33  
 16. 04-10 23-29 17. 10-15 29-34 18. 15x38  
 == 18. ... 34-39 19.38-49 +  
 == 18. ... 34-40 19. 38-33 40-45 20. 33-50 +

Een hele boterham, met moeilijke sleutelzetten als begin , valstrikken tussendoor en een moeilijke 1 Dam tegen twee schijven als einde.

### Diagram 10 :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14 32x05 05. 41-37 05x41  
 06. 46x16 en opnieuw het eindspel Beudin.

De 5 zwarte dammen werden - een beetje ostentatief - in de beginstand op 1 rij geplaatst.

Diagram 11 Wit wint PC Blues

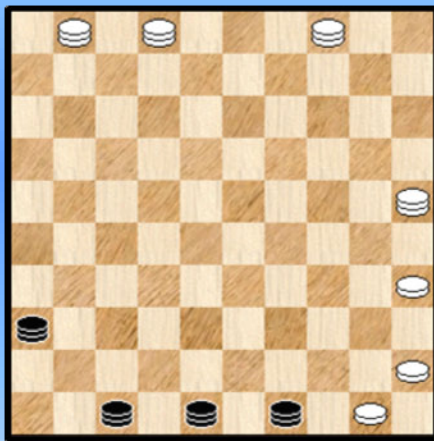
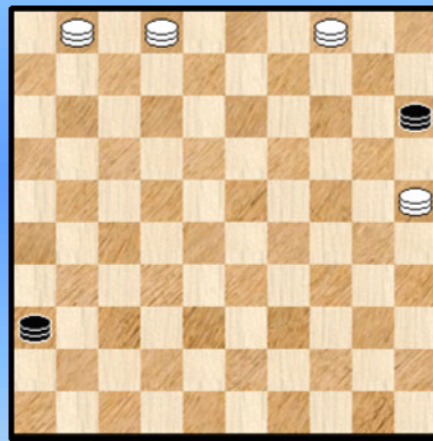


Diagram 11A Zaz



01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 X 47x15 (gedwongen)

We verzeilen nu in een (lichtjes gewijzigde versie van ) eindspel van Léquibin. Een eindspel van 4 witte dammen tegen 2 zwarte.

04. 01-23 ! de enige

=> 04. ... 15-33 05. 02-13 36x09 06. 04x39 +

=> 04. ... 15-47 05. 23-10 47-15 06. 02-13 36x09 07. 04x36 15x04 08. 25-09 04x13 09. 36x09 +

=> 04. ... 36-47 05. 02-13 !

++ 05. ... 47-42 06. 25-20 15x09 07. 04x48 +

++ 05. ... 15-33 06. 23-41 47x09 07. 04x39 +

++ 05. ... 47-36 06. 23-10 36x09 07. 04x36 15x04 08. 25-09 04x13 09. 36x09 +

X Hier kan ook ... 03. 25x48 36-41 04. 04-15 41-05 05. 48-42 47x38 06. 15x47 + Door het opduiken van deze variant verliest de opgave vrijwel alle aantrekkelijkheid.

Met de volgende waterval (**diagram 12**) laven we ons aan het werk van **Cornelius Blankenaar**. Met zijn ingenieuze werkstukken was hij zijn tijd ver vooruit. Enkele (dam)lichtjaren.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x25 Een **doorstromende** mini-waterval leidt ons naar de stand van **diagram 12A**, van Cornelius Blankenaar.

Van hieruit gaat het als volgt verder :

Diagram 12 Wit wint PC Blues

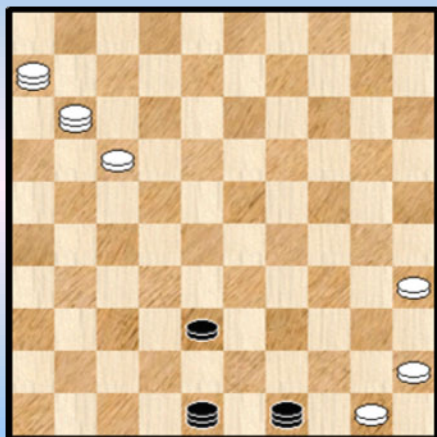
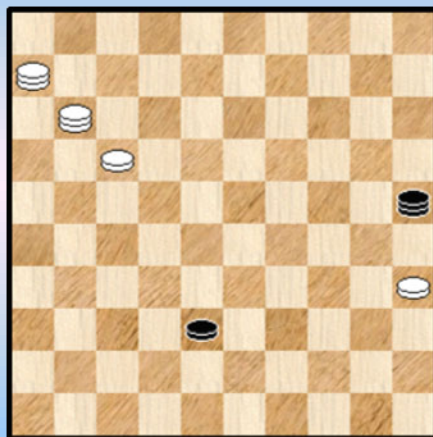


Diagram 12A Wit wint (Blankenaar)



03.11-16

=> 03. ... 25-03 04. 16x43 03x49 05. 06-44 49x40 06. 35x44 +

=> 03. ... 38-42 04. 35-30 25x11 05. 06x47 +

=> 03. ... 25-43 04. 16-07

++ 04. ... 38-42 05. 35-30 43x25 06. 07-34 25x11 07. 06x47 +

++ 04. ... 43-48 05. 35-30 48x25 06. 07-34 25x11 07. 06x42 +

++ 04. ... 43-49 05. 07-34 38-42 06. 34-48 42-47 07. 48-42 47x11 08. 06x44 49x40 09. 35x44 +

Diagram 13 Wit wint PC Blues

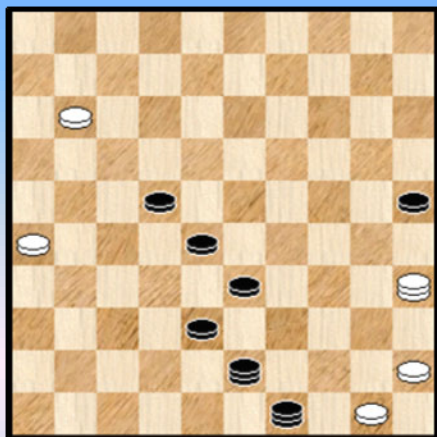
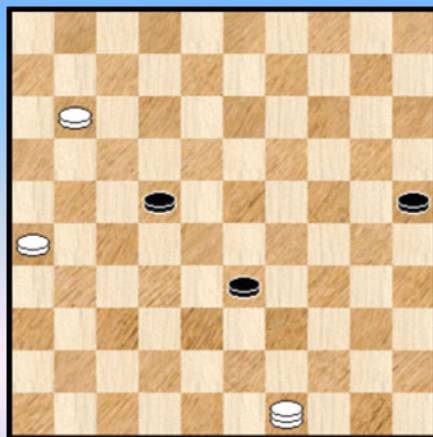


Diagram 13A Wit wint J. Klomp



01. 50-44 49x40 02. 45x34 43x30 03. 35x49

Slaan naar 44 geeft slechts remise. Bij het slaan naar 49 mag wit kiezen of hij over schijf 22 of 28 gaat. In het daaropvolgende eindspel komen praktisch dezelfde spelgangen terug. Wanneer hij over 28 slaat komen we terecht bij een eindspel van J. Klomp (na de eerste zet).

We kiezen hier voor het slaan over de schijf 22.

=> 03. ... 33-39 04. 11-07 28-32 05. 49x16 39-44 06. 16-11

++ 06. ... 44-50 07. 11-06

>> 07. ... 25-30 08. 07-01 50-45 09. 06-17 30-34 10. 01x40 45x21 11. 26x17 +

>> 07. ... 50-45 08. 07-01 25-30 09. 06-17 30-34 10. 01x40 45x21 11. 26x17 +

++ 06. ... 44-49 07. 26-21 49x16 08. 07-02 16x07 09. 02x11 +

=> 03. ... 28-32 04. 49x16 33-39 05. 16-49 +

=> 03. ... 25-30 04. 11-07 33-39 05. 07-01

++ 05. ... 28-32 06. 49x16 39-44 07. 01-40 44x35 08. 16-07 +

++ 05. ... 30-35 06. 01-06 28-33 07. 49-32 35-40 08. 32-28 33x22 09. 06x35 +

Diagram 14 Wit wint PC Blues

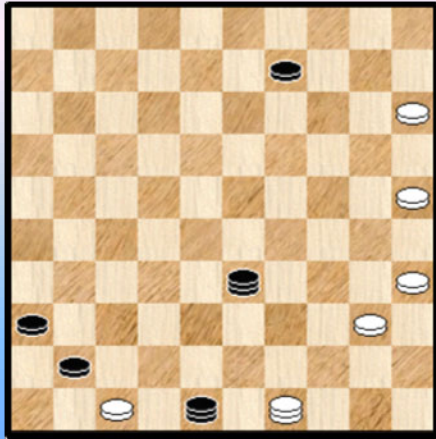
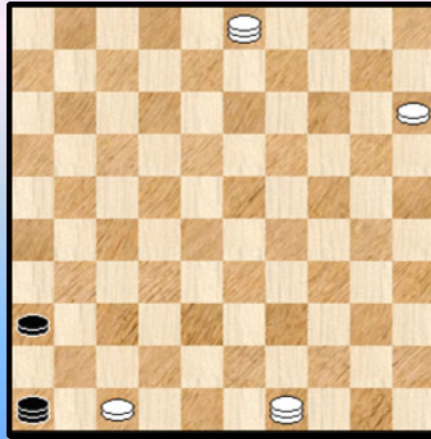


Diagram 14A Wit wint Torquemada



01. 40-34 48x30 02. 35x24 33x20 03. 25x03 41-46 de enige

Na deze zet komen we zowaar terecht in het **oudste eindspel** uit de damgeschiedenis, op naam van **Torquemada**. Wit kan alleen winnen indien hij **onmiddellijk** met schijf 47 uitkomt (veld 46 is het **ongeluksveld** op de lange lijn voor zwart in deze stand) :

04.47-42 !

=> 04. ... 36-41 05. 49-32 ! 41-47 06. 32-05 47x38 07. 03-14 46x10 08. 05x43 +

=> 04. ... 46-19 05. 42-38 zwart moet nu , wegens de vangstelling, de lange lijn verlaten

05. ... 19-30 06. 03-14 en wit wint door overmacht.

Diagram 15 Wit wint PC Blues

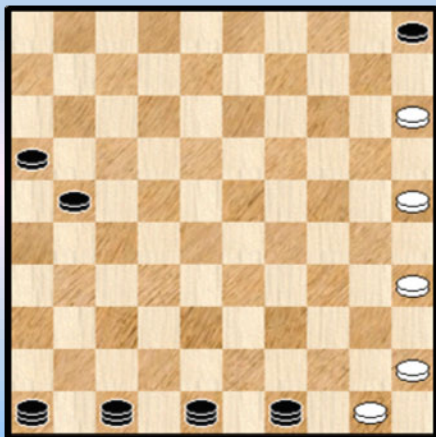
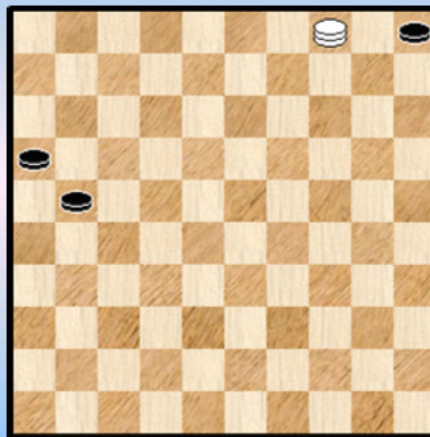


Diagram 15A Wit wint Pernet



Vanuit diagram 15 gaat het straightforward naar het eindspel van Pernet :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 46x10 05. 15x04 +

De afwikkeling ervan geven we niet.

Diagram 16 Wit wint PC Blues

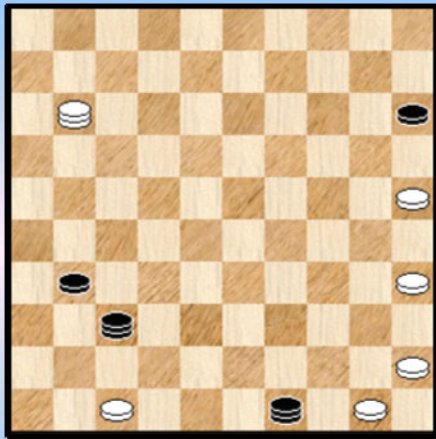
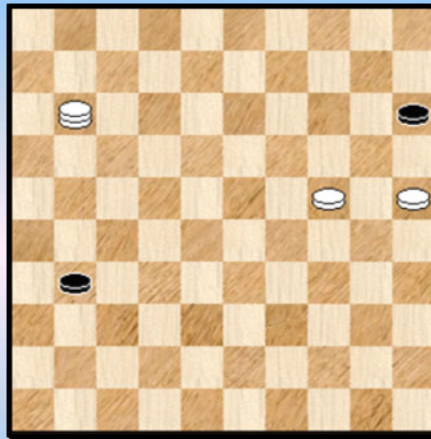


Diagram 16A Wit wint Pernet



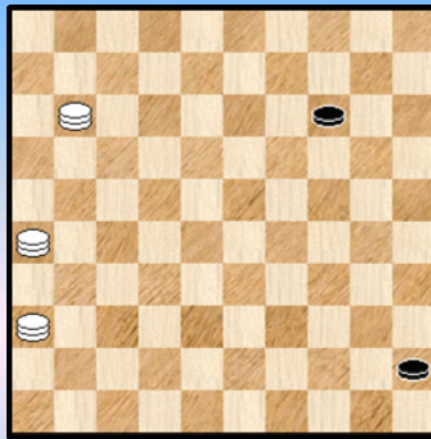
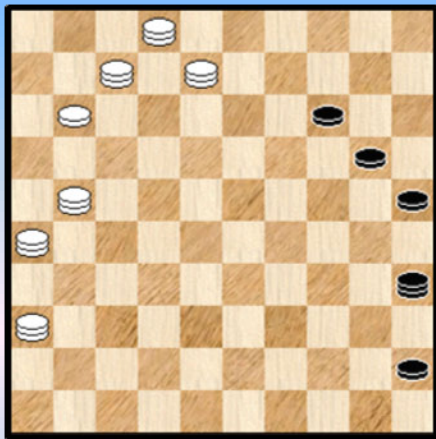
01. 47-42 37x48 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 **Diagram 16A.**

We bevinden ons in een eindspelletje van Viergever. Naar diens normen erg eenvoudig.

- => 04. ... 31-37 05. 11-33
- ++ 05. ... 37-41 06. 33-28 +
- ++ 05. ... 15-20 06. 25x14 37-41 07. 33-17 !
- >> 07. ... 41-46 08. 24-19 +
- >> 07. ... 41-47 08. 17-03 47x09 09. 03x14 +

=> 04. ... 15-20 05. 25x14 31-37 06. 11-33 37-41 07. 33-17 ! en verder zoals hierboven

Dia 17 Kan zwart remiseren ? PC Blues Diagram 17A Wit wint Blankenaar



01. ... 20-24

Andere zetten voor zwart , met inbegrip van het nemen van en tweede dam , laten alleen toe een hopeloos en droevig einde te voorspellen.

02. 08x30 25x34 03. 07x40 35x07 04. 02x11 ! Slaan naar 16 wint niet.

In feite komen we terecht in een gekend , ja fameus eindspel van **Blankenaar**. Erg moeilijk. In het originele eindspel kwam de witte dam van 16 (16-11 was de sleutelzet). Het gevreesde genre van drie dammen tegen een dam en bijbehorende schijf.

Hier komt de verdere oplossing :



04. ... 45-50 05. 11-06 50-45 06. 06-01 ! 45-50 07. 26-12 !

Eigenlijk stevent wit nu af op een triktrak winst. De vorige zetten van zwart waren gedwongen. Hier heeft zwart wat meer keuze :

=> Op 14-19 of 14-20 volgt 01-06 +

=> Verder kan , behalve op veld 11 de zwarte dam niet losstaan , bijvoorbeeld :

07. ... 50-28 08. 36-09 14x03 09. 12-08 03x12 10. 01x32 +

=> 07. ... 50-06 08. 36-27 ! 14-19 (de zwarte dam kon niet los en op 06-11 volgt ook 27-29 )

09. 27-49 19-23 10. 12x45 06-28 11. 49-44 28x50 12. 01-06 +

=> 07. ... 50-11 de laatste mogelijkheid

08. 36-27 !

++ 08. ... 11-02 09. 27-16 +

++ 08. ... 11-07 09. 27-21 +

++ 08. ... 11-39 09. 27-09 14x03 10. 12-08 03x12 11. 01x43 +

++ 08. ... 11-50 09. 01-06 +

++ 08. ... 11-06 09. 27-49 06-39 10. 49-44 39x50 11. 01-06 +

++ 08. ... 14-19 09. 01-06

>> 09. ... 11-02 10. 12-21 19-23 11. 06-11 02x16 12. 27-49 +

>> 09. ... 11-16 10. 12-21 16-02 11. 06-11 02x16 +

Diagram 18 Wit wint PC Blues

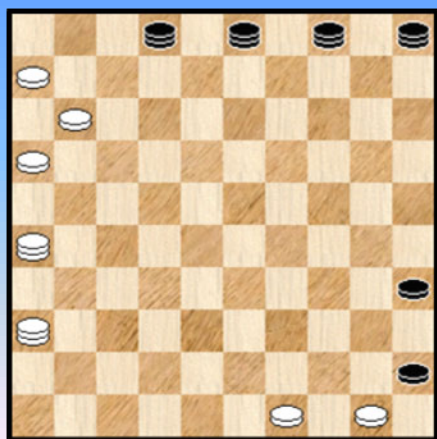
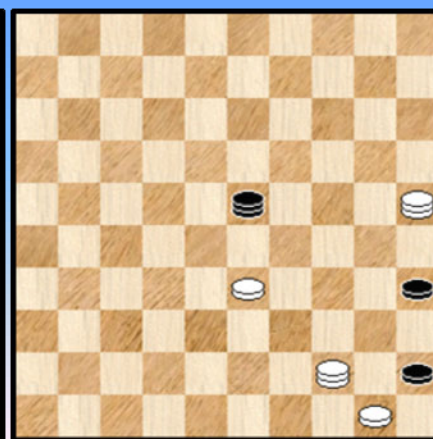


Diagram 18A Wit wint



18B Sleutelpositie Zaz



Vorige opgave was niet van de poes. Deze moet bepaald niet onderdoen !

01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 zie **diagram 18A**

Een eerste sleutelmoment. 04. 36x22 ! Alleen slaan naar veld 22 wint. Anders laat zwart onmiddellijk 35-40 ! volgen met de dreiging 40-44 =

Na het slaan op 22 kan zwart uiteraard niet 35-40 wegens 22-44 +

Daarmee zijn de witte problemen niet allemaal opgelost. Eigenlijk is het pas in 1979 dat de Rus Kononov ontdekte wat de sleutelpositie van deze stand precies was. Voordien was wel bekend dat als het stuk op 49 ook een dam was (en wit dus drie dammen had) dit won.

De sleutelpositie staat afgebeeld op **diagram 18B**. De strategie van zwart bestond er in de lange lijn te behouden om het promoveren van een derde witte schijf tot dam te verhinderen.

In de sleutelpositie met zwart aan zet staat deze echter mat :

=> 14. ... 23-37 15. 25-30 35x24 16. 33-29 24x33 17. 44x46 +

=> 14. ... 23-05 15. 25-14 05x39 16. 44x28 35-40 17. 28-06 40-44 18. 50x39 45-50  
 19. 39-33 50x28 20. 06x33 +  
 => 14. ... 23-46 15. 25-34 46-05 16. 34-23 05x39 17. 44x06 35-40 18. 06-11 40-44  
 19. 50x39 45-50 20. 11-06 50x33 21. 06x39 +

Blijft natuurlijk nu nog de juiste weg af te leggen naar de sleutelpositie. De te volgen weg (is zoals wel vaker bij overmachtseindspelen) niet als een eenduidige snelweg te bekijken. Maar de principiële spelgangen komen wel terug. Men moet overigens steeds rekening houden met enkele voetangels ...

Bijvoorbeeld vanuit **diagram 18A** :

04. 36x22 ! 05-10 05. 26-48 10-05 06. 49-44 05-32 07. 22-13

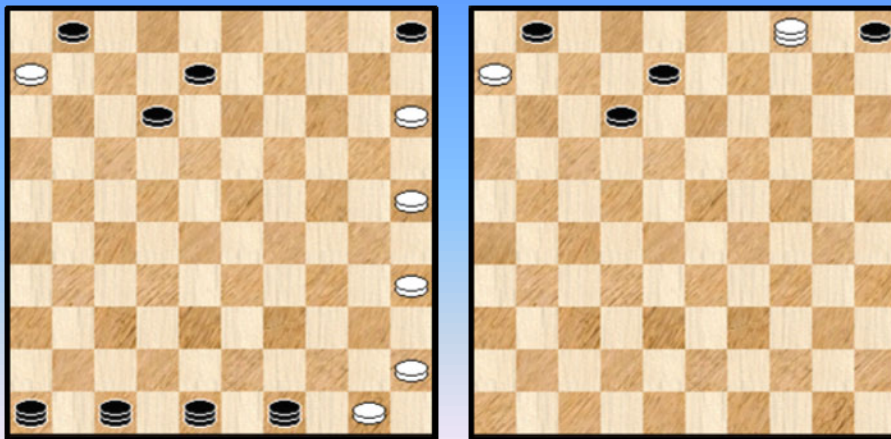
Belet 32-49 door 13-02 en 48-30 !

Ook mag de zwarte dam niet meer losstaan. Bijvoorbeeld 07. 32-41 ? 08. 13-30 ! 35x24  
 09. 44-40 45x34 10. 48x46 +

07. ... 32-46 08. 48-43 46-05 09. 43-49 05-37 (kon nu weer wel losstaan) 10. 44-39 37-46  
 11. 39-33 46-10 12. 13-09 ! 10-37 13. 49-44 37-23 14. 09-25 en de sleutelpositie wordt bereikt.

Er rest ons nog te vermelden dat zwart ander tegenspel kan bieden door de lange lijn intijds te verlaten. En verder blijft er natuurlijk ook nog de vraag hoe wit , met de lange lijn en drie dammen in bezit , winst kan forceren. We laten dit in de kundige handen van de PC Blues - lezer ☺.

**Diagram 19 Wit wint PC Blues** **Diagram 19A Wit wint**



01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 46x10 05. 15x04

Zie **diagram 19A**. Ik kwam toevallig op dit eindspel - standje uit. Het past vrij precies.

=> 05. ... 08-13 06. 04x07 01x12 07. 06-01 12-17 08. 01-23  
 ++ 08. ... 17-22 09. 23-32 +  
 ++ 08. ... 17-21 09. 23-32 21-26 10. 32-37 +

=> 05. ... 12-17 06. 04-15 ! de enige

++ 06. ... 08-12 07. 15-29  
 >> 07. ... 17-22 08. 29x07 01x12 09. 06-01 12-17 10. 01-23 +  
 >> 07. ... 05-10 08. 29x07 01x12 09. 06-01 10-15 10. 01x29  
 > 10. ... 17-21 11. 29-38 21-26 12. 38-42 +  
 > 10. ... 17-22 11. 29-38 22-28 12. 38-29 28-32 13. 29-42 15-20 14. 42x15 32-37  
 15. 15-47 +

++ 06. ... 08-13 07. 15-24

- >> 07. ... 13-18 08. 24-19 +
- >> 07. ... 17-22 08. 24x02 ( niet 08. 24x08 remise ! )
- > 08. ... 05-10 09. 02-19 10-15 10. 19-13 22-28 11. 13-24 28-32 12. 24-42 +
- > 08. ... 22-28 09. 02-16
- >1 09. ... 05-10 10. 16-38 10-14 11. 38-15 28-32 12. 15-42 14-19 13. 42-15 19-23  
14. 15-20 23-28 15. 20-42 +
- >1 09. ... 28-33 10. 16-07 01x12 11. 06-01 12-17 12. 01-06 17-21 13. 06x39 05-10  
14. 39-43 21-26 15. 43-48 10-14 16. 48-37 14-20 17. 37-42 20-25 18. 42-48 +

Diagram 20 32-37 ? PC Blues

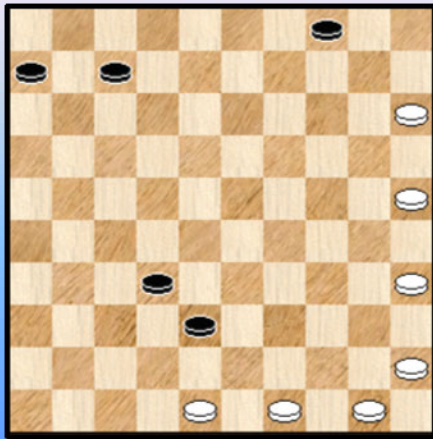
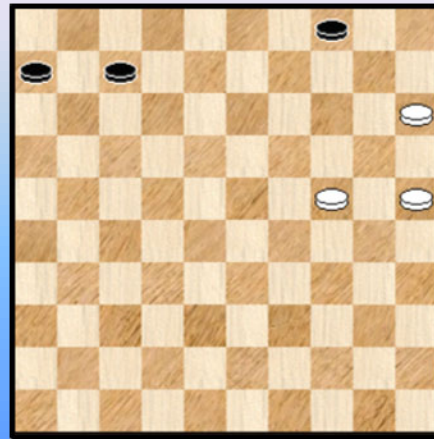


Diagram 20A Wit wint



01. ... 32-37 ? ( 01. ... 07-12 geeft remise ) 02. 49-43 38x49 03. 48-42 37x48 04. 50-44 49x40  
05. 45x34 48x30 06. 35x24 Zie **diagram 20A**

Het is wel oppassen geblazen met dit eindspelletje ...

- => 06. ... 06-11
- ++ 07. 24-19 11-17 08. 19-14 17-22 09. 14-09 04x13 10. 15-10 +
- ++ 07. 25-20 ? 11-17 08. 20-14 17-22 09. 14-09 04x13 10. 15-10 22-28
- 11. 10-04 13-19 12. 24x13 28-33 =
- => 06. ... 07-12 07. 24-19 12-18
- ++ 08. 25-20 18-22 09. 19-14 22-28 10. 14-09 04x13 11. 15-10 +
- ++ 08. 19-14 ? 18-23 09. 14-09 04x13 10. 15-10 23-29 11. 10-04 13-19 =

Diagram 21 Wit wint PC Blues

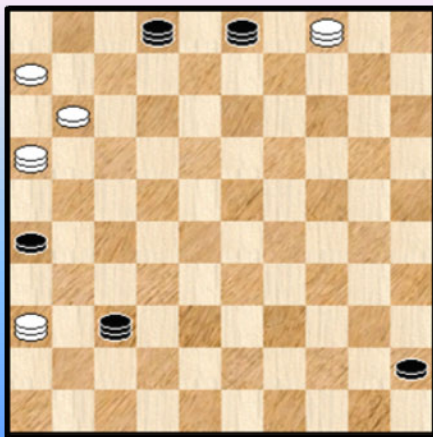
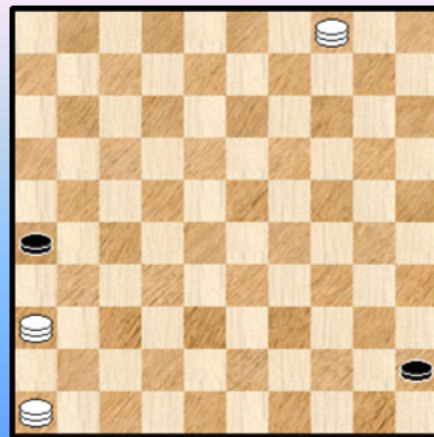


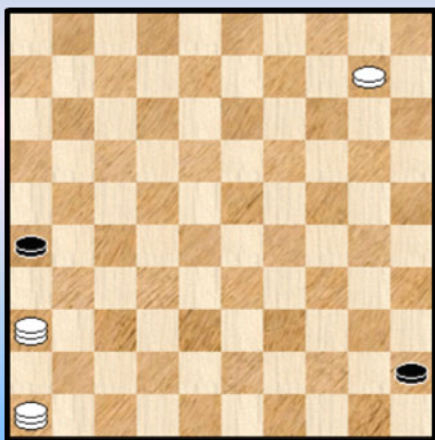
Diagram 21A Wit wint



01. 11-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x46

We belanden nu in een eindspel van **Cremer**. Om het meer precies te zeggen na de eerste zet van wit. We beelden ook dit originele eindspel af (**Diagram 21B**).

**Diagram 21B Wit wint Cremer**



Wit wint door 10-04 ! waarna we kunnen verder gaan met de oplossing.

=> 03. ... 26-31 04. 36x13 45-50 05. 46-28 50x09  
06. 04x13 +

=> 03. ... 45-50 04. 04-27

++ 04. ... 50-39 05. 46-28 39x31 06. 36x27 +

++ 04. ... 50-45 05. 46-23 45x31 06. 36x27 +

++ 04. ... 50-17 05. 36-31 26x37 06. 46x11 +

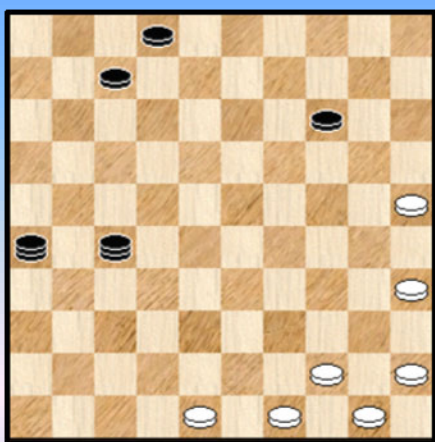
++ 04. ... 50-06 05. 27-32

>> 05. ... 26-31 06. 36x22 06x37 07. 46x32 +

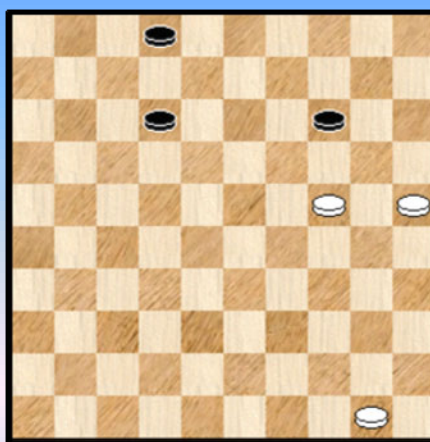
>> 05. ... 06-39 06. 32-21 26x17 07. 46-28 39x22 08. 36x18 +

++ 04. ... 26-31 05. 36-47 31x22 06. 47-33 50x28 07. 46x23 +

**Diagram 22 Wit wint PC Blues**



**Diagram 22A Wit wint**



01. 48-42 26x48 02. 49-43 27x40 03. 45x34 48x30 04.35x24 07-12 X Zie **diagram 22A**.

We komen terecht in een 3 om 3 eindspel van **Schaaf**, gewezen eindspel - redakteur in het Damspel en een bijzonder fijnzinnig eindspelkomponist.

05. 50-44 ! De enige zet die wint. Schijf 50 speelt dus zijn rol in deze stand. Het loont de moeite even na te gaan waarom 24-20 faalt :

05. 24-20 14-19 06. 20-15 19-23 07. 15-10 23-28 08. 10-05 28-33

++ 09. 05-32 33-39 =

++ 09. 05-37 33-38 10. 37-48 12-18 11. 25-20 18-22 12. 50-44 22-27 13. 44-39 27-32

14. 20-15 02-08 15. 15-10 32-37 16. 48x03 38-42 =

=> 05. ... 12-18 06. 24-20 14-19 07. 20-15 19-24 08. 15-10 18-23 09. 10-05 23-29  
 10. 44-39 02-08 11. 05-32 08-12 12. 32-49 +

=> 05. ... 12-17 06. 24-20 14-19 07. 20-15 19-23 08. 15-10 23-28 09. 10-05 28-33  
 10. 05-32

++ 10. ... 02-08 17-22 11. 32-49 +

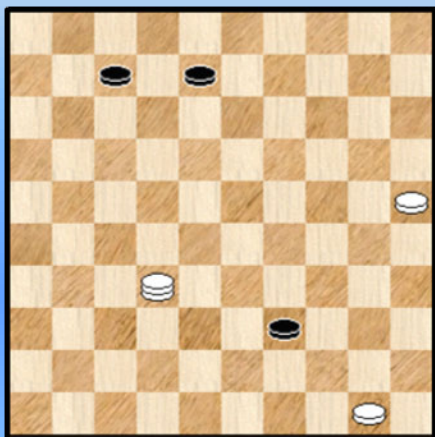
++ 10. ... 02-07 11. 32-49 +

++ 10. ... 17-22 11. 32-49 +

X Zwart heeft nog een andere mogelijkheid : 02-08. Ook hier zal schijf 50 een verrassende rol spelen.

04. ... 02-08 05. 24-20 14-19 06. 20-15 19-23 07. 15-10 23-28 08. 10-05 28-33 09. 05-32 33-39  
 Zie **Diagram 22B**.

**Diagram 22B** Wit wint PC Blues



10. 50-45 !

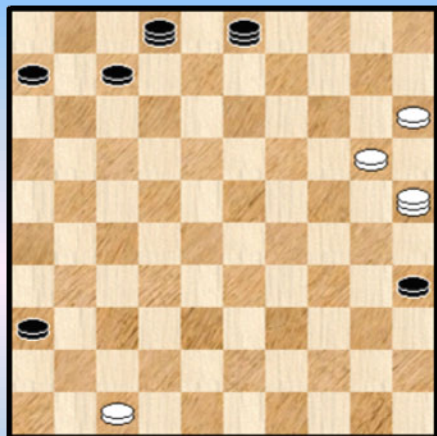
De enige die wint ! 10. 25-20 08-12 11. 20-14 12-17  
 12. 14-10 17-21 13. 32x02 =

++ 10. ... 07-12 11. 45-40 12-18 12. 40-34 39x30  
 13. 25x34 +

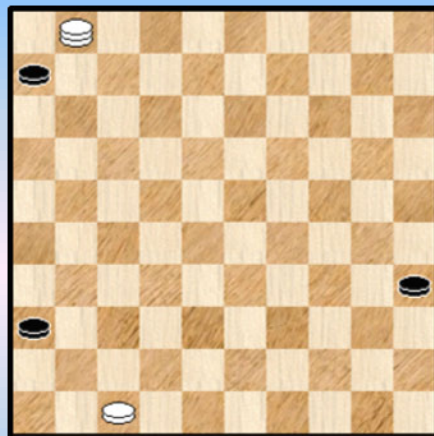
++ 10. ... 39-44 11. 45-40 44x35 12. 32-23 07-11  
 13. 25-20 08-13 14. 23-01 +

Een leuke uitbreiding aan het eindspel van Schaaf.

**Diagram 23** Wit wint PC Blues



**Diagram 23A** Zaz (Wit wint)



01. 20-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x01 zie **diagram 23A** , een eindspel van Schut.  
 03. ... 06-11 04. 01-12 11-16 05. 12-07 16-21 06. 07-16 21-26 07. 16-07 26-31 08. 07-23  
 => 08. ... 31-37 09. 23x41 35-40 10. 41-28 40-45 11. 28-50 +  
 => 08. ... 35-40 09. 23x45 31-37 10. 45-23 36-41 11. 47x36 37-42 12. 23-37 42x31  
 13. 36x27 +

Diagram 24 45-50 ? PC Blues

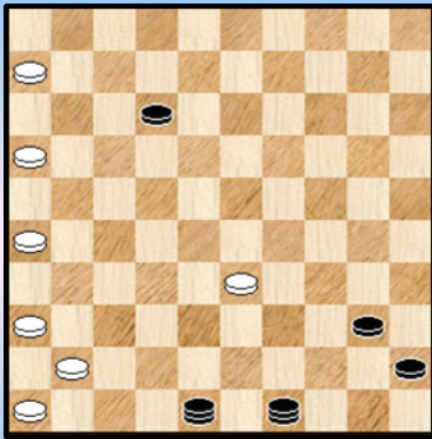
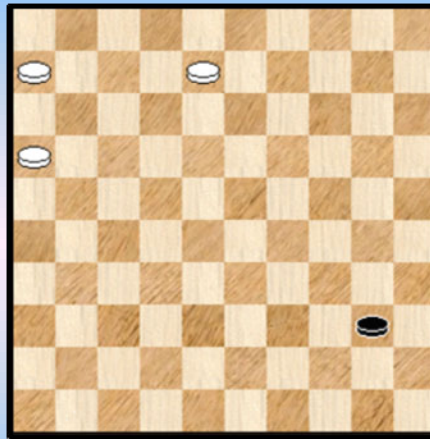


Diagram 24A Zaz



01. ... 45-50 ? 02. 41-37 50x41 03. 46x37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x08  
Zie **diagram 24A**

05. ... 40-44 06. 08-03 44-49 07. 03-21

=> 07. ... 49-40 08. 06-01

++ 08. ... 40-44 09. 01-06 44-40 10. 06-44 40x49 11. 21-27 49x21 12. 16x27 +

++ 08. ... 40-35 09. 21-08 35x02 10. 01-07 02x11 11. 16x07 +

=> 07. ... 49-35 08. 06-01 35-44 09. 01-06

++ 09. ... 44-35 10. 21-08 35x02 +

++ 09. ... 44-40 10. 06-44 40x49 11. 21-27 49x21 12. 16x27 +

Diagram 25 Wit wint PC Blues

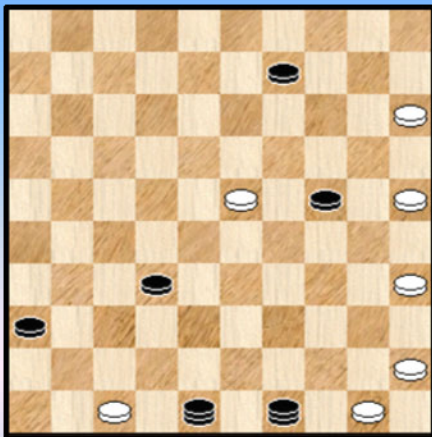


Diagram 25A Zaz

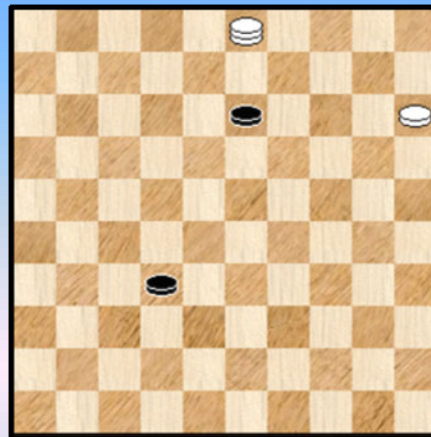


Diagram 25 :

01. 23-19 24x13 02. 47-41 36x47 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x03

Nu is de stand ontstaan van **diagram 25A**, net zwart aan zet. Een motief van Arne van Mourik, dat hij verder trouwens gebruikte in zijn cursus *Starters Problematiek*.

=> 06. ... 32-37 07. 03-26 37-41 08. 26-37 ! 41x32 09. 15-10 13-18 10. 10-04 18-23 11. 04-15 ! +

=> 06. ... 32-38 07. 03-20 38-43 08. 20-38 ! 43x32 09. 15-10 + (verder zoals in de variant hierboven)

=> 06. ... 13-18 07. 15-10 +

=> 06. ... 13-19 07. 15-10 +

Diagram 26 Wit wint PC Blues

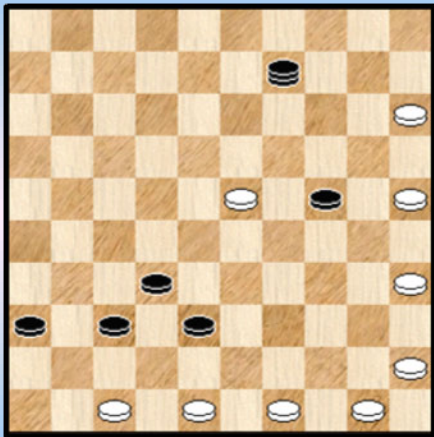


Diagram 26 eindigt op hetzelfde eindspel :

- 01. 23-19 24x13 02. 49-43 38x49 03. 48-42 37x48
- 04. 47-41 36x47 05. 50-44 49x40 06. 45x34 48x30
- 07. 35x24 47x20 08. 25x03 32-37 09. 03-26 37-41
- 10. 26-37 ! 41x32 11. 15-10 ! +

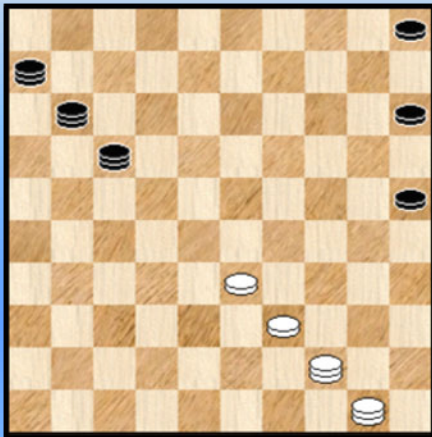
- - - - - o - O - o - - - - -

## Lijnwatervallen - Intro

Ik had juist de vierde serie (van wat later 16 stuks zou worden) beëindigd en stelde me de vraag of ik ook nog aan een vijfde reeks zou beginnen.

Toen schoot er me plots iets te binnen. Wanneer we maar genoeg dammen (of stukken in het algemeen) op één enkele rij plaatsen dan krijgen de slagen ook een (sterk) repetitief karakter. Wanneer er maar genoeg dammen en slagen komen, dan belet niks ons om dit te zien als een waterval. Zeker, geen waterval van het klassieke type waar de stuken aan de rand staan en de slagen (vaak) een trap - structuur vertonen. Maar een waterval van slagen die allen plaats vinden op 1 lijn. Een **lijnwaterval** dus.

We nemen er gauw een voorbeeld bij.



Wit wint door :

01. 33-28 17x33 02. 39x28 11x33 03. 44x28 06x33  
04. 50x06 25-30 05. 06-01 en het eindspelletje eindigt in de opsluiting met (witte) dam 50 / (zwarte) schijf 45.

We zien dat er net zoals bij de echte watervallen ook een klein eindspelletje kan worden aan toegevoegd. Ter versiering zeg maar.

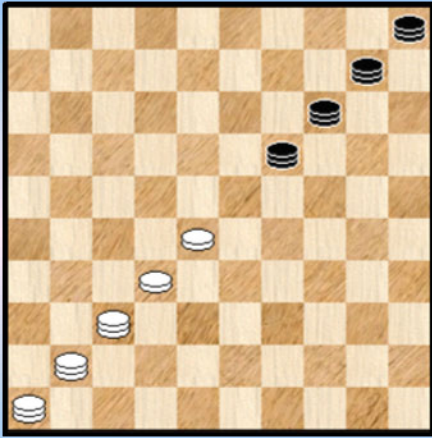
Uit de aard van het slagsysteem volgt duidelijk dat de lijnen die in eerste plaats in aanmerking komen voor een lijnwaterval de lijnen 05-46 en ook 01-45, 06-50 zijn. Kortom de lange lijn en de triktrak lijnen. De lijnen ook waar de vier op één rij - combinatie haar basis heeft. Een combinatie die aangename herinneringen oproept.

Hier komt een serie lijnwatervallen. In een mum van tijd klaargestoomd.

--- o - O - o ---

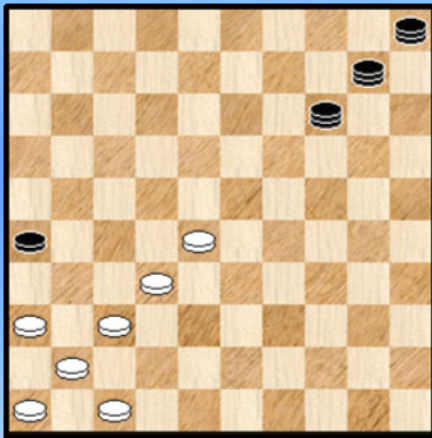


Wit wint Lijnwatervallen PC Blues reeks 8



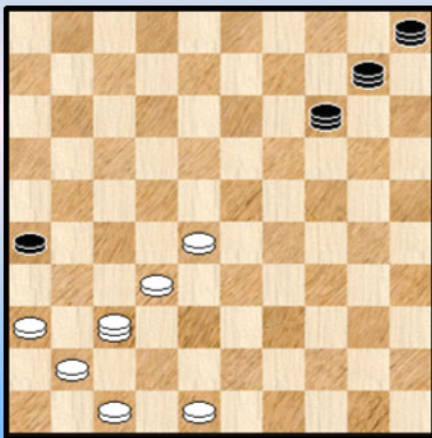
1

Wit wint



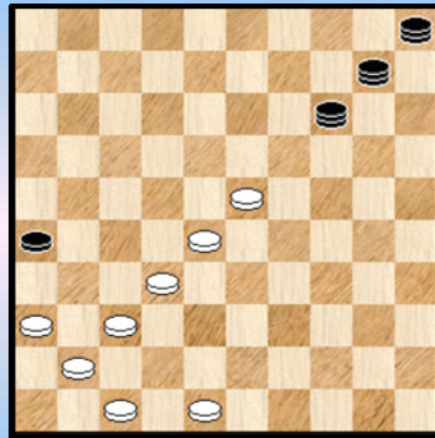
2

Wit wint



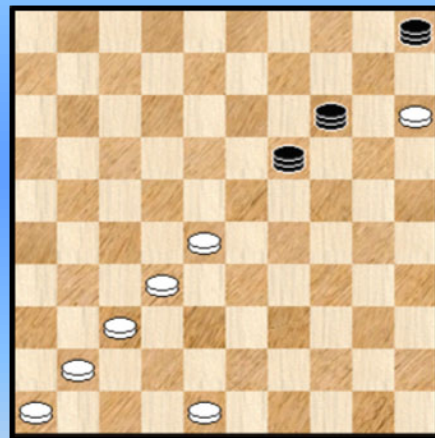
3

Wit wint



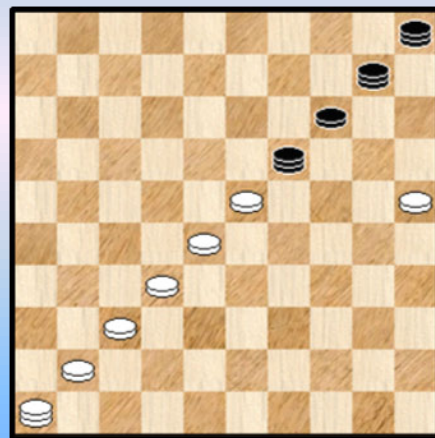
4

Wit wint



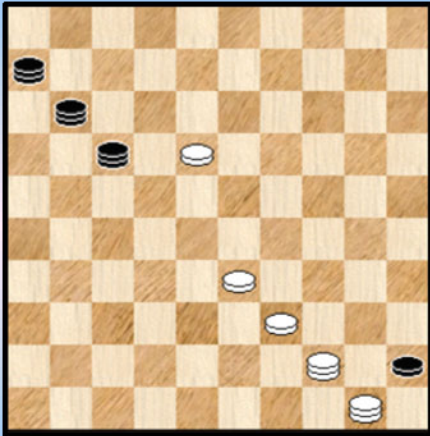
5

Wit wint



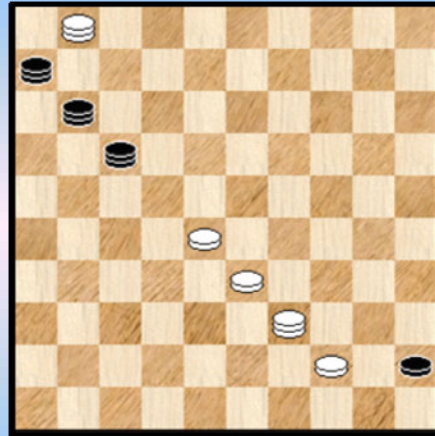
6

Wit wint



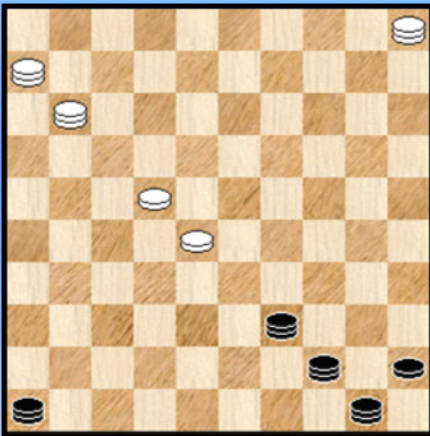
7

Wit wint



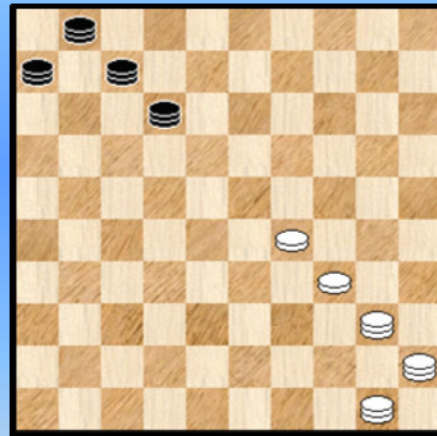
10

Wit wint



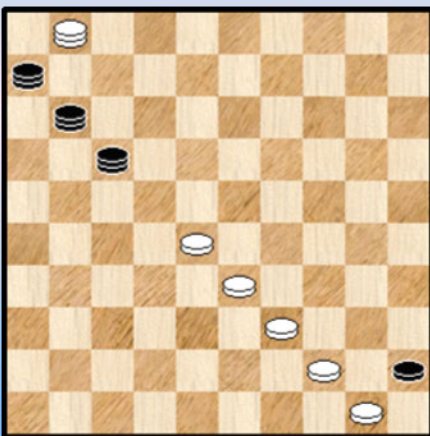
8

Wit wint



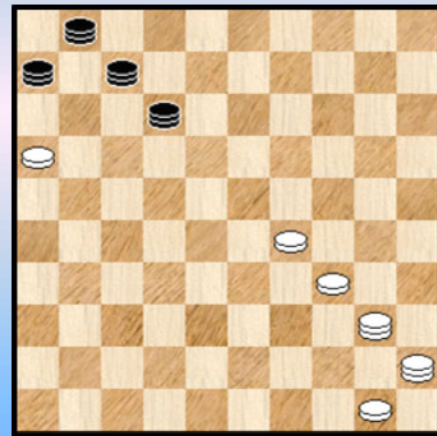
11

Wit wint



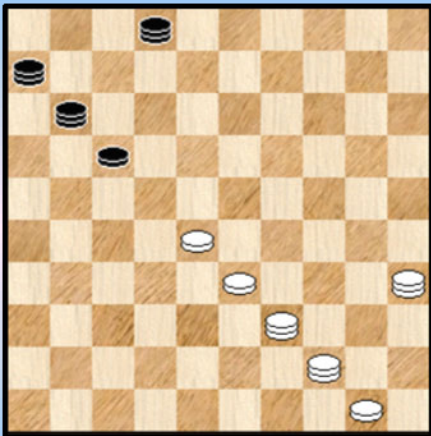
9

Wit wint

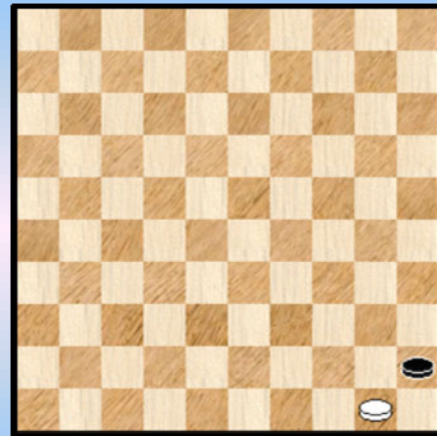


12

Wit wint

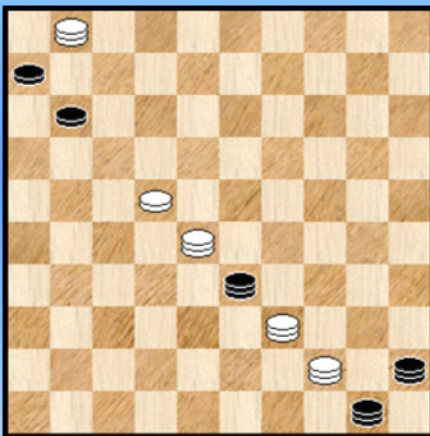


13

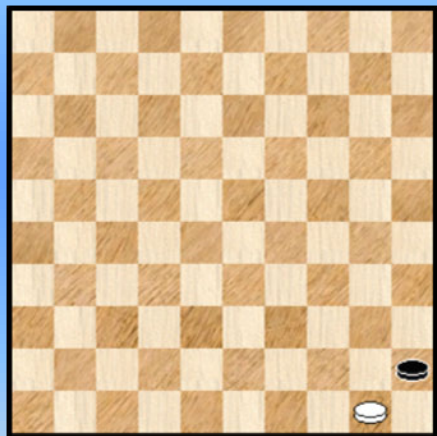


16

Wit wint



14

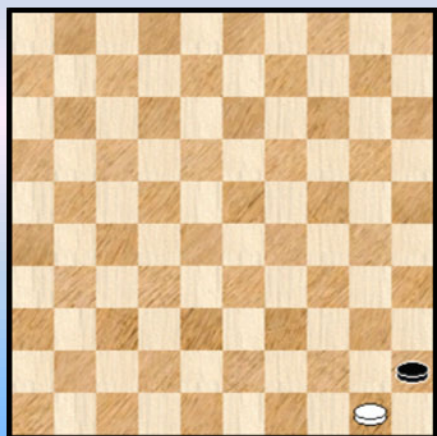


17

Wit wint



15



18

## Oplossingen Serie 8 : Lijnwatervallen

1.

01. 28-23 19x28 02. 32x23 14x28 03. 37x23 10x28 04. 41x23 05x28 05. 46x23 +

2.

01. 28-23 14x28 02. 32x23 10x28 03. 37-32 28x37 04. 41x32 05x37 05. 47-41 37-23  
06. 41-37 23x41 07. 46x37 +

3.

01. 28-23 14x28 02. 32x23 10x28 03. 37x23 05x46 04. 36-31 26x37 05. 47-41 37-42  
06. 48x37 + Hoekthema

4.

01. 23-19 14x23 02. 28x19 10x23 X 03. 32-28 23x32 04. 37x28 05x46 05. 36-31 26x37  
06. 47-41 37-42 07. 48x37 +  
X 02. ... 10x28 03. 32x23 05x28 04. 37-32 28x46 05. 36-31 26x37 06. 47-41 37-42  
07. 48x37 + Hoekthema

5.

01. 28-23 19x28 02. 32x23 14x28 X 03. 37-32 28x37 04. 41x32 05x37 05. 15-10 37x05  
06. 48-42 +  
X 02. ... 14x32 03. 37x28 05x32 04. 41-37 32x41 05. 46x37 + Hoekthema

6.

01. 25-20 14x25 02. 23x14 10x19 03. 28-23 19x28 04. 32x23

=> 04. ... 05x32 05. 37x28 25-30 06. 41-36 ! 30-34

Wit kan nu winnen op twee manieren :

++ 07. 46-32 34-40 08. 32-16 40-44 09. 16-49 44-50 10. 49-27 50x31 11. 36x27 +

++ 07. 46-41 34-39 08. 41-32 39-44 09. 32-49 44-50 10. 49-27 50x31 11. 36x27 +

=> 04. ... 05x28 05. 37-32 28x37 06. 41x32 25-30 07. 46-37 30-34 08. 37-48 34-40  
09. 48-39 40-45 10. 39-50 +

7.

01. 33-28 17x33 02. 39x28 11x33 03. 44x28 06x33 04. 50x06 45-50 05. 18-12 50-45  
06. 06-01 45x07 07. 01x12 +

8.

01. 22-17 39x22 02. 17x28 44x22 03. 11x44 50x28 04. 06x50 +

9.

01. 28-22 17x28 02. 33x22

=> 02. ... 11x28 03. 39-33 28x39 04. 44x33

++ 04. ... 06x39 05. 50-44 39x50 06. 01-06 +

++ 04. ... 06x44 05. 50x39 45-50 06. 01-06 50x33 07. 06x39 +

=> 02. ... 11x33 03. 39x28 06x33 04. 44-39 33x44 05. 50x39 45-50 06. 01-06 50x33  
07. 06x39 +

**10.**

01. 28-22 17x28 02. 33x22 11x28 03. 39x22 06x50 04. 01-06 +

**11.**

01. 29-23 12x29 02. 34x23 07x29 03. 40x23 01x29 04. 45x01 +

**12.**

01. 29-23 12x29 02. 34x23 07x29 03. 40x23 01x29 04. 45x01 06-28 05. 16-11 28x06  
06. 01-34

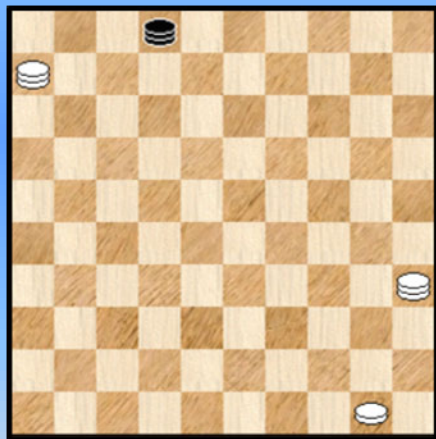
=> 06. ... 06-22 07. 34-39 22x44 08. 50x39 +

=> 06. ... 06-01 07. 50-45 01x40 08. 45x34 +

**13.**

01. 28-22 17x28 02. 33x22 11x28 03. 39x22 06x28 04. 44x06 (ook slaan naar 17 of 22 kan)  
en we belanden in wat allicht het moeilijkste eindspel "2 witte dammen en een witte schijf tegen 1  
zwarte dam". Zie ook **diagram**.

**Zaz maar wit wint**



Op 04. ... 02-07 05. 35-40 07x45 06. 06-01 +  
Dus moet zwart wel :

04. ... 02-16 05. 06-39

=> 05. ... 16-32 06. 39-43 32x49 07. 50-44 49x40  
08. 35x44 +

=> 05...16-07 06. 50-45

++ 06. ... 07-16 07. 35-49 16-02 08. 39-30 02x35  
09. 45-40 35x44 10. 49x40 +

++ 06. ... 07-02 07. 35-49 02-16 08. 45-40 16-07  
09. 39-34

>> 09. ... 07-16 10. 49-44

> 10. ... 16-32 11. 34-43 32x49 12. 40-35 49x40 13. 35x44 +

> 10. ... 16-02 11. 34-30 02x35 12. 44-49 35x44 13. 49x40 +

>> 09. ... 07-11 10. 34-01

> 10...11-28 11. 49-44 28x50 12. 01-06 +

> 10...11-02 11. 40-34

>1 11. ... 02-19 12. 34-30 19x35 13. 01-40 35x44 14. 49x40 +

>1 11. ... 02-16 12. 34-29 16-02 13. 49-35 02-16 14. 01-07 16x02 15. 29-24 02x30 16. 35x24 +

> 10. ... 11-16 11. 40-34

>1 11. ... 16-11 12. 49-44 11x50 13. 01-06 +

>1 11. ... 16-02 12. 34-30 02x35 13. 01-40 35x44 14. 49x40 +

**14.**

01. 22-17

=> 01. ... 11x22 02. 28x11 06x17 03. 39x06 50x39 04. 06x50 +

=> 01. ... 33x22 02. 17x28 11-17 03. 39-33 50x39 04. 33x50 +

**15.**

01. 17-11 28x06 02. 39x11 06x17 03. 44x06 50-45 04. 06-50 +

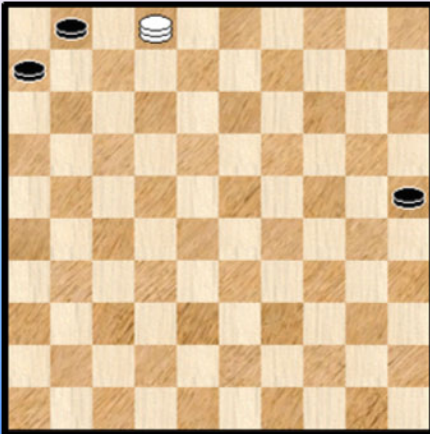
- - - - - o - O - o - - - - -

## Guerra Watervallen - Intro

Het auteurschap van dit gekende (van oorsprong Spaanse) eindspel is al enige malen gewisseld. Timoneda , Canalejas , Guerra.

Behalve deze drie namen kunnen de damhistorici (ja , die zijn er ) nog wel meer namen toevoegen die ook een rol in dit eindspel toebedeeld krijgen of zelfs als auteur bestempeld werden. In onze tekst houden we het maar gemakshalve op Guerra.

### Guerra Zwart speelt maar wit wint !



We geven hier niet de oplossing. Die vindt u wel.

De vraag die ons bezighoudt echter is deze : zouden we dit eindspelletje ook als slot van een waterval kunnen overhouden. Anders gezegd : stel een waterval samen met het Guerra - eindspel op het einde.

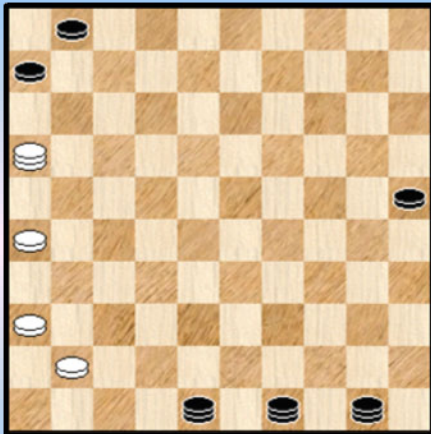
Kortom een **Guerra - waterval**.

We herinneren ons natuurlijk allemaal van de PC Blues delen 7 tot 10 dat dit eindspel zich uitstekend leent als slot van (bepaalde) Turkse combinaties.

En van de zijde van de problemisten weten we al evenzeer dat dit ook geldig is voor damproblemen . In dergelijke mate zelfs dat er soms rubrieken worden opgezet waar alleen problemen worden gekomponneerd eindigend op het Guerra - motief.

Na 10 minuten staat deze Guerra - waterval op het bord :

### Wit wint



Oplossing :

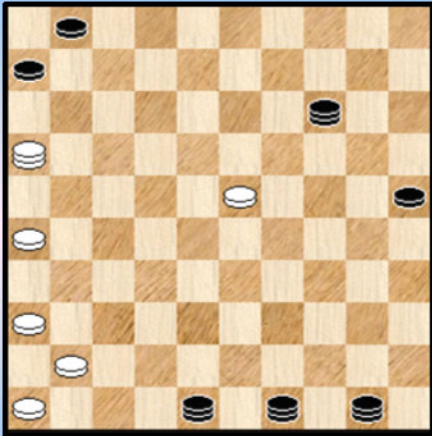
01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11  
04. 16x02 ! en het Guerra - eindspel staat op het bord !

Eenvoudig en erg aangenaam van karakter.

Hierna vindt u nog de rest van de serie. Eerlijkheidshalve moet ik er aan toevoegen dat ze niet de lichtvoetigheid van het eerste diagram in zich hebben.

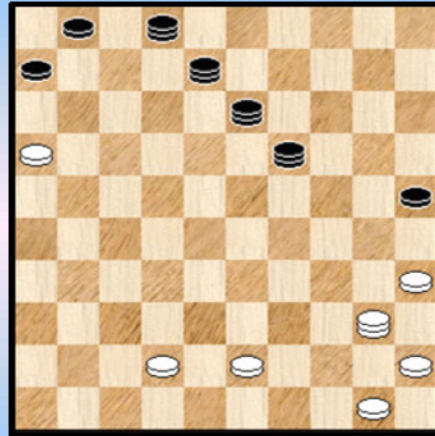
----- o - O - o -----

Wit wint PC Blues reeks 9 - Guerra



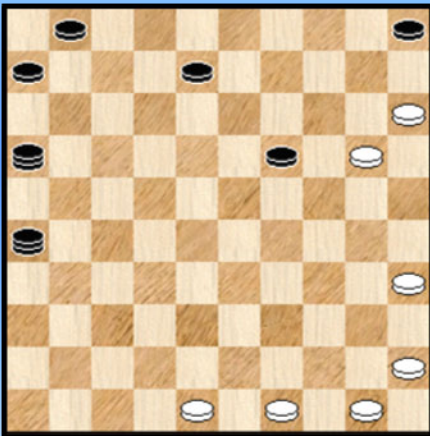
1

Wit wint



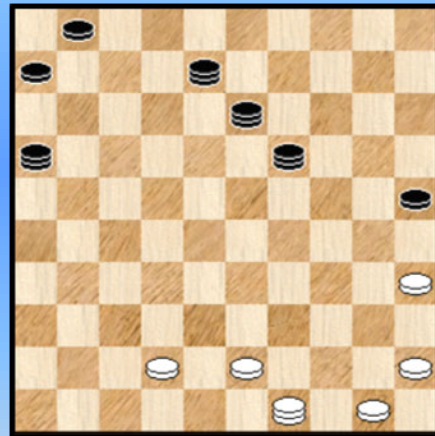
4

Wit wint



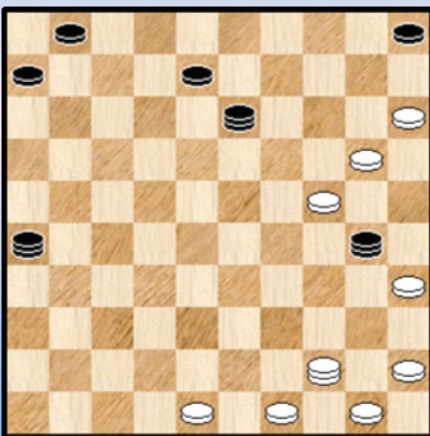
2

Wit wint



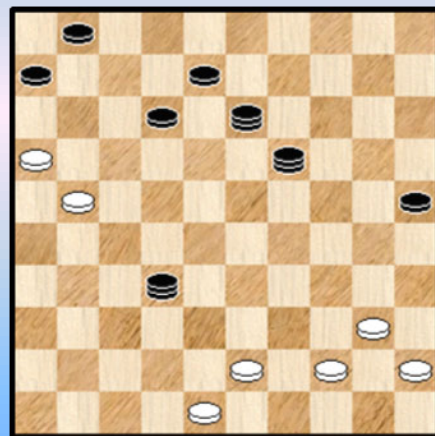
5

Wit wint



3

Wit wint



6

## Oplossingen Serie 9 : Guerra - Watervallen

1.

01. 41-37 14x41 02. 46x37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 16x02 +

Een kleine variatie op het voorgaande, dus ook een Guerra kollega.

2.

01. 15-10 05x25 02. 49-43 16x49 03. 48-42 26x48 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x02 + Guerra in een mini - waterval.

3.

01. 49-43 30x19 02. 44-22 13x49 03. 48-42 26x48 04. 15-10 05x25 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 + Guerra.

4.

01. 16-11 02x49 02. 40-18 13x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x02 + Guerra.

5.

01. 49-40 16x49 02. 40-18 13x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x02 + Guerra.

6.

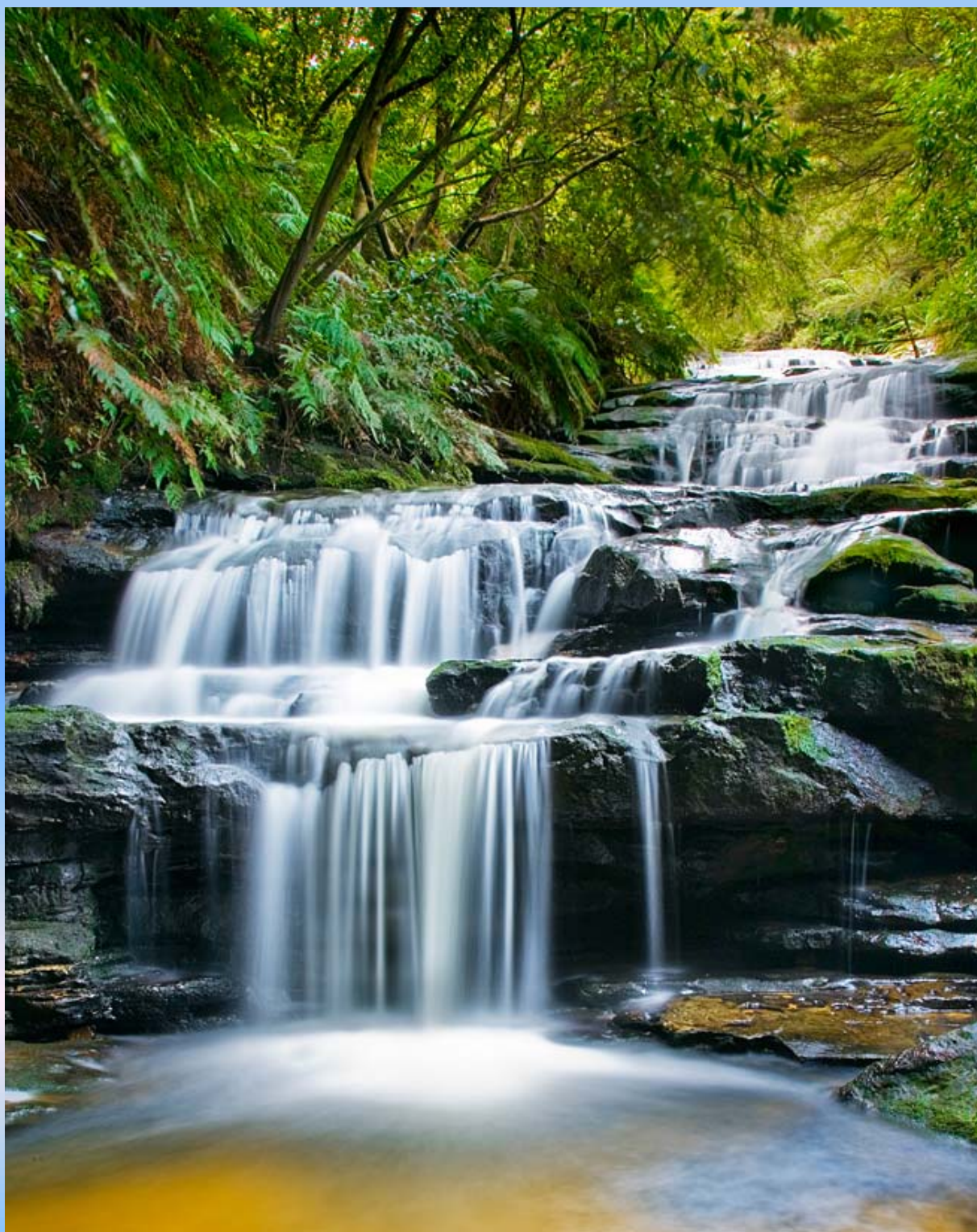
01. 48-42 32x49 02. 21-17 12x21 03. 16x27 13x48 04. 40-35 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x02 + Guerra

- - - - - o - O - o - - - - -



Waterfalls 4





## Zwarte Watervallen - Intro

Zwarte watervallen ? Bestaat dat ook ? ☺

Ik was zo vrij de benaming "waterval" te laten binnensluipen (of te proberen dit te doen), daarom kan er nog wel een extraatje bij qua naamgeving.

Wellicht is Gerhard Bakker in zijn grote werk "Wereldatlas van het dammen" (nog steeds te bestellen bij de auteur op datum van de eerste release van dit PDFje ...) de eerste om de naamgeving **zwart** (en eventueel zelfs **grijs**) te introduceren.

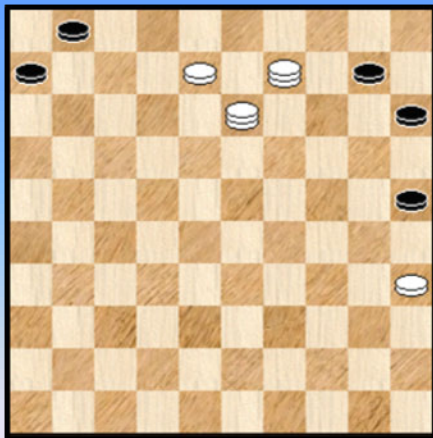
Zwart staat dan bijvoorbeeld voor een opgave waarin wit wel wint maar zwart ergens toch een belangrijk aandeel in de afwikkeling onder de vorm van een of ander van tegenspel. Grijs zou dan kunnen gebruikt worden wanneer afwisselen wit en zwart de boventoon voeren (maar wit wel wint uiteindelijk).

Een zwarte miniatuur in de terminologie van Gerhard Bakker is dan ook niks anders dan een miniatuur waarin wit wel wint maar zwart een belangrijk aandeel in het tegenspel heeft.

Met dit alles wordt meteen de betekenis van een zwarte waterval duidelijk. Ergens onderneemt zwart belangrijke actie.

Een eenvoudig voorbeeld.

### Zaz Kan zwart remiseren ?



De enige kans van zwart bestaat erin de witte dammen onschadelijk te maken :

01. ... 10-14 ! 02. 09x20 15x24 03. 13x30 25x34  
04. 35-30 34x25 05. 08-02 ! + voor wit

Zwart slaagt er wel in de dammen uit te schakelen maar sneuvelt in het resterende eindspelletje , een "Guerra" trouwens.

Er zijn zeker andere soorten zwarte akties denkbaar om te komen tot zwarte watervallen. Bijvoorbeeld ook waar wit wel degelijk eerst aan zet is.

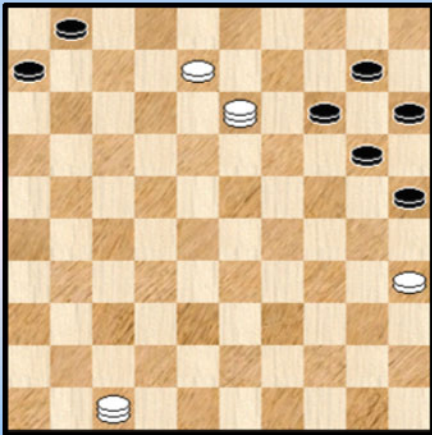
In de hierna volgende reeks vindt u enkel zwarte watervallen terug van hetzelfde type als in het voorbeeld hierboven. Omwille van praktische redenen en beheersbaarheid (de serie bevat nogal wat standen) hebben we een kleine opsplitsing gedaan :

=> Eerst komen de standen aan bod met een mini - eindspelletje of toch een relatief eenvoudig eindspel.

=> Daarna komen er standen met een zwaarder eindspel aan. Meestal gaat het over eindspelen op naam van en auteur.

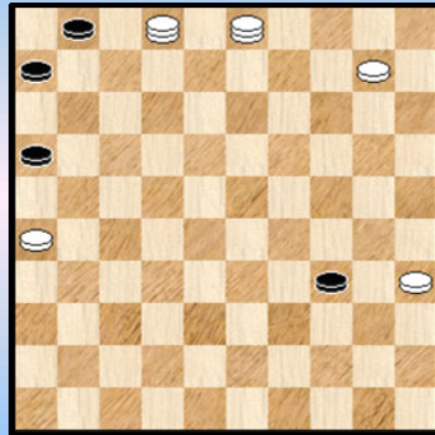
- - - - - o - O - o - - - - -

PC Blues reeks 10 Zwarte watervallen  
Kan zwart remiseren ?



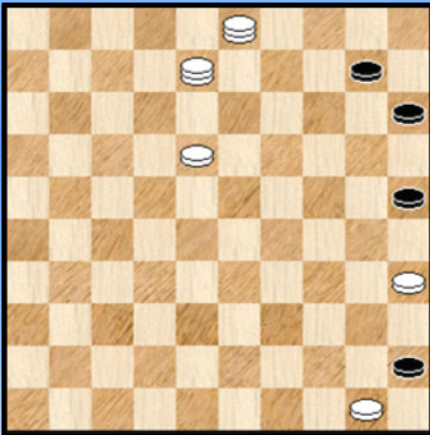
1

Kan zwart remiseren ?



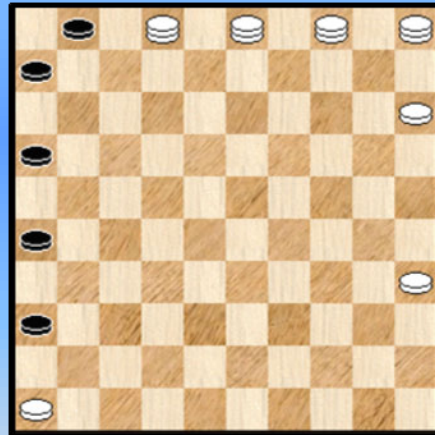
4

Kan zwart remiseren ?



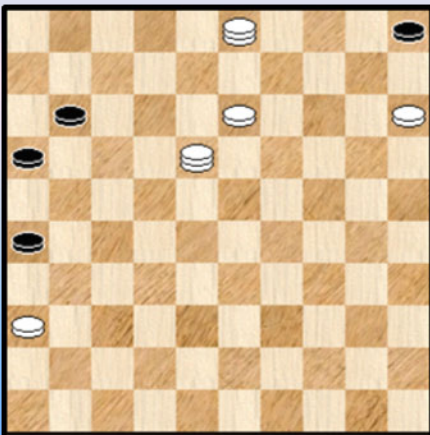
2

Kan zwart remiseren ?



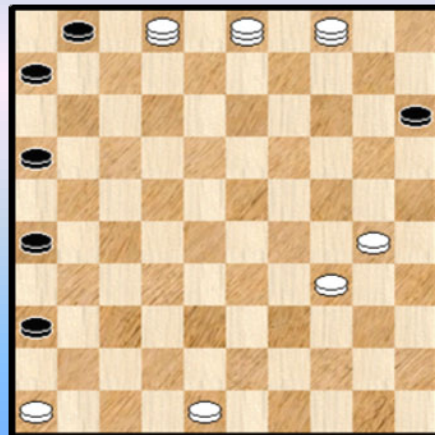
5

Kan zwart remiseren ?



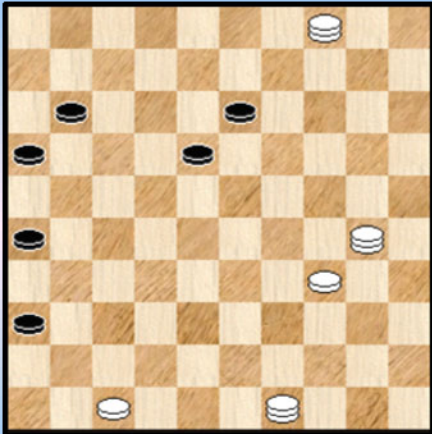
3

Kan zwart remiseren ?



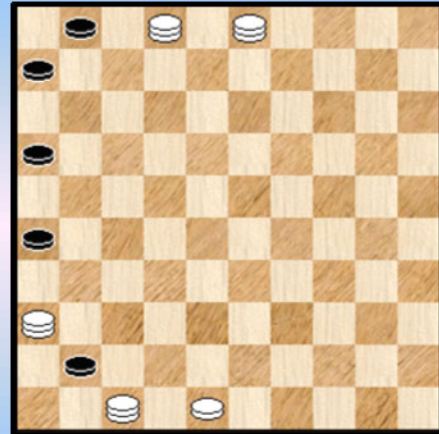
6

Kan zwart remiseren ?



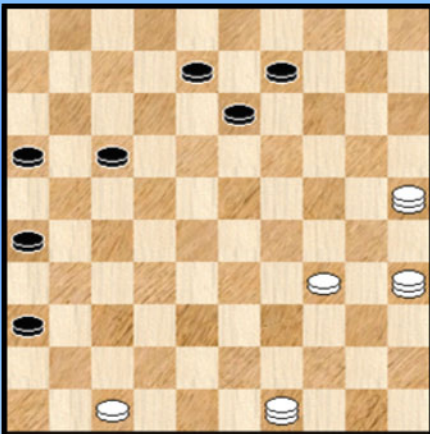
7

Kan zwart remiseren ?



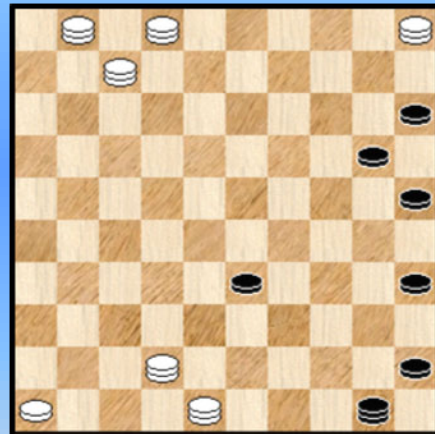
10

Kan zwart remiseren ?



8

Kan zwart remiseren ?



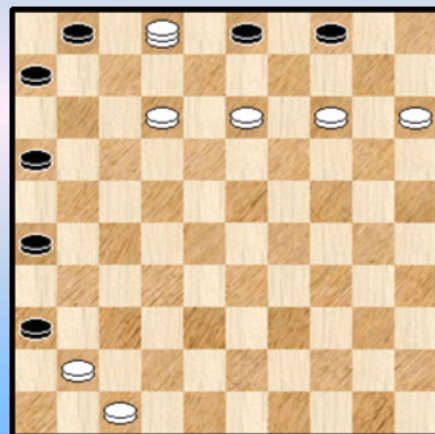
11

Kan zwart remiseren ?



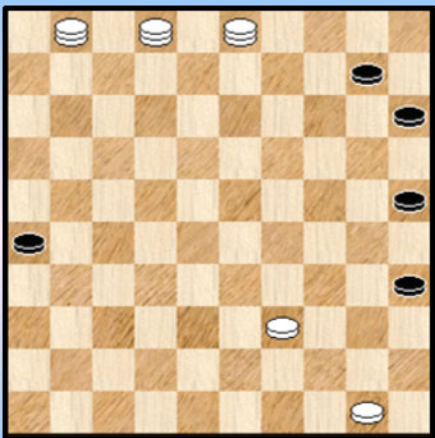
9

Kan zwart remiseren ?



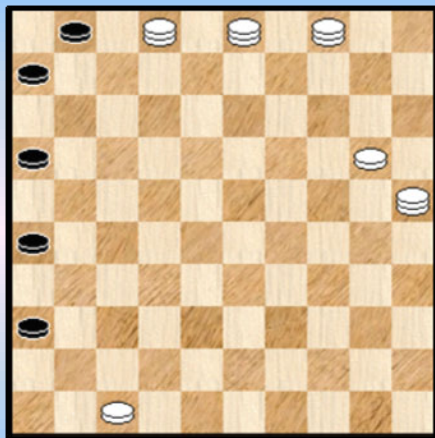
12

Kan zwart remiseren ?



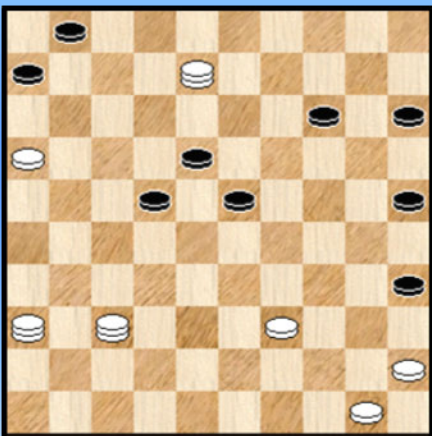
13

Kan zwart remiseren ?



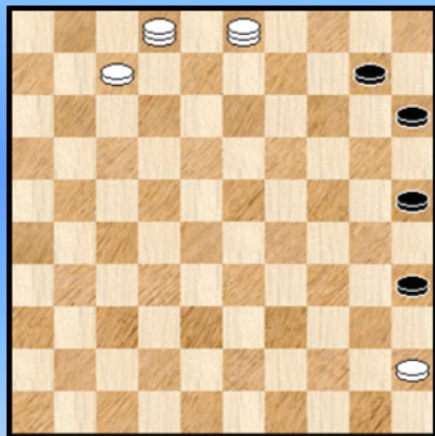
16

Kan zwart remiseren ?



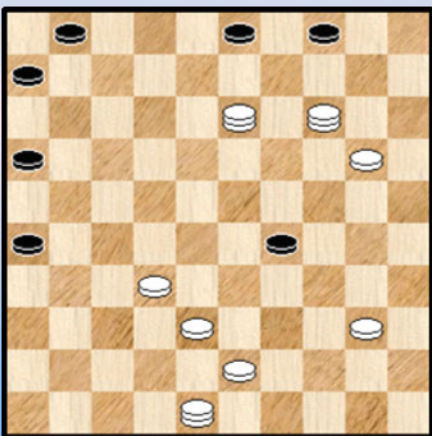
14

Kan zwart remiseren ?



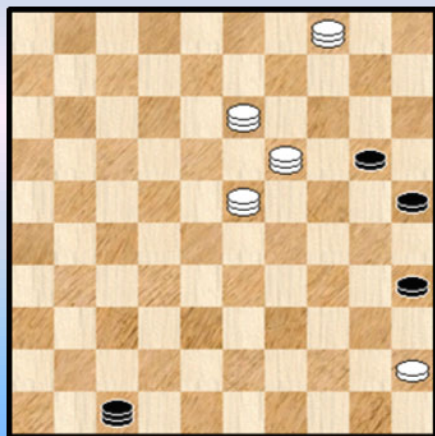
17

Kan zwart remiseren ?



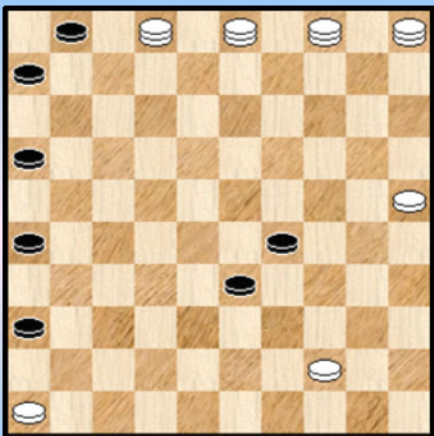
15

Kan zwart remiseren ?



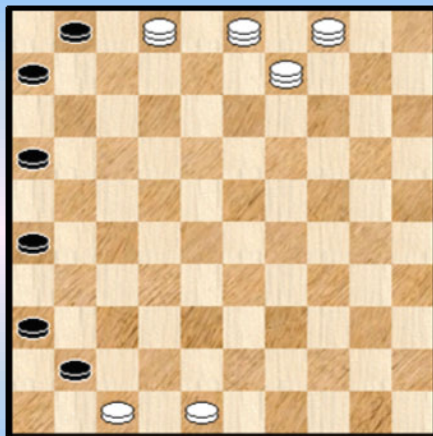
18

Kan zwart remiseren ?



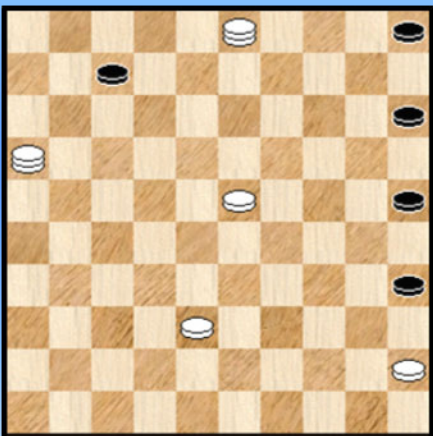
19

Kan zwart remiseren ?



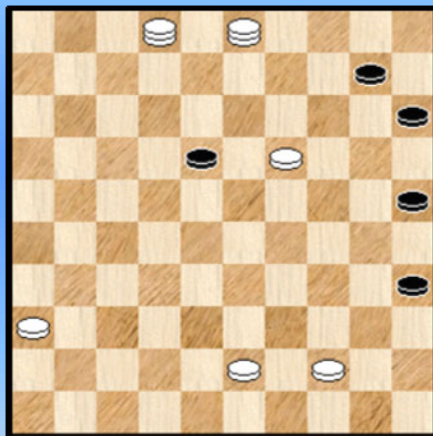
22

Kan zwart remiseren ?



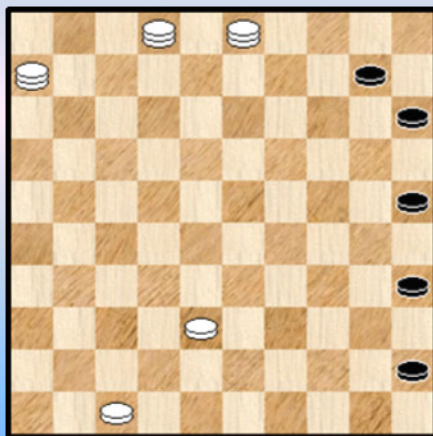
20

Kan zwart remiseren ?



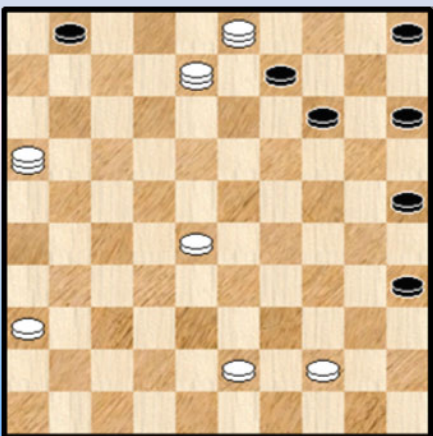
23

Kan zwart remiseren ?



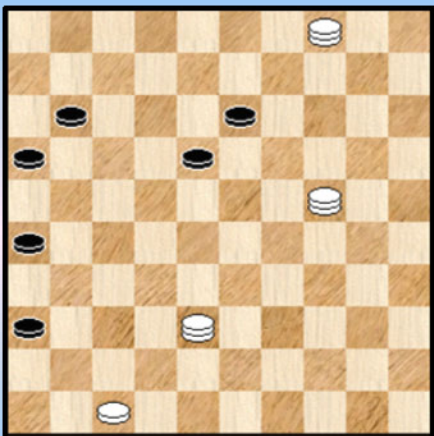
21

Kan zwart remiseren ?



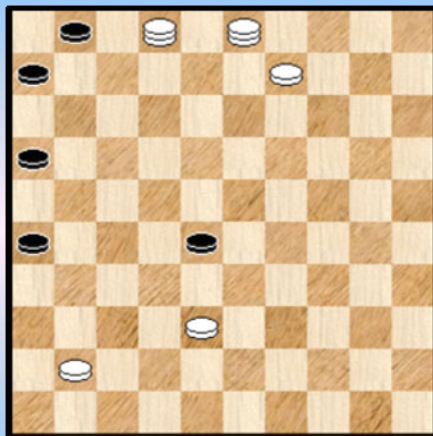
24

Kan zwart remiseren ?



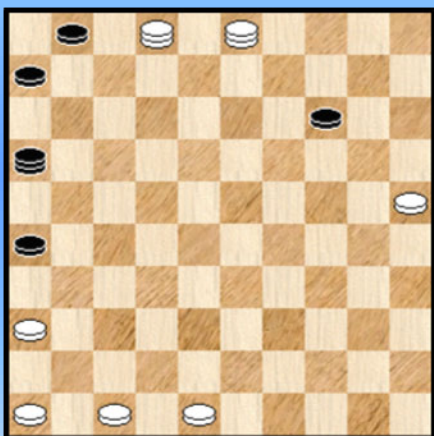
25

Kan zwart remiseren ?



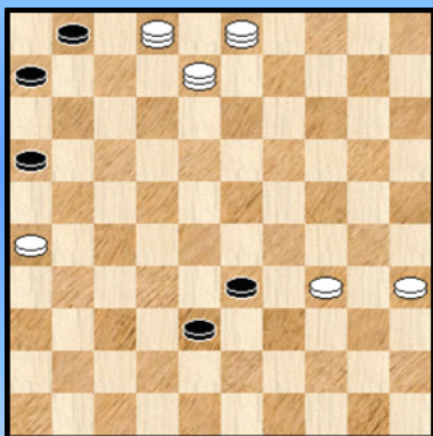
28

Kan zwart remiseren ?



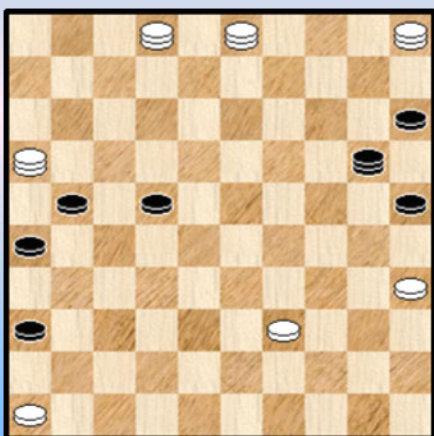
26

Kan zwart remiseren ?



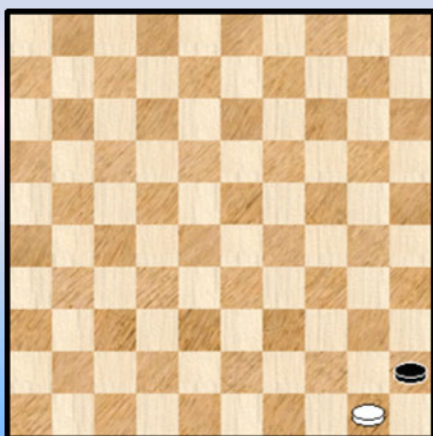
29

Kan zwart remiseren ?



27

Kan zwart remiseren ?



30



## Oplossingen Serie 10 : Zwarte watervallen

### 1.

01. ... 20-24 de beste 02. 47x09 10-14 03. 09x20 15x24 04. 13x30 25x34 05. 35-30 34x25  
06. 08-02 +

### 2.

01. ... 10-14 02. 03x20 15x24 03. 08x30 25x34 04. 35-30 34x25 05. 18-12 25-30  
06. 12-07 30-34 07. 07-01  
=> 07. ... 34-39 08. 50-44 39x50 09. 01-06 +  
=> 07. ... 34-40 08. 01-06 40-44 09. 50x39 45-50 10. 39-33 50x28 11. 06x33 +

### 3.

01. ... 11-17 02. 03x21 16x27 03. 18x31 26x37 04. 36-31 37x26 05. 13-08 26-31  
06. 08-02 31-37 07. 02-24 37-41 08. 24-19 +

### 4.

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 35-30 34x25 05. 10-05 25-30  
06. 05-23 30-35 07. 26-21 27x16 08. 23-12 +

### 5.

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 04x31 26x37 05. 05x41 36x47  
06. 35-30 47-36 07. 46-41 36x47 08. 30-24 47x20 09. 15x24 +

### 6.

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 04x31 26x37 05. 48-42 37x48  
06. 30-25 48x30 07. 25x34 15-20 08. 34-30 +

### 7.

01. ... 11-17 02. 30x21 16x27 03. 04x31 26x37 04. 49-38 !  
=> 04. ... 37-42 05. 38-20  
++ 05. ... 42-48 06. 20-25 48x30 07. 25x34 +  
++ 05. ... 36-41 06. 47x36  
>> 06. ... 42-47 07. 20-15 +  
>> 06. ... 42-48 07. 20-25 48x30 08. 25x34 +  
=> 04. ... 37-41 05. 38-32 41-46 06. 32-05 +

### 8.

01. ... 13-19 ! 02. 25x21 16x27 03. 35x31 26x37 04. 49-38 ! zelfde motief als de voorgaande stand  
04. ... 37-42 05. 38-20  
=> 05. ... 42-48 06. 20-25 48x30 07. 25x34 +  
=> 05. ... 36-41 06. 47x36  
++ 06. ... 42-48 07. 20-25 48x30 08. 25x34 + ++ 06. ... 42-47 07. 20-15 +

### 9.

01. ... 02-08 02. 35x02 03-09 03.25x03 04-10 04. 15x04 01-07 05. 02x11 06x17  
06. 03x21 16x27 07. 04x31  
=> 07. ... 26x37 ? 08. 38-32 37x28 09. 43-38 +  
=> 07. ... 36x27 ! remise . Kortom de stand is geen echte zwarte waterval waar wit immers moet winnen. En de opgave dus een valstrik.

### 10.

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 36x22 41-46 05. 22-31 ! 26x37  
06. 47-41 37-42 07. 48x37 +

Veiligheidshalve werd het stuk op 47 maar als dam ingekleurd. Om de remisegrenzen veraf te houden.

### 11.

Zwarts enige kans is en kleine waterval te starten :

01. ... 20-24 02. 42x20 15x24 03. 02x30 25x34 04. 07x40 35x44

Anders slaan laat een makkelijke overmachtwinst.

05. 46-41 ! A 44-49 06. 48-43 ! 49x46 07. 01-06 + met lange lijn én triktrak op sluiting.

A Zettenverwisseling kan ook 05. 48-43 44-49 06. 46-41 49x46 07. 01-06 +

### 12.

Zwart kan niet aan de nederlaag ontsnappen. Er bieden zich meerdere mogelijkheden aan. Bij de beste ervan geeft hij twee dammen aan wit en kan dan de waterval starten :

01. ... 03-08 02. 12x03 04-09 03. 13x04 01-07 04. 02x11 06x17 05. 03x21 16x27  
06. 04x31 26x46 07. 15-10 ! +

### 13.

Zwart laat in de diagramstand alle hoop nog niet varen :

01. ... 10-14 02. 03x20 15x24 03. 02x30 25x43 04. 01-40 ! 35x44 05. 50x48 26-31  
06. 48-42 31-36 07. 42-37 +

### 14.

01. ... 22-27 A 02. 36x20 15x24 03. 37x30 25x43 04. 45-40 35x44 05. 50x48 06-11  
06. 16x07 01x03 + met het kroonschijven motief als slot.

A 01. ... 14-20 02. 37x14 20x09 03. 08-26 01-07 04. 45-40 35x33 05. 36-27 22x31  
06. 26x01 +

### 15.

Zwart komt nog een heel eind ver ... :

01. ... 03-08 02. 13x02 04-09 03. 14x03 29-33 04. 38x29 01-07 05. 02x11 06x17  
06. 03x21 16x49 07. 40-35 49-32 A

Zwarts enige hoop is om snel de lange lijn in te nemen.

08. 29-23 32x25 09. 35-30 25x34 10. 48x30 +

A 07...49-38 08. 29-24 38-32 ? of ? 09. 24-19 32x25 10. 35-30 25x34 11. 48x30 +

### 16.

Zwart probeert nog het volgende :

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04.04x31 26x37 05. 20-15

=> 05. ... 37-42 06. 47x38 36-41 07. 25-14 +

=> 05. ... 36-41 06. 47x36 37-42 07. 25-48 42-47 08. 48-30 +

=> 05. ... 37-41 06. 25-14 +

### 17.

Zwart doet een uitvalspoging :

01. ... 10-14 02. 03x20 15x24 03. 02x30 25x34 04. 07-02 (07-01 geeft alleen remise !) 34-39  
05. 02-16 39-44 06. 16-11

=> 06. ... 44-50 07. 11-06 35-40 08. 45x34 50-45 09. 06-01 45x29 10. 01x34 +

=> 06. ... 44-49 07. 11-44 49x40 08. 45x34 +

### 18.

01. ... 20-24 02. 19x30 25x34 03. 23x40 35x44 04. 45-40 ! 44x35 05. 04-15 !! +

### 19.

Zwart haalt alles uit de kast. Zal het helpen ?

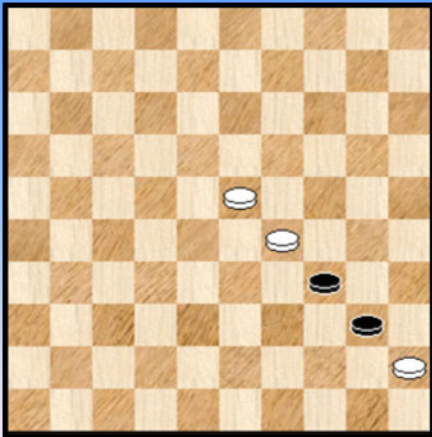
01. ... 33-39 A 02. 44x24 01-07 03. 02x11 06x17 04. 03x21 16x27 05. 04x31 26x37  
06. 05x41 36x47 07. 25-20 47-36 08. 46-41 36x47 09. 20-15 47x20 10. 15x24 +

A 01. ... 33-38 02. 02-07 01x12 03. 03x49 +

A 01. ... 29-34 02. 05-41 36x47 03. 46-41 47x36 04. 02-13 36x09 05. 04x30 +

De stand is eigenlijk een kleine verdieping van een eerdere stand.

### 20.



Zwart heeft nog een verrassing in petto :

01. ... 05-10 ! A 02. 16x02 10-14 03. 03x20 15x24  
04. 02x30 25x34 05. 38-33 35-40 06. 33-29 ! +

De eindstand laat zich mooi inlijsten.

A 01. ... 15-20 02. 16x02 20-24 03. 02x30 25x34  
04. 03-25 +

### 21.

Zou zwart eindelijk eens kunnen remiseren ?

01. ... 10-14 02. 03x20 15x24 03. 02x30

=> 03. ... 25x34 ? 04. 06-50 35-40 05. 50-06 34-39 06. 06x35 45-50 07. 35-44 50x42

08. 47x38 + voor wit

=> 03. ... 35x24 remise ! zwart moet alleen zorgen dat schijf 24 op de lijn 15-47 blijft.

Bijvoorbeeld : 04. 06-50 24-29 05. 47-41 25-30 06. 41-36 30-34 07. 38-32 34-39 08. 50x24 45-50 =

### 22.

Zou het zwart nog eens lukken ?

01...01-07

Het alternatief 01. ... 41-46 02. 03-12 ! geeft wel weerwerk maar biedt uiteindelijk geen kansen.

02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 09x31 26x37 05. 04-15 ! 41-46 06. 15-42

=> 06. ... 36-41 07. 42x31 +

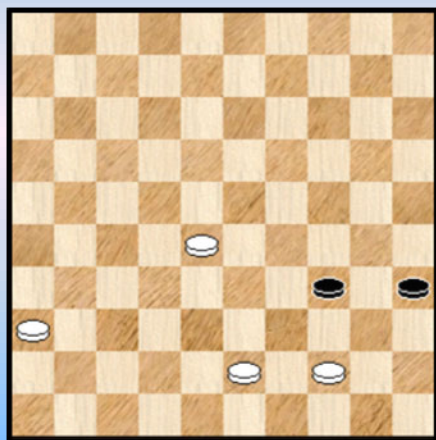
=> 06. ... 37-41 07. 42-26 +

=> 06. ... 46-41 07. 42x31 36x27 08. 47x36 27-32 09. 48-42 +

### 23.

Zwart sleept er nog een eindspelletje uit :

01. ... 18-23 ! 02. 19x28 10-14 03. 03x20 15x24 04. 02x30 25x34



Het nu ontstane triktrak eindspelletje staat op naam van Blonde.

05. 36-31 34-40 06. 44-39 40-45 07. 31-27

=> 07. ... 45-50 08. 27-22 50x33 09. 28x39 35-40 10. 43-38 40-45 11. 38-33 45-50

12. 33-28 50x33 13. 28x39 +

=> 07. ... 35-40 08. 27-22 45-50 09. 39-34 ! 40x29 10. 43-39 50x33 11. 28x39 +

### 24.

01. ... 01-07 A 02. 16x02 09-13 03. 08x10 05x14 04. 03x20 15x24 05. 02x30 25x34 en opnieuw het eindspelletje van Blonde

A Ook helpt niet :

01. ... 09-13 02. 08x10 05x14 03. 03x20 15x24 04. 16-38 25-30 05. 38x15 30-34 06. 44-39 35-40 07. 39x30 +

### 25.

De witte aanval met de dam geeft zwart nog een tikkeltje hoop, maar ...

01. ... 11-17 02. 24x21 16x27 03. 04x31 26x37 04. 38-15 37-42 05. 47x38 36-41 06. 15-10 41-47 07. 10-15 ! +

### 26.

Zwart heeft een ingeving ...

01. ... 14-20 02. 25x14 01-07 ( 02. ... 26-31 03. 36x27 16x10 geeft zwart geen kans )

03. 02x11 06x17 04. 03x21 16x10 05. 46-41 10x46 06. 36-31 26x37 07. 47-41 37-42

08. 48x37 + De gekende opsluiting van de dam op veld 46 door 2 schijven ( **Timoneda** ).

### 27.

01. ... 20-14 A 02. 16x20 15x24 03. 02x30 25x43 04. 05-28

=> 04. ... 43-49 05. 28-44 49x40 06. 35x44 +

=> 04. ... 43-48 05. 35-30 48x25 06. 28-14 25x09 07. 03x20 +

=> 04. ... 26-31 05. 03-25 +

A 01. ... 20-24 02. 16x30 25x43 03. 03-20 15x24 04. 02x48 +

### 28.

01. ... 28-33 02. 38x29 01-07 03. 02x11 06x17 04. 03x21 16x27

Er ontstaat nu een eindspelletje uit de oude doos, en op naam van Everat , dat echter op twee manieren wint :

=> 05. 09-04 27-32 06. 41-37 32x41 07. 04-10 +

=> 05. 09-03

++ 05. ... 27-31 06. 03-14 +

++ 05. ... 26-31 06. 03-14 31-36 07. 14-20 36x47 08. 20-15 47x24 09. 15x21 +

++ 05. ... 27-32 06. 03-14 32-38 07. 14-25 26-31 08. 25-48 31-36 09. 41-37 38-42  
10. 37-31 36x27 11. 48x22 +

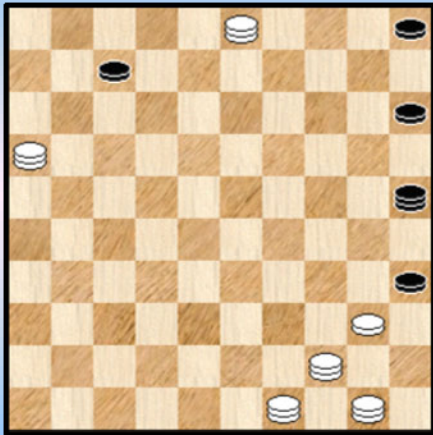
**29.**

01. ... 33-39 ! 02. 34x32 01-07 03. 02x11 06x17 04. 08x21 16x38 05. 03-14 38-43

06. 14-28 ! +

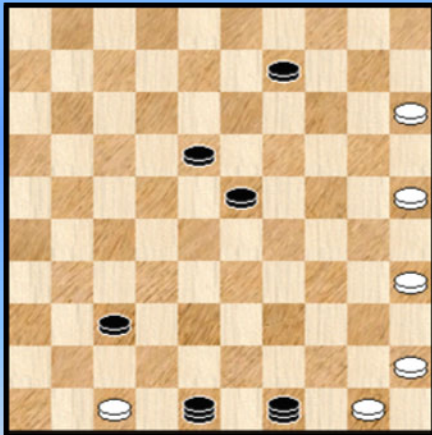
- - - - - o - O - o - - - - -

PC Blues reeks 10 Zwarte watervallen met eindspel Kan zwart remiseren ?



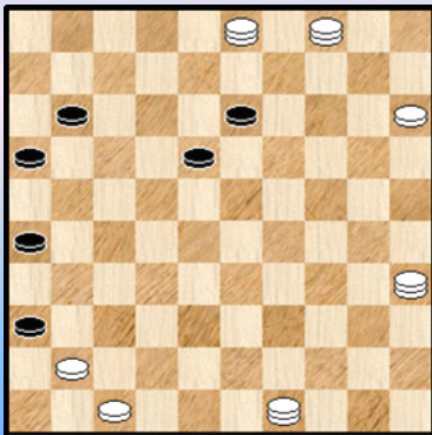
1

Kan zwart remiseren ?



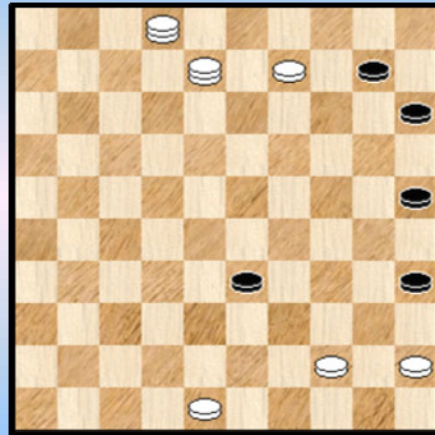
2

Kan zwart remiseren ?



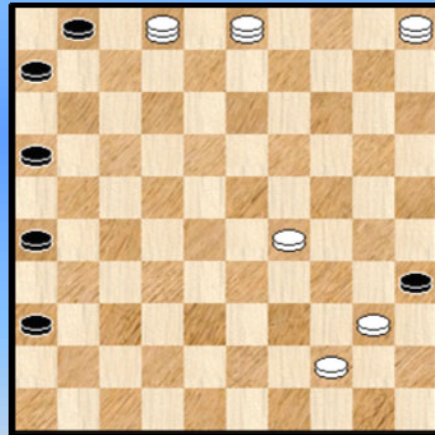
3

Kan zwart remiseren ?



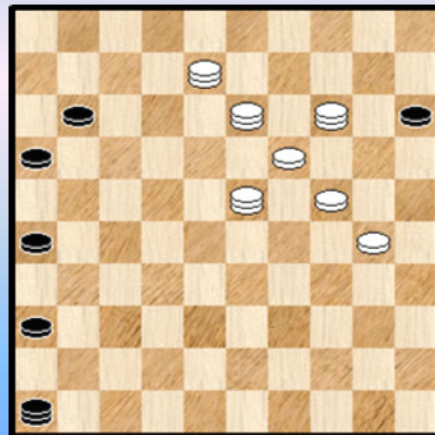
4

Kan zwart remiseren ?



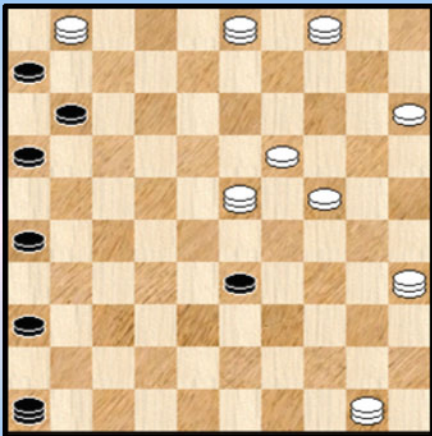
5

Kan zwart remiseren ?



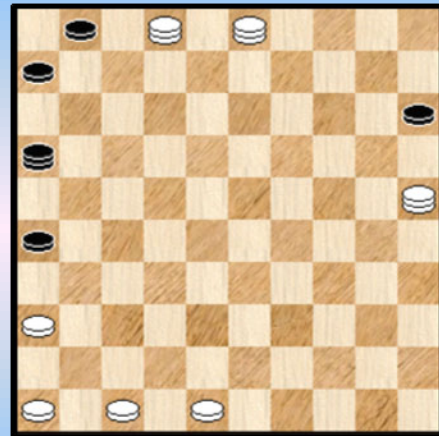
6

Kan zwart remiseren ?



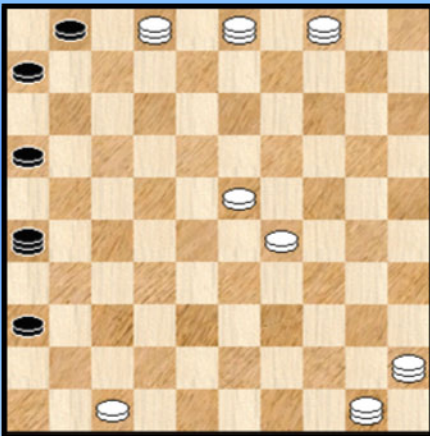
7

Kan zwart remiseren ?



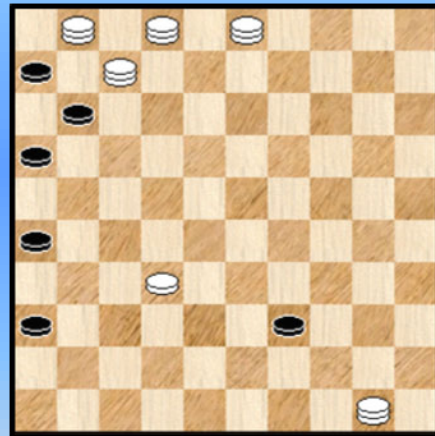
10

Kan zwart remiseren ?



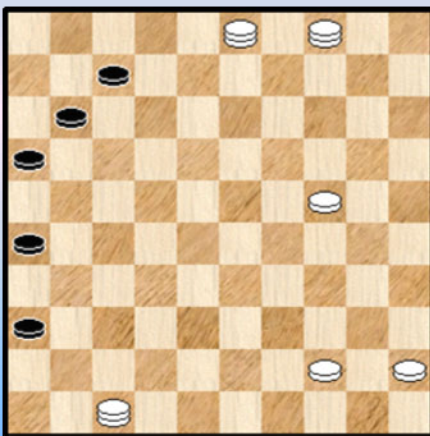
8

Kan zwart remiseren ?



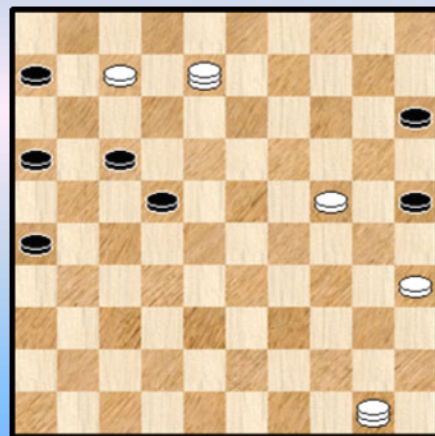
11

Kan zwart remiseren ?



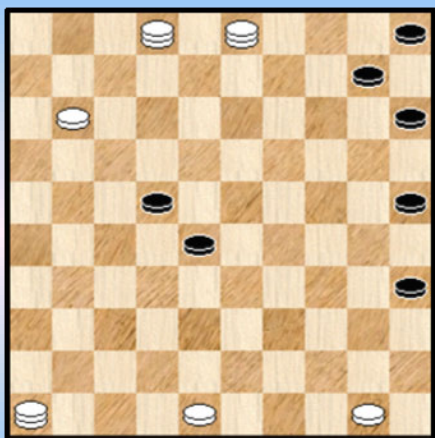
9

Kan zwart remiseren ?

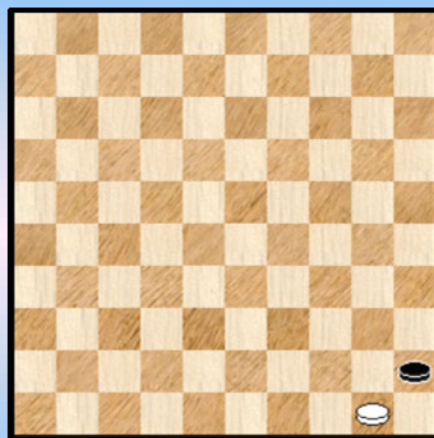


12

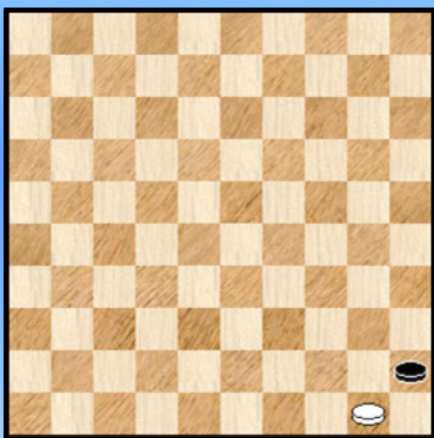
Kan zwart remiseren ?



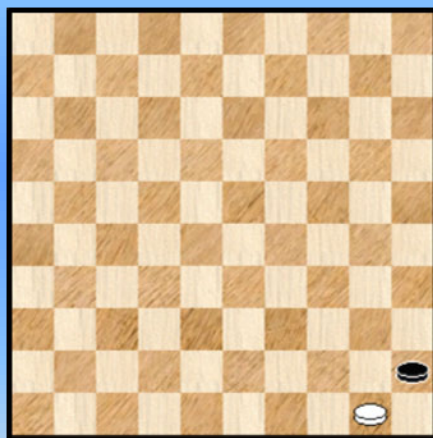
13



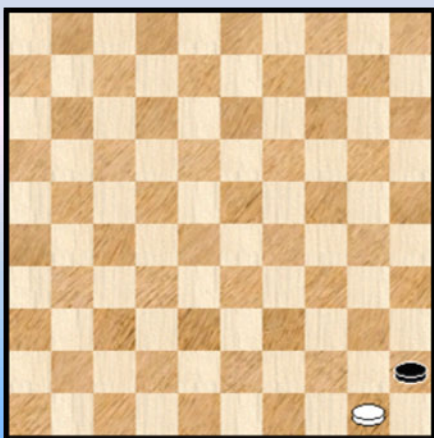
16



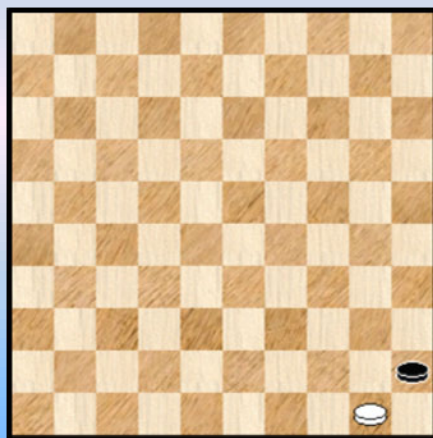
14



17



15



18

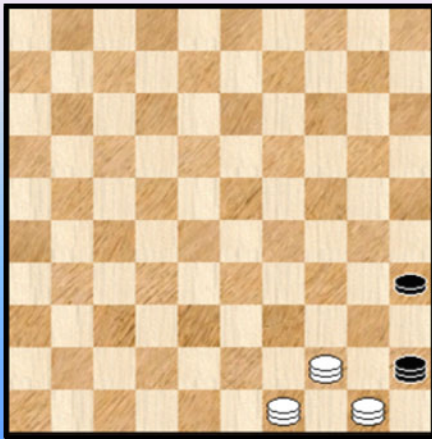


## Oplossingen Serie 10 : Zwarte watervallen (met eindspel)

### 01.

De materiële achterstand van zwart laat het ergste vermoeden, maar het vrije tempo geeft hem nog een straaltje hoop :

01. ... 05-10 ! (het tempo met 15-20 levert niks op) 02. 16x02 10-14 03 .03x20 15x24  
04. 02x30 25x45 en de stand van onderstaand **diagram** wordt bereikt.



Een stand van drie dammen tegen een dam met bijbehorende schijf is meestal remise. Maar niet hier. Het werkstukje is afkomstig van Sargin.

05. 44-06

=> 05. ... 45-01 06. 50-45 35-40 07. 49x35 +

=> 05. ... 45-23 06. 49-40 23x45 07. 06-01 35-40  
08. 50-06

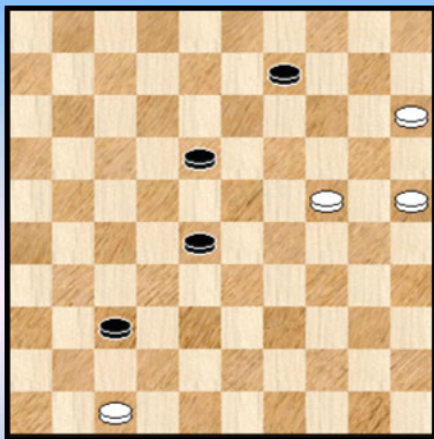
++ 08. ... 40-44 09. 06x50 +

++ 08. ... 45-50 09. 01x45 +

=> 05. ... 35-40 06. 49x35 45-23 07. 35-40 23x45 08. 06-01 +

### 02.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 23-28 Zie **diagram**



03. ... 18-22 levert zwart immers niet echt remisekansen op. Na de derde zet van zwart is nu een eindspel van de bekende eindspelkomponist **L. Schut** ontstaan.

04. 25-20 Na 04. 15-10 ? 09-14 05. 10x19 28-33 remise

04. ... 28-33 05. 15-10

=> 05. ... 18-22 06. 10-04 37-41 07. 04x27 41-46 08. 27-22  
33-38 09. 22-27 38-42

10. 47x38 46-32 11. 20-15

++ 11. ... 32x49 12. 27-43 49x20 13. 15x24 +

++ 11. ... 32x21 12. 38-32 21x20 13. 15x24 +

=> 05. ... 33-38 06. 10-04 38-42 07. 04x27 42-48 08. 20-15 48-39

++ 09. 15-10 39-33 10. 10-04 33x15 11. 27-38 15x42 12. 47x38 37-41 13. 04-10 +  
Zwart gaat dus ten onder in een poging om in een 1 om 4 een schijf te bemachtigen.

++ **niet** 09. 24-19 ? 37-42 10. 47x38 39-28 11. 19-13 28-32 remise

### 03.

Zwart doet een leuke poging die strandt in het **Torquemada** - eindspel (zie ook elders in dit PDFje) :

01. ... 11-17 02. 35x21 16x27 03. 04x31 26x46 (Torquemada stand) 04. 47-42 46-19  
05. 42-38 19-30 06. 03-14 winst door overmacht.

#### 04.

Zwart ziet nog een gaatje.

01. ... 10-14 02. 09x20 15x24 03. 08x30 25x34 04. 48-43 !

=> 04. ... 33-38 05. 43x32 35-40 06. 44x35 34-39 07. 02-11 39-43 08. 11-39 43x34

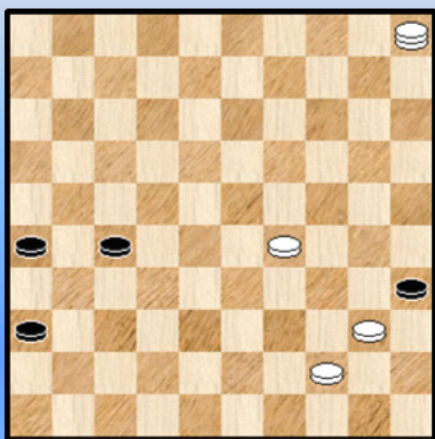
09. 35-30 34x25 10. 45-40 +

=> 04. ... 35-40 05. 44x35 33-39 06. 43-38 39-44 07. 35-30 34x25 08. 45-40 44x35

09. 02-07 +

=> 04. ... 34-39 05. 43x34 33-38 06. 34-29 (ook 02-11 wint) 38-42 07. 44-39 Zwart kan geen dam nemen op 47 of 48 wegens afname en moet schijf 35 offeren en verliest dus.

#### 05.



Zwart heeft (terecht ?) een goed oog in de afloop :

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27

Het eindspel , dat nu bekomen wordt , staat op naam van **Lammert Schut**. Een bekend eindspelkomponist die een grote bijdrage leverde op dit gebied en ook jaren eindspel - redakteur was van het (Nederlandse) bondsorgaan "Het Damspel".

04. 05-46 om de weg vrij te maken voor schijf 29

04. ... 26-31 05. 29-23 31-37 06. 46x16

Slaan naar 21 geeft alleen remise !

06. ... 36-41 07. 23-18

=> 07. ... 41-46 08.18-12

++ 08. ... 46-23 09. 16-07 23x45 10. 07-01 45x07 11. 01x12 +

++ 08. ... 46-28 09. 12-07 28x50 10. 07-01 35x44 11. 16-49 ! 50-45 12. 49x40 45x34 13. 01x40 +

=> 07. ... 41-47 08. 18-12

++ 08. ... 47-33 09. 12-07 33x50 10. 07-01 35x44 11. 16-49 50-45 12. 49x40 45x34 13. 01x40 +

++ 08. ... 47-29 09. 16-07 29x45 10. 07-01 45x07 11. 01x12 +

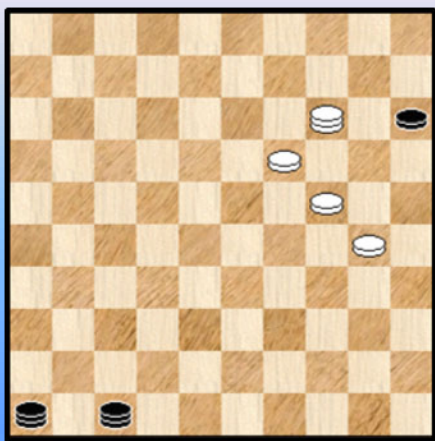
#### 06.

Zwart heeft geen andere keuze dan de waterval af te surfen :

01. ... 11-17 02. 08x21 16x27 03. 13x31 26x37 04.23x41

=> 04. ... 46x37 05. 14-05 37x14 06. 05x19 +

=> 04. ... 36x47 Zie **diagram**



05. 14-05

=> 05. ... 47x20 06. 30-25 46x10 07. 05x19

++ 07. ... 20-29 08. 19-24 29x20 09. 25x14 +

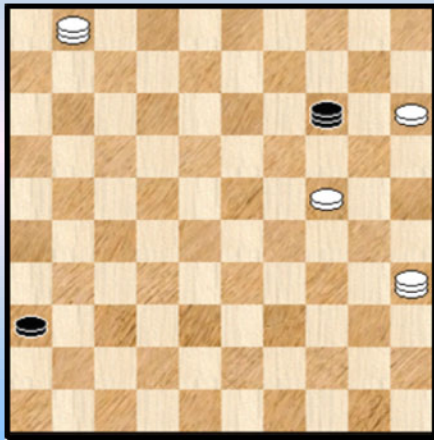
++ 07. ... 20-09 08. 19-14 09x20 09. 25x14 +

=> 05...46x10 06. 05x19 47x20 07. 30-25

++ 07. ... 20-09 08. 19-14 09x20 09. 25x14 +

++ 07. ... 20-29 08. 19-24 29x20 09. 25x14 +

## 07.



In deze wat hobbelige stand ruikt zwart een remisegeurtje :

01. ... 11-17 ! 02. 50x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 04x31  
26x37 05. 23x41 46x14 !

Slaan naar 5 verliest immers onmiddellijk. Na het slaan naar veld 14 (zie **diagram**) bekommt zwart een attractieve stand. Hij bezet de lange lijn en dreigt een tweede dam te halen met remise als gevolg.

Wit heeft echter nog iets in petto...

06. 01-18 !

=> 06. ... 14-32 07. 18-23 32x30 08. 35x19 +

=> 06. ... 14-05 07. 18-31 ! 36x27 08. 15-10 05x30  
09. 35x31 +

=> 06. ... 14-20 07. 18-04 ! 20x29 08. 35-24 29x20  
09. 15x24 36-41 10. 04-10 ! +

=> Na 14-25 of 14-03 bezet wit onmiddellijk de lange lijn via  
07. 18-23 en wint

=> Er blijft natuurlijk nog de opmars met schijf 36 :

06. ... 36-41 07. 18-36 !

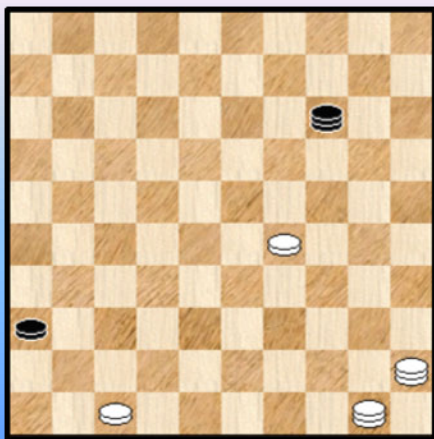
++ 07. ... 41-46 08. 36-41 46x30 09. 35x10 +

++ 07. ... 41-47 08. 15-10 !! 47x04 09. 35-13 04x18 10. 36x20 +

Een eindspel dat we als erg **instructief** mogen bestempelen.

## 08.

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 04x31 26x14 ! Zie **diagram**



We zitten middenin het (fameuze) eindspel **Scoupe**.  
De Franse oorlogsinvalides ontdekte in deze stand hoe wit de winst bekommt.

We merken echter eerst op dat zwart weliswaar bij de vierde zet anders kan slaan maar dan vrij snel verliest. Slaan naar 14 geeft een heel sterke verdediging.

=> 04. ... 26x19 05. 47-42 ! 19-08 06. 50-28 +

=> 04. ... 26x10 05. 47-42

++ 05. ... 36-41 06. 42-37 41x32 +

++ 05. ... 10-04 06. 42-37 04-15 07. 50-33 15-04

08. 33-17 +

=> 04. ... 26x05 05. 47-42 36-41 06. 42-37 41x32 07. 29-23 05x28 08. 50x22 +  
=> 04. ... 26x24 05. 23-18 en wit haalt een derde dam en wint dan vrij makkelijk

Hoe wint wit echter na het slaan op 14 ?

Niet door 05. 47-42 ? 14-03 !

=> 06. 42-37 03-26 =

=> 06. 50-28 03-20 07. 28-33 20-03 ! (op 07. ... 36-41 wint wel 08. 33-38 20x33 09. 38x29 + )  
08.33-28 03-20 en remise door herhaling van zetten.

Wel door eerst een **tempo** te nemen :

05. 50-06 ! 14-10 06. 47-42 !

We nemen de zwarte antwoorden door :

=> 06. ... 10-14 07. 42-37 14x46 08. 06-28 46x34 09. 45x23 +

=> 06. ... 10-15 07. 06-33

++ 07. ... 15-04 08. 42-37 04-15 09. 37-31 36x27 10. 33-47 15x33 11. 47x29 +

++ 07. ... 36-41 08. 33-38 15x33 09. 38x29 +

=> 06. ... 36-41 07. 42-37 41x32 08. 06-28 32x34 09. 45x05 +

=> 06. ... 10-04 07. 42-37 (op 07. 06-28 36-41 08. 28x46 04-15 remise )

++ 07. ... 04-15 08. 06-33 15-04 09. 33-17

>> 09. ... 04-10 10. 17-22 10x41 11. 22-28 41x34 12. 45x23 +

>> 09. ... 04-15 10. 17-26 15x31 11. 26x37 +

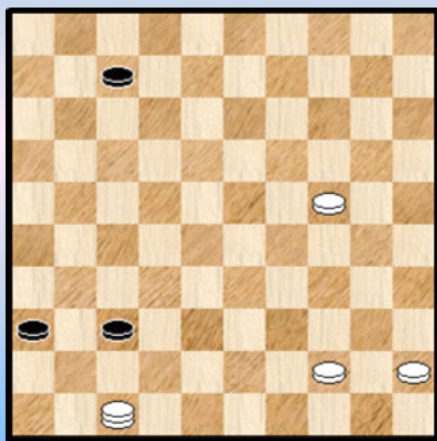
>> 09. ... 04-13 10. 37-31 36x27 11. 17-22 27x18 12. 29-23 18x29 13. 45x09 +

++ 07. ... 04-09 08. 37-31 36x27 09. 06-22 27x18 10. 29-23 18x29 11. 45x04 +

## 09.

Zwart zoekt het remiseheil in een overmachtseindspel.

01. ... 11-17 02. 03x21 16x27 03. 04x31 26x37 Zie **diagram**.



De stand staat op naam van **Mertens** (er wacht ons dus zware kost ...) en beroept zich ook op de overmachtswinst van het eindspel **Leclercq**.

We geven de ontleding , die te vinden is in "Strategie der honderd velden" onder diagram 288 , soms met een kleine extra kommentaar :

04. 24-19 37-41 05. 19-13 41-46 06. 13-09 07-12

07. 09-04 12-17 08. 04-27 46-10 09. 44-40 10-05

10. 40-35 05-23 11. 35-30 23-05 12. 30-25 05-14

13. 45-40 14-23 14. 40-35 23-14

Nu moet eerst de witte dam in het geweer komen om de verdere opmars van de witte schijven mogelijk te maken.

15. 27-43 14-46 16. 25-20 46-37 17. 20-15 37-19 18. 43-49 19-05 19. 35-30 05-19  
20. 49-35

Hier mag vooral niet 20. 30-25 ? In deze stand is de winst verkeken ! Zie ook nog de kleine

toelichting achteraan.

20. ... 19-14 21. 30-24

=> 21. ... 17-21 22. 35-49 21-26 23. 47-38 !

Zwart moet nu wel de lange lijn verlaten. Wit neemt die in bezit en kan extra dammen halen en winnen.

=> 21. ... 17-22 22. 35-44

++ 22. ... 14-20 23. 44x06 20x29 24. 47x24 36-41 25. 24-19 +

++ 22. ... 22-27 23. 44-49 27-31 24. 49-43 31-37 25. 43-48

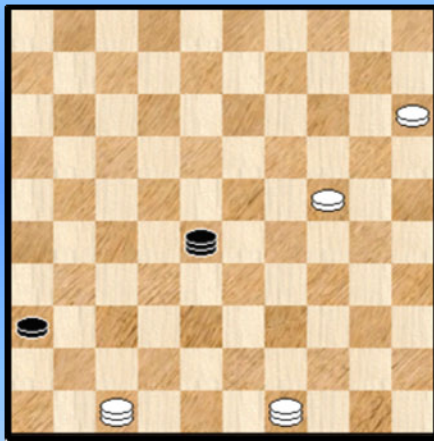
>> 25. ... 37-41 26. 48-31 36x27 27. 47x25 +

>> 25. ... 14-20 26. 48x26 20x29 27. 47x24 36-41 28. 24-19 +

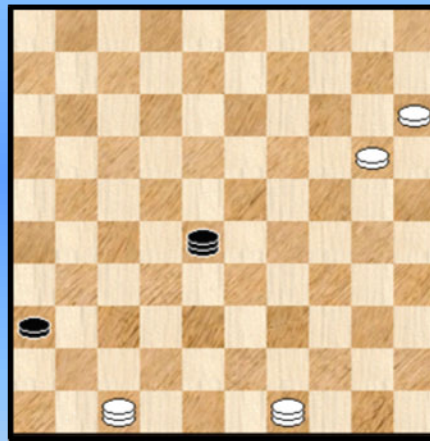
>> 25. ... 14-23 26. 48x26 Zwart heeft er hier voor gekozen de schijf op te geven. Nu kan wit echter opnieuw de positie Leclercq opbouwen en winnen !

We geven nog twee diagrammen om het overmachtseindspel van Leclercq toe te lichten.

**Leclercq 1**



**Leclercq 2**



In beide standen is wit aan zet , maar dit is niet fundamenteel.

De twee standen verschillen slechts minimaal van mekaar. Maar wel ten gronde. In de eerste stand wint wit. Wanneer de witte schijf echter naar 20 wordt doorgeschoven verdwijnt die winst.

#### **Leclercq 1 :**

Wit wint heel eenvoudig door 1. 47-38 !

Zwart moet de lange lijn verlaten. Wit neemt die in bezit en kaalt extra dammen. En wint.

Zoals we daarstraks ook zagen kan er zelfs een extra schijf bij (althans op bepaalde op bepaalde velden ! ... )

#### **Leclercq 2 :**

01. 47-38 ? 28-17 02. 38-32 17-03 03. 32-14 36-41 04. 14x46 03x25 =

Wit kan dus niet echt de lange lijn veroveren en blijft steken ...

Het overmachtseindspel Leclercq komt relatief gemakkelijk voor in de praktijk. Anders gezegd een **must** voor de praktijkspeler.

## 10.

Een familielid van een voorgaande stand. Maar ook een **randprobleem** !

Het vraagteken in de stand staat er terecht deze keer ...

In de oplossing kan men (liefst) **drie** luiken onderscheiden :

Vooreerst (een **eerste luik**) brengen we de bedoeling naar voor (zoals in de vorige stand) :

01. ... 15-20 ! 02. 25x14 vooral niet slaan naar veld 9 want dan verliest wit ! 01-07  
03. 02x11 06x17 04. 03x21 16x10 05. 46-41 10x46 06. 36-31 26x37 07. 47-41 37-42  
08. 48x37 + Timoneda - hoekje.

In het **tweede luik** wordt de winst afgedwongen in een overmachtseindspel.

01. ... 01-07 ! 02. 02x11 06x17 03. 03x21

Nu kan zwart op drie manieren slaan : naar 37 , 38 of 49. Slaan naar 32 verliest snel :

=> 03. ... 16x32 04. 46-41 32x46 05. 36-31 26x37 06. 47-41 37-42 07. 48x37 + Timoneda.

=> 03. ... 16x27 04. 47-42 !

**++** Wanneer zwart nu probeert de lijn16-49 te behouden dan doet wit gewoon de ruil 36-31 en de resterende stand wint !

Dus 04. ... 27-49 05. 36-31 26x37 06. 42x31 + **Diagram X1**

**++** Wanneer zwart probeert de ruil te beletten :

04. ... 27-13 05. 25-43 ! (dreigt 43-27 + ) 13-24 (de enige) 06. 43-38

>> 06. ... 15-20 07. 42-37 ! 24x31 08. 36x27 +

>> 06. ... 24-02 07. 36-31 26x37 08. 42x31 +

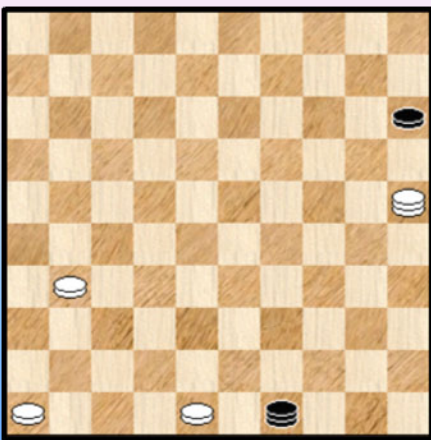
=> 03. ... 16x38 ...

=> 03. ... 16x49 ...

We laten de uitwerking van deze twee varianten laten we over aan de goede zorgen van de PC - Blues lezer. De dreiging om af te wikkelen naar een gewonnen overmachtseindspel blijft natuurlijk het basisidee.

Het mag misschien wat verwonderlijk ogen dat de stand van **Diagram X1** wint. Daarom , en zonder uitputtend alles te behandelen geven we toch een hoofdvariant of moeten we zeggen de grote lijnen van de bewijsvoering.

### Diagram X1



De opdracht voor wit bestaat eruit dam te halen en daarbij moeten dus de lijnen 16-19 en later 11-50 veroverd worden.

Bijkomend moet de nodige aandacht besteed worden aan schijf 15 zodanig dat deze niet te snel kan oprukken.

We geven een spelgang die we zoals gezegd niet echt als de hoofdvariant willen beschouwen - andere komen ook in aanmerking - maar die toch wel een goed beeld geeft waar het om draait. Zonder commentaar, want u raakt ook wel uit de andere mogelijkheden die zwart heeft.

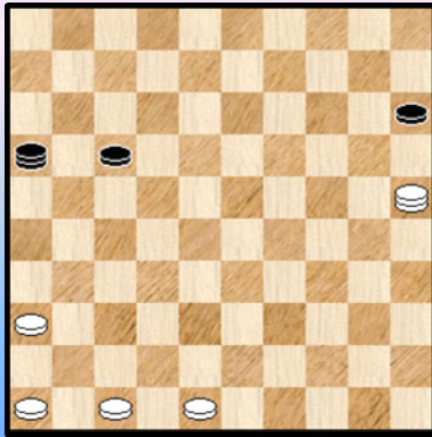
06. ... 49-21 07. 48-42 21-49 08. 31-26 49-16 09. 46-41 16-49 10. 42-37 49-16 11. 41-36 16-38  
12. 25-09 38-43 13. 09-18 15-20 14. 18-40 43-49 15. 40-35 20-25 16. 37-31 49-43 17. 35-49 43-39  
18. 31-27 25-30 19. 49-40 30-35 20. 40-01 39-06 21. 26-21 06-50 22. 36-31 50-28 23. 31-26 28-50

24. 01-06 50-45 25. 21-16 45-01 26. 27-21 35-40 27. 06-50 40-45 28. 16-11 01-34 29. 11-06 +

Alles samengenomen ging het vrij vlot 😊 .

Waar schuilt het **derde luikje** ? We hebben bij het vorige (met opzet) geen verwijzing geplaatst , maar zwart kan op de derde zet ook (achteruit) slaan met de schijf !

### Diagram X2



03. 26x07 ! en daarmee wordt de stand van **diagram X2** bereikt.

Luik 2 was al een ernstige dobber, maar hoe moeten we deze stand aanvagen ? Wit heeft ernstig voordeel maar is dit wel voldoende voor winst ? Er sluimert ook een tweede vraag : indien er winst is langs welke wegen wordt die bereikt ? Of ook : indien de stand remise is , waarop steunt die.

De vraag naar winst of verlies kan bevestigend beantwoord worden door **Kingsrow**. Wegens niet in bezit moet ik hier passen. Mogelijks kon dit ook de weg naar winst (of remise) aanduiden.

Het vraagteken boven de diagramstand stond deze keer erg op zijn plaats ...

Moeten we deze stand verlaten met **vraagtekens in de ogen** ? Wouddt het wachten op Kingsrow (het **Kingsrow syndroom**) of willen we toch een beredeneerde gok doen ? We vermoeden dat er eigenlijk toch wel een serieuze kans op winst bestaat. De stand ligt namelijk niet zover uit mekaar met deze van luik 2. Indien schijf 17 naar 26 kan geloodsd worden komt het in orde.

Deze gedachten wirwarrelden wat door mijn hoofd: Het werkwoord **wirwarrelen** bestaat natuurlijk niet echt - hetgeen slechts deels een reden is om het niet te gebruiken 😊 - toen we voor een meer krachtadige aanpak kozen. Gewoon eens zien wat Flits er van terecht bracht. Nu zou dit natuurlijk het eerste moeten zijn waarnaar ik had gekeken maar om de een of andere reden zag ik dit eindspel erg somber in. Het resultaat bleek onverhoopt mee te vallen en wel in positieve zin. De stand blijkt gewonnen voor wit en de winstgang / winstprincipes duidelijk aan te tonen.

Het idee om de zwarte schijf naar 17 te dirigeren komt slechts ietsjes aan bod, Fundamenteler blijken volgende twee principes :

=> Enerzijds het terugvallen van de overmachtswinst die in luik 2 aan bod kwam

=> Aan te vullen met de verovering van schijf 17. Daarbij mag wit een schijf kwijtspelen (mits de overmachtswinst maar intact blijft).

Soms komt ook hier Timoneda nog even om (in) het hoekje kijken.

Hier komen de varianten die al bij al goed meevallen. We vertrekken van **diagram X2**.

04. 36-31 !

=> 04. ... 17-21 05. 25-03 21-26 06. 47-42 26x37 07. 42x31 + overmachtswinst (**OVMW**)

In deze variant gaat schijf 17 dus naar 26.

=> 04. ... 17-22 05. 25-39

++ 05. ... 16-27 + OVMW

++ 05. ... 15-20 06. 39x17 06. 39x11 27x36 07. 11-33 + OVMW

=> 04. ... 16-49 05. 25-39

++ 05. ... 17-21 06. 39-28 15-20 07. 28-41 20-25 08. 31-27 21x32 09. 41x19 + OVMW

++ 05. ... 15-20 06. 39x11 20-24 07. 11-07 + OVMW

=> 04. ... 16-32 05. 46-41 ! 32x46 06. 25-39 17-21 07. 39-43 21-26 ( anders OVMW)  
08. 43-25 26x37 09. 47-41 37-42 10. 48x37 15-20 11. 25x14 +

=> 04. ... 16-21 05. 25-39  
++ 05. ... 21-26 06. 39x06 26x37 07. 47-41 +  
++ 05. ... 15-20 06. 39x11 20-24 07. 11-07 + OVMW

=> 04. ... 16-38 05. 25-39  
++ 05. ... 15-20 06. 39x11 20-24 07. 11-07 + OVMW  
++ 05. ... 17-21 06. 47-42 38x47 07. 31-26 21-27 08. 39-43 27-31 09. 26x37  
>> 09. ... 47-42 10. 46-41 42x31 11. 41-37 31x42 12. 48x37 +  
>> 09. ... 47-41 10. 37-31 41-28 11. 43-25 + OVMW  
>> 09. ... 15-20 10. 37-31 47-33 11. 43-30 + OVMW

=> 04. ... 16-11 05. 31-27 11-16 06. 25-03 16x49 07. 03x26 +

=> 04. ... 16-07 05. 31-27  
++ 05. ... 07-11 06.25-03 + OVMW  
++ 05. ... 07-29 06. 25-39 + OVMW  
++ 05. ... 07-01 06. 25-03 17-22 07. 27x18 01x40 + OVMW

=> 04. ... 16-02 05. 31-27 + OVMW

## 11.

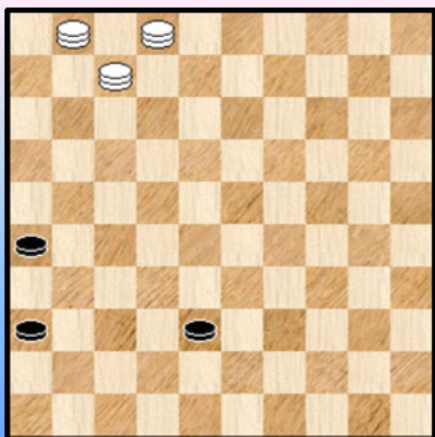
01. ... 11-17 ! de inleiding tot de waterval.

We signaleren hier twee andere mogelijkheden voor zwart met leuke varianten trouwens :

=> 01. ... 36-41 02. 50x17 11x22 03. 03-21 16x38 04. 07-11 06x17 05. 01-12 17x08  
06. 02x18 +  
=> 01. ... 39-43 02. 50-17 11x22 03. 32-28 22x33 04. 07-11  
++ 04. ... 16x07 05. 02x48 36-41 06. 03-12  
>> 06. ... 26-31 07. 48x26 06-11 08. 26-37 41x32 09. 01-06 11-16 10. 12-01 ! +  
>> 06. ... 06-11 07. 48-37 41x32 08. 01-06 11-16 09. 12-01 ! +  
++ 04. ... 06x17 05. 03x49 33-39 06. 02-19 16-21 07. 49x16 39-44 08. 01-06  
>> 08. ... 44-50 09. 19-28 50x22 10. 06x28 +  
>> 08. ... 44-49 09. 19-32 49x27 10. 16x32 +

We keren terug naar de waterval - variant

02. 50x11 06x17 03. 03x21 16x38 Zie **diagram**



Een eindspelletje van Geo van Dam dat echter twee oplossingen toelaat.

We geven eerst de oplossing van de auteur.

04. 07-23 !

=> 04. ... 38-42 05. 23-37 42x31 06. 02-19 +

=> 04. ... 26-31 05. 23-32 38x27 06. 02-19 27-32  
07. 19x26 36-41 08. 26-37 41x32 09. 01-29 32-37  
10. 29-47 +

=> 04. ... 38-43 05. 02-16  
++ 05. ... 43-49 06. 23-32 49x27 07. 16x32 +



**++** 05. ... 43-48 06. 16-43 48x18 07. 01x23 +

**=>** 04. ... 36-41 05. 23x46 38-43 06. 01-34 43-49 07. 34-40 49x35 08. 46-19 35x13  
09. 02x19 +

We geven nu ook de tweede oplossing :

04. 07-29 !

**=>** 04. ... 38-43 05. 29-38 43x32 06. 02-19 32-38 07. 01-29 38-43 08. 29-38 43x32 09. 19x46 +

**=>** 04. ... 26-31 05. 29x26 36-41 06. 26-37 41x32 07. 01-29 32-37 08. 29-47 +

## 12.

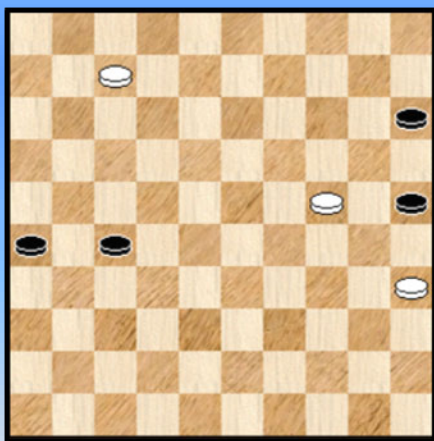
Zou zwart er nog eens in slagen te remiseren ? Een moeilijke opgave. Voor zwart en ook voor de PC Blues - lezer ☺.

We kijken eerst eens naar de waterval die zwart kan opstarten :

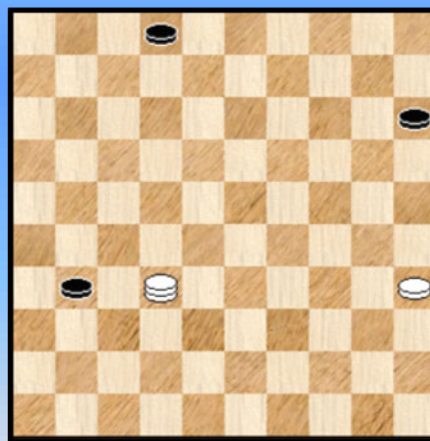
01. ... 22-28 ! 02. 50x11 06x17 03. 08x21 16x27 **Diagram K1**

We komen terecht in een eindspel van Kruiswijk waarbij weliswaar de witte schijf niet op 8 maar wel op 7 staat.

**Diagram K1**



**Diagram K2**



04. 07-02 ! Dreigt met 35-30 en 24-20. Daardoor komen 26-31 en 27-32 niet in aanmerking voor zwart, Bijvoorbeeld : 04. ... 27-32 05. 35-30 25x34 06. 24-20 15x24 07. 02x27 +

Ook 25-30 kan niet :

04. ... 25-30 05. 02-16 30x19 06. 16x14 +

Zwart heeft dan ook nog twee mogelijkheden :

**=>** 04. ... 27-31 05. 02-19 31-36 06. 19-28 25-30 07. 28-05 30x19 08. 05x28 15-20 09. 35-30 +

**=>** 04. ... 15-20 05. 24x15

**++** 05. ... 27-32 06. 02-24 25-30 07. 15-10 ! 30x19 08. 10-05 +

**++** 05. ... 25-30 06. 35x24 27-32 06. 35x24 27-32 07. 15-10 32-38 08. 10-05

**>>** 08. ... 38-42 09. 05-37 42x31 10. 02-19 +

**>>** 08. ... 38-43 09. 05-32 ! en wit kan niet damhalen :

**>1** 09. ... 43-49 10. 02-16 49x27 11. 16x32 +

**>1** 09. ... 43-48 10. 32-43 48x19 11. 02x24 +

Verliest zwart dan ? Neen want hij kan ook wat anders dan de waterval afsurfen :

01. ... 06-11 ! 02. 08x21 11x02 ! de enige die remiseert 03. 50x17 16x27 04. 17-28

Zwart kan nu op meerdere manieren te werk te gaan. We kiezen er een sprekende en geforceerde variant uit :

04. ... 25-30

=> 05. 24-19 02-07 06. 35x24 07-11 07. 28x06 27-32 =

=> 05. 28-05 30x19 06. 05x16 26-31 07. 16-32 Zie **diagram K2**

Een gekend **linie - eindspel** dat de bedrieglijke indruk geeft dat de witte winst erg makkelijk uitvalt. Niet dus, van winst blijkt hier niet de minste sprake :

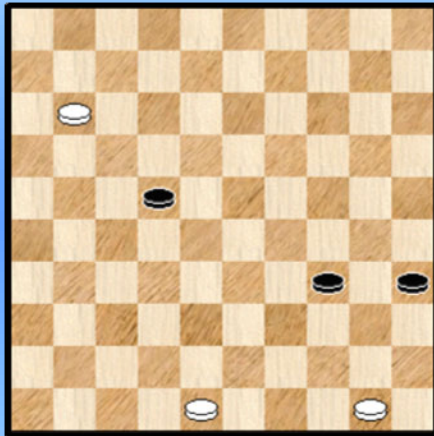
07. ... 31-36 08. 35-30 15-20 09. 32-46 02-08 10. 46-37 08-12 11. 37-46 12-18

++ 12. 46-37 18-23 13. 37x25 36-41 =

++ 12. 46-10 20-24 13. 30x19 18-23 14. 19x28 36-41 =

### 13.

01. ... 10-14 02. 46x10 05x14 03. 03x20 15x24 04. 02x30 25x34 een eindspel van Corstanje (De Problemist 2011) , zie **diagram**



05. 11-07

=> 05. ... 34-40 06. 07-01 40-45 07. 01-06 22-27  
08. 06-44 +

=> 05. ... 22-28 06. 07-01 34-39 07. 01-06 28-33  
08. 50-45 +

=> 05. ... 22-27 06. 07-01

++ 06. ... 35-40 07. 50-45 27-31 08. 48-42 31-36  
09. 42-37 +

++ 06. ... 27-31 07. 01x45 31-36 08. 48-42 36-41

09. 42-37 41x32 10. 45-23 32-38 11. 23-29 38-43 12. 29-40 35x44 13. 50x48 +

=> 05. ... 35-40 06. 07-02

++ 06. ... 40-45 07. 02-11 22-27 08. 11-44 27-32 09. 48-42 +

++ 06. ... 34-39 07. 02-11

>> 07. ... 40-44 08. 11x33 39x28 09. 50x39 28-32 10. 48-42 +

>> 07. ... 39-44 08. 50x39

>1 08. ... 40-45 09. 11x33 45-50 10. 33-06 50x33 11. 06x39 +

>1 08. ... 22-27 09. 39-34 40x29 10. 11-39 27-31 11. 48-42 31-36 12. 42-37 +

>> 08. ... 39-43 08. 11x35 43-49 09. 50-44 49x40 10. 35x44 +

--- o - O - o ---

## Faure Watervallen - Intro

**P.N. Faure** , een gekend eindspelkomponist had een zwak voor een bepaald genre eindspel. Althans daar is hij (bij mijn weten) het meeste bekend voor.

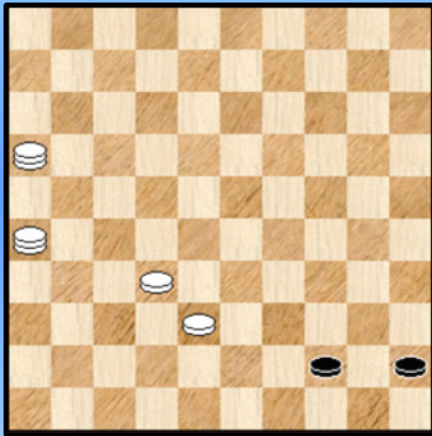
Over welk type eindspel gaat het ? Vier witte stukken nemen het op tegen 2 zwarte schijven.  
Onder de vier witte stukken treft men (meestal) twee dammen aan, maar minder of meer kan ook.

Gezien de witte overmacht moeten de zwarte schijven dicht bij de damlijn staan , preciezer gezegd op de achtste en negende (voorkaatste) rij gezien vanuit het zwarte standpunt.

De opgave voor wit is natuurlijk de twee aanstormende dammen op een of andere manier te neutraliseren of onschadelijk te maken.

We nemen er een voorbeeldje bij :

**Wit wint**      **Viergever**



In de diagramstand , overigens niet op naam van Faure maar wel van Viergever , wint wit als volgt :

01.26-17 !

=> 01. ... 44-50 02. 17-06 +

=> 01. ... 44-49 02. 17-50 49-40 03. 32-28 +

=> 06...45-50 07. 17-28 50-45 08. 28x50

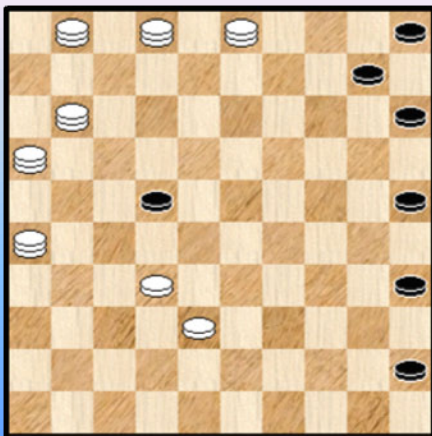
++ 08. ... 45-29 09. 38-33 29x27 10. 16x32 +

++ 08. ... 45-23 09. 50-28 +

Wat heeft dit te maken met onze watervallen ? Wel enkele van die "Faure-achtige" eindspelen kunnen makkelijk geïntegreerd worden in een waterval. Een dergelijke waterval , met een Faure - eindspel achteraan , noemen we dan ook een **Faure - waterval**.

In het bijzonder kan het ook gaan om zwarte watervallen. Die laten zich het makkelijkst realiseren. Hier komt een (zwarte) Faure - waterval op het voorgaande eindspel.

**Kan zwart remiseren ? PC Blues**



01. ... 10-14 de enige kans voor zwart , 01. 45-50 levert immers niet echt veel op.

02. 11x10 05x14 03. 03x20 15x24 04. 02x30 25x34  
05. 01x40 35x44

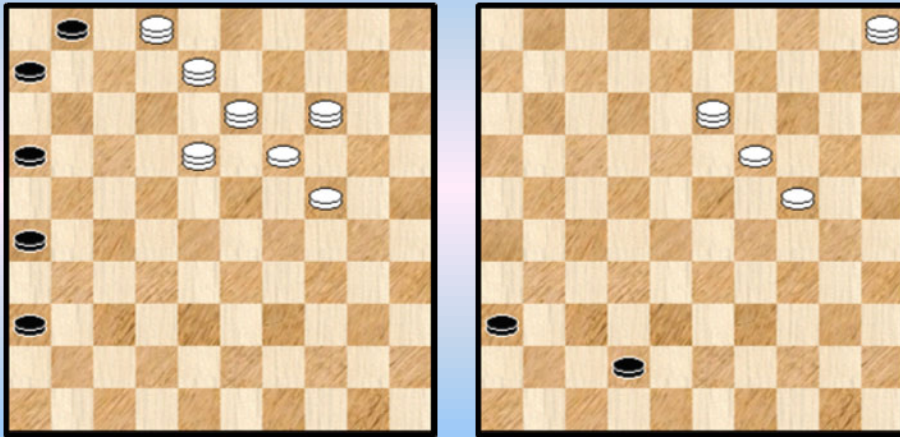
We landen inmiddels aan bij het eindspelletje , zodat we daarnaar verwijzen voor de verdere oplossing.

Hierna volgt een kleine reeks van 6 (zwarte) Faure - watervallen.

- - - - - o - O - o - - - - -

## Faure Watervallen - vervolg

Dia 1 Kan zwart remiseren ? **PC Blues** Diagram 1A Wit wint **Viergever**



### Diagram 1 :

Met 36-41 zal zwart er niet komen. Hij kan echter wel nog de waterval proberen :

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 08x21 16x27 04. 18x31 26x37 05. 14-05 !

Ook 13-04 wint omdat men in dezelfde spelgangen terugkomt.

=> Op 05. ... 37-41 wint 13-04 +

=> Op 05. ... 36-41 06. 13-04 nu kan wit niet 41-46 wegens 04-36 + en moet dus wel 37-42 spelen waarna we in de varianten van verderop terecht komen

=> 05. ... 37-42 en we komen nu bij de stand van de stand van **diagram 1A** (Viergever).

06. 13-04

=> 06. ... 36-41 07. 04-36

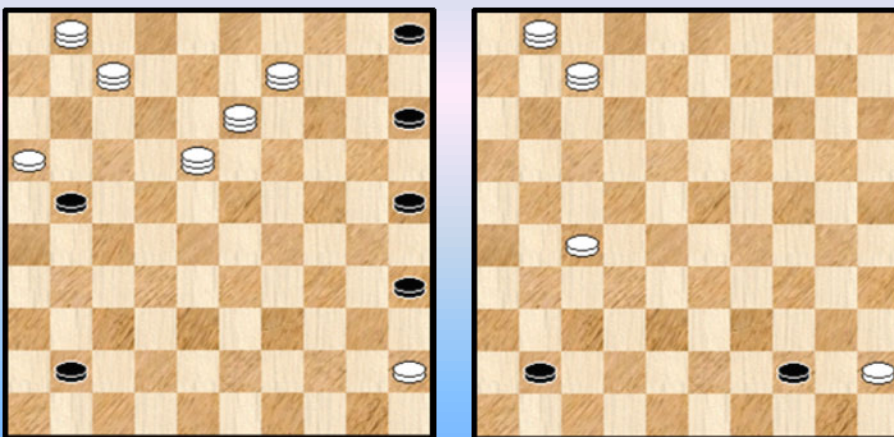
++ 07. ... 41-47 08. 36-04 42-48 09. 04-15 47x20 10. 15x42 ! 48x14 11. 05x19 +

++ 07. ... 42-47 08. 19-13 47x15 09. 36x47 15-04 10. 47-36 04x18 11. 36x13 +

=> 06. ... 42-48 07. 19-13 +

=> 06. ... 42-47 07. 04-15 47x20 08. 15x47 +

Dia 2 Kan zwart remiseren ? **PC Blues** Diagram 2A Wit wint **Faure**



### Diagram 2 :

Zwart kan een dam halen en dan bezwijken voor de overmacht. Maar hij kan ook surfen op een waterval :

01. ... 05-10 02. 16x27 10-14 03. 09x20 15x24 04. 13x30 25x34 05. 18x40 35x44

Een eindspelletje van Faure nu.

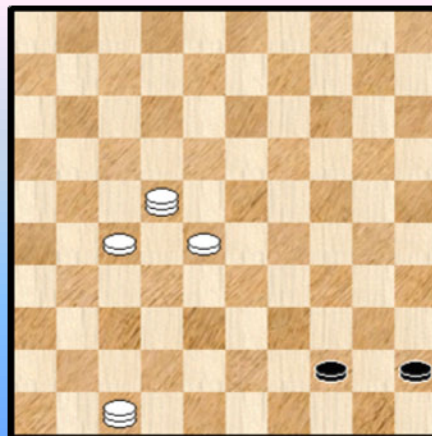
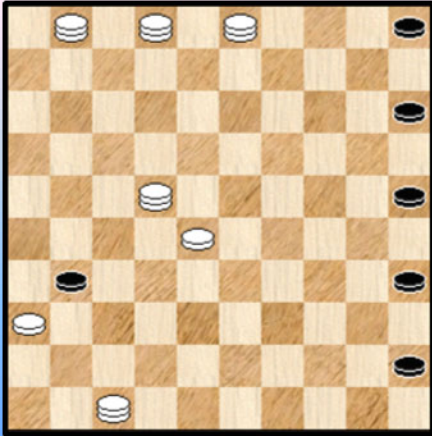
06. 01-06 44-50 de enige kans voor zwart

07. 07-34 een sleutelzet en de enige die wint

=> 07. ... 41-46 08. 27-22 50x17 09. 06x28 46x40 10. 45x34 +

=> 07. ... 41-47 08. 27-22 50x17 09. 06x33 47x40 10. 45x34 +

**Dia 3 Kan zwart remiseren ? PC Blues Diagram 3A Wit wint Faure**



**Diagram 3 :**

Dam halen helpt niet en spelen met 37 ook niet , maar zwart heeft nog een troef achter de hand. Hij beweegt zijn hand dan ook daadwerkelijk ( ☺ ) naar de schijf op veld 5.

01. ... 05-10 ! 02. 36x27 10-14 03. 03x20 15x24 04. 02x30 25x34 05. 01x40 35x44 **Diagram 3A.**

Een eindspel van Faure. 06. 22-11 !

=> 06. ... 44-50 07. 47-33 +

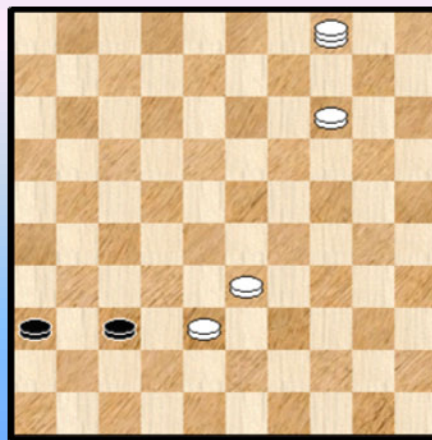
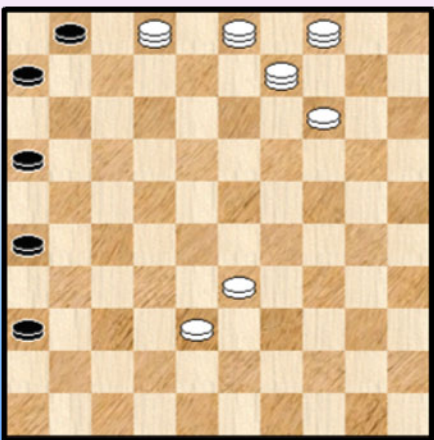
=> 06. ... 44-49 07. 11-16 49x21 08. 16x27 45-50 09. 47-36 50x31 10. 36x27 +

=> 06...45-50 07. 11-16

++ 07. ... 44-49 08. 47-36 ! 50x31 09. 36x27 49x21 10. 16x27 +

++ 07. ... 50-45 08. 47-29 ! 45x21 09. 16x40 +

**Dia 4 Kan zwart remiseren ? PC Blues Diagram 4A Wit wint Faure**



**Diagram 4 :**

36-41 biedt geen uitkomst maar zwart broedt op een ander plan :

01. ... 01-07 02. 02x11 06x17 03. 03x21 16x27 04. 09x31 26x37 **Diagram 4A** Opnieuw een stand van Faure.

05.14-10 **A**

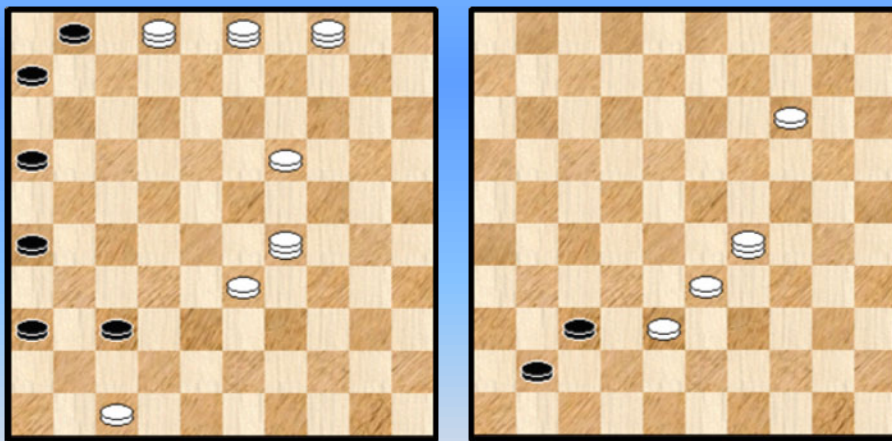
=> 05. ... 37-41 06. 10-05 41-47 07. 05-41 +  
 => 05. ... 36-41 06. 04-36 41-47 07. 10-04  
 ++ 07. ... 37-41 08. 33-29 47x15 09. 36x47 +  
 ++ 07. ... 37-42 08. 36-41 47x36 09. 38x47 +

**A** Eigenlijk kon wit ook winnen als volgt :  
 05. 14-09

=> 05. ... 37-41 06. 04-10  
 ++ 06. ... 41-47 07. 10-41 +  
 ++ 06. ... 41-46 07. 10-05 36-41 08. 09-04 41-47 09. 04-36 +

=> 05. ... 36-41 06. 09-03  
 ++ 06. ... 41-47 07. 03-14  
 > 07. ... 37-42 08. 14-41 47x36 09. 38x47 +  
 > 07. ... 47-41 08. 04-31 37x26 09. 14x46 +  
 ++ 06. ... 41-46 07. 04-36 +

**Dia 5 Kan zwart remiseren ? PC Blues Diagram 5A Wit wint Faure**



**Diagram 5 :**

Zwart zit in een lastig parket want de witte dammen imponeren. Maar wacht eens :

01. ... 37-42 ! 02. 47x38 01-07 03. 02x11 06x17 04. 03x21 16x27 05. 04x31 26x37  
 06. 19-14 !

Op 06. ... 37-41 07. 14-10  
 => 07. ... 41-47 08. 10-05 +  
 => 07. ... 41-46 08. 10-05 36-41 09. 29-15 41-47 10. 33-29 47x24 11. 15x29 +

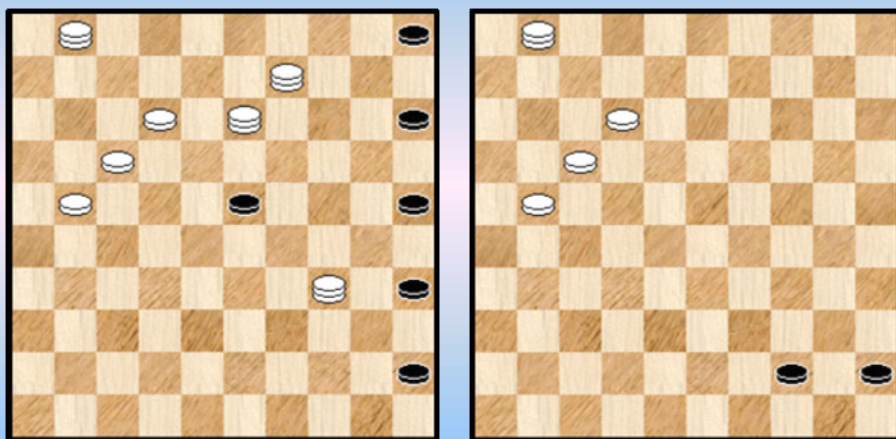
Gedwongen is dus 06. 36-41 **Diagram 5A**. Hier wacht Faure ons op.

07. 14-10

=> 07. ... 41-47 08. 10-05  
 ++ 08. ... 37-42 09. 29-15 42-48 10. 38-32 47x29 11. 15x42 48x28 12. 05x32 +  
 ++ 08. ... 47-41 09. 38-32 37x39 10. 05x46 39-44 11. 29-40 44x35 12. 46-23 +

=> 07. ... 41-46 08. 10-05  
 ++ 08. ... 46-41 09. 38-32 37x39 10. 05x46 39-44 11. 29-40 44x35 12. 46-23 +  
 ++ 08. ... 37-41 09. 29-15 41-47 10. 33-29 47x24 11. 15x29 +

Dia 6 Kan zwart remiseren ? PC Blues Diagram 6A Wit wint Faure



Zoals vrijwel alle standen is ook deze aanvangstand een beetje zwaar op de hand. Natuurlijk ten gevolge van de watervalperikelen in de eerste plaats maar ook omdat er nadien nog heel wat materiaal voor het Faure - eindspel moet overblijven.

**Diagram 6 :**

Zwart zit in de puree. Maar als de nood het hoogste is dan is de reddende (?) schijf 5 nabij.

01. ... 05-10 02. 34x18 10-14 03. 09x20 15x24 04. 13x30 25x34 05. 18x40 35x44

Opnieuw wacht Faure ons op met een eindspel.

06. 12-08 !

=> 06. ... 44-49 07. 08-02 49x16 08. 17-11 16x07 09. 02x11 45-50 10. 11-06 50-45

11. 06-17 45-50 12. 01-06 50x11 13. 06x17 +

=> 06. ... 45-50 07. 08-02

++ 07. ... 44-49 08. 01-06

>> 08. ... 49x16 09. 17-11 16x07 10. 02x11 50-45 11. 06-01 45-50 12. 11-06 50-45

13. 06-17 45-50 14. 01-06 50x11 15. 06x17 +

>> 08. ... 50x11 09. 06x17 49x16 10. 17-11 16x07 11. 02x11 +

++ 07. ... 50-45 08. 17-12 45x07 09. 01x49 +

- - - - - o - O - o - - - - -

Waterfalls 5







## Waterval miniaturen

Zou het mogelijk zijn om een waterval in te sluiten in een **miniatuur** ? Bij een miniatuur , of te wel een 7x7 - stand , blijft het aantal stukken steken op precies 7 stuks voor wit en 7 voor zwart. Schijven wel te verstaan, geen dammen.

Eventuele bijkomende voorwaarden waaraan een miniatuur moet voldoen laten we hier achterwege.

Het antwoord op de vraag klinkt heel duidelijk : ja.

Bij het overlopen van de diagrammen kwamen we trouwens al 3 miniaturen voor. Eentje ervan , afkomstig uit de literatuur met als auteur Van Embden , laten we achterwege wegens het banale slot.

De andere twee diepen we terug op.

Diagram WM 1

PC Blues

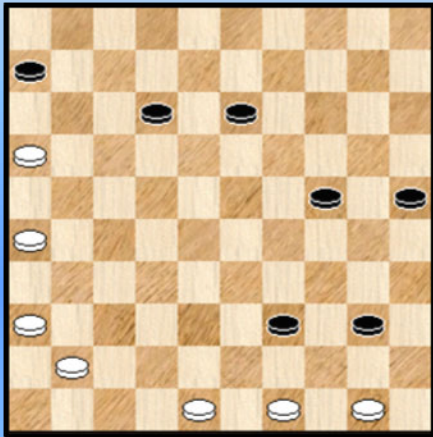
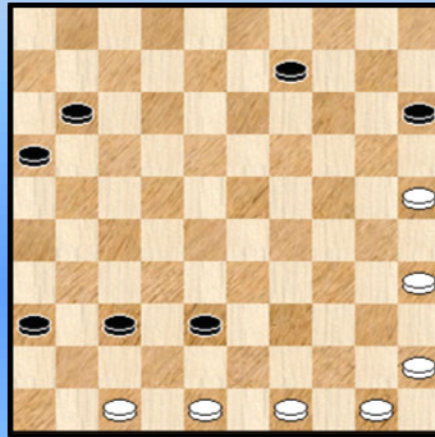


Diagram WM 2

PC Blues



Oplossing **WM1** :

01. 48-43 39x48 02. 49-44 40x49 03. 41-37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x30 25x34  
06. 50-44 + Dubbele oppositie

Oplossing **WM2** :

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x03 + een gekend 1 Dam tegen 3 schijven eindspel dat we niet verder ontleden. Zwart aan zet verliest.

Twee voorbeelden blijft natuurlijk een beetje weinig. Vandaar dat we proberen nog wat standen samen te stellen.

Diagram WM 3

PC Blues

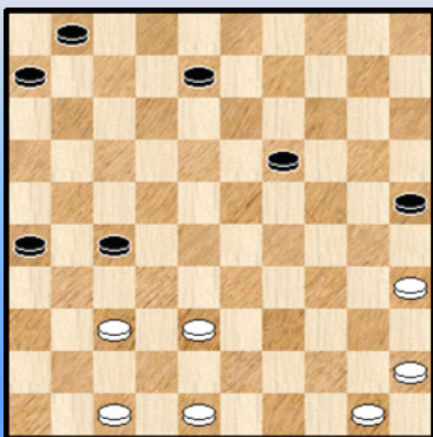
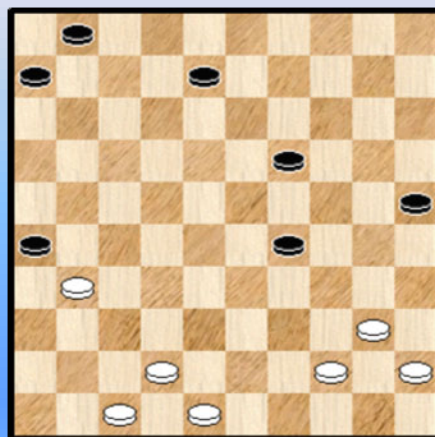


Diagram WM 4

PC Blues



Niet zo moeilijk in dit geval, al zorgen de randvoorwaarden er wel voor dat de variëteit toch wel beperkt blijft. Bij die randvoorwaarden hoort natuurlijk in de eerste plaats het feit dat zwart aan 3 of toch minstens twee (voor een mini - waterval) dammen moet geraken. En in de aanvangsstand mag er natuurlijk geen sprake zijn van een dam.

Diagram WM3 en WM4 komen uit hetzelfde broedsel.

Oplossing **WM3** :

01. 38-32 27x38 02. 48-43 38x49 03. 37-31 26x37 04. 47-42 37x48 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 + Kortom een Guerra - waterval miniatuur.

Oplossing **WM4** :

01. 42-38 26x37 02. 38-33 29x38 03. 48-43 38x49 04. 47-42 37x48 05. 40-35 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 + Ook al een Guerra - waterval miniatuur

Het volgende viertal vertoont ook grote gelijkenissen.

Diagram WM 5

PC Blues

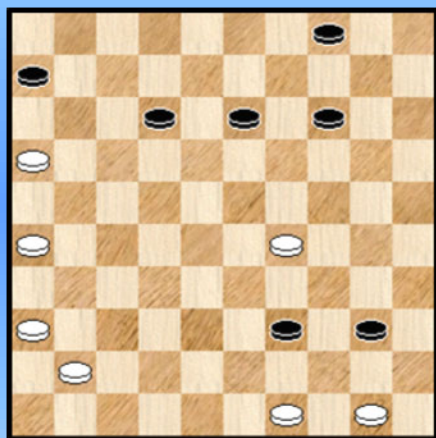


Diagram WM 6

PC Blues

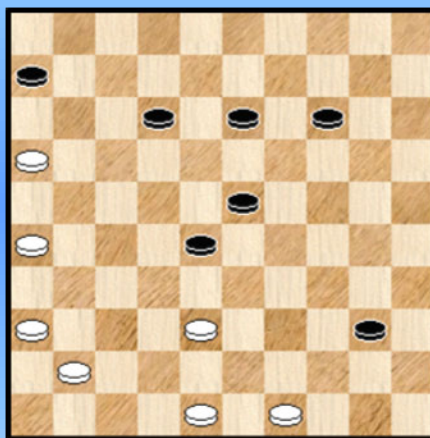


Diagram WM 7

PC Blues

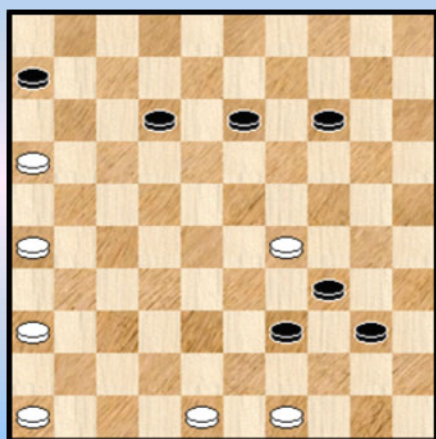
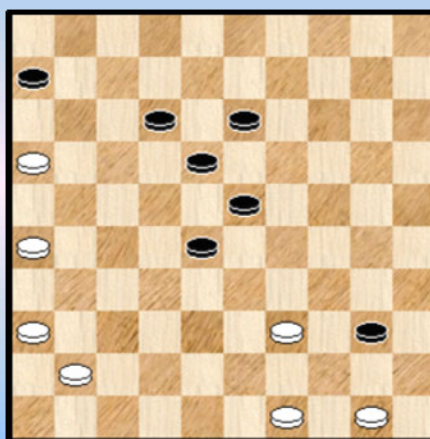


Diagram WM 8

PC Blues



Oplossing **WM5** :

01. 49-43 39x48 02. 50-44 40x49 03. 41-37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x10 04x15  
06. 29-24 +

Oplossing **WM6** :

01. 38-33 28x39 02. 48-43 39x48 03. 49-44 40x49 04. 41-37 48x31 05. 36x27 49x21  
06. 26x10 23-28 07. 10-05 28-33 08. 05-32 33-39 09. 32-49 +

Oplossing **WM7** :

01. 46-41 ( 01. 49-43 34x23 02. 43x45 wint niet ) 34x23 02. 48-43 39x48 03. 49-44 40x49  
04. 41-37 48x31 05. 36x27 49x21 06. 26x10 23-28 07. 10-05 28-33 08. 05-32 33-39 09. 32-49 +

Oplossing **WM8** :

01. 39-33 28x39 02. 49-43 39x48 03. 50-44 40x49 04. 41-37 48x31 05. 36x27 49x21  
06. 26x28 +

Diagram **WM 9**

PC Blues

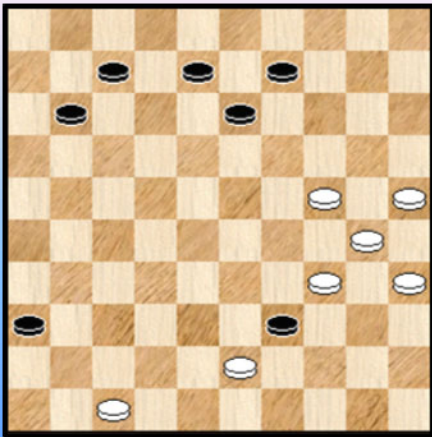
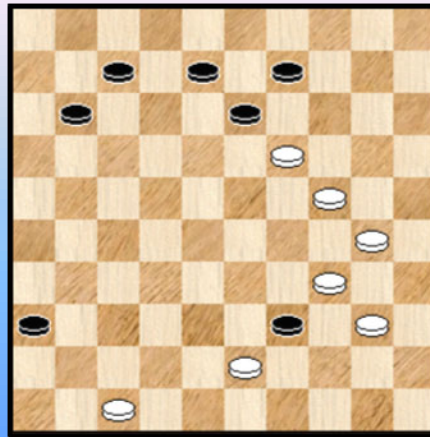


Diagram **WM 10**

PC Blues



We vervolgen met een duo.

Oplossing **WM9** :

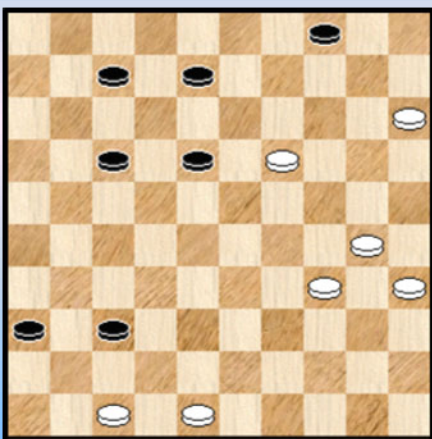
01. 25-20 ! 39x48 02. 24-19 13x15 03. 47-41 36x47 04. 30-25 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x01 + Het eindspelletje kwamen we al eens eerder tegen.

Oplossing **WM10** :

01. 40-35 39x48 02. 24-20 ! 13x15 03. 47-41 36x47 04. 30-25 48x30 05. 35x24 47x20  
06. 25x01 +

Diagram **WM 11**

PC Blues



Een enkeling in de rij :

01. 19-13 !

=> 01. ... 18x09 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47  
04. 30-25 48x30 05. 35x24 47x20 06. 25x01 +  
een mini waterval.

=> 01. ... 08x19 02. 48-42 37x48 03. 30-25 48x30  
04. 35x02 +

Diagram WM 12

PC Blues

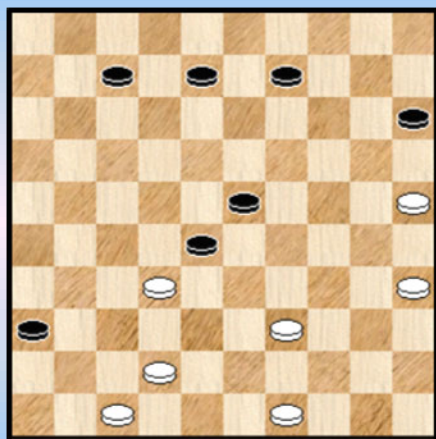
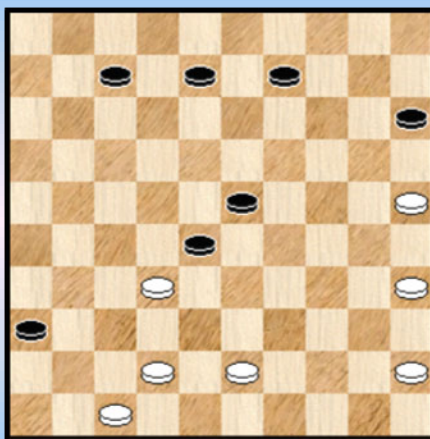


Diagram WM 13

PC Blues



We gaan verder met een duo. Met herkenbare familietrekken.

Oplossing **WM12** :

01. 49-43 ! 28x48 02. 47-41 36x47 03. 39-34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x01 23-28  
06. 01-29 28-32 07. 29-42 15-20 08. 42x15 32-37 09. 15-47 +

Oplossing **WM13** :

01. 45-40 28x39 02. 47-41 36x47 03. 40-34 39x30 04. 35x24 47x20 05. 25x01 23-28  
06. 01-29 28-32 07. 29-42 15-20 08. 42x15 32-37 09. 15-47 +

Geen echte mini waterval want trapsgewijs worden een zwarte schijf en een zwarte dam geslagen. Maar uiteraard dezelfde methodiek.

Diagram WM 14

PC Blues

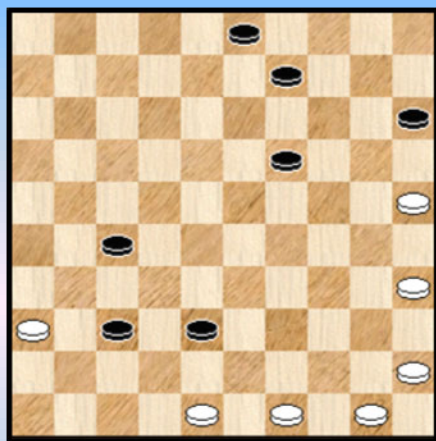
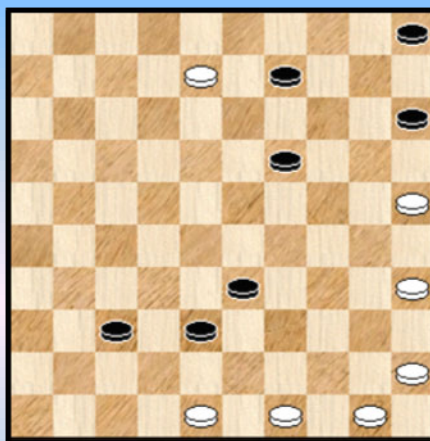


Diagram WM 15

PC Blues



We eindigen met twee miniaturen die sterk op mekaar gelijken. Toch was er hierbij geen gemeenschappelijke oorsprong. Ze ontsproten niet echt uit één enkel idee. Een beetje merkwaardig.

Voorals de eerste van de twee spreekt ons aan. De coup de l'escalier springt er weliswaar een beetje uit maar de naadloze overgang naar een listig eindspelletje maakt dit meer dan goed.

Oplossing **WM14** :

01. 49-43 ! 38x49 02. 48-42 37x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x04 27-32 06. 36-31 !

Inderdaad geeft het volgende niet meer dan remise :

06. 04-31 ? 32-38 07. 31-48 03-09 08. 36-31 09-14 09. 31-27 15-20 10. 27-22 20-24  
11. 22-18 14-20 12. 25x14 24-30 13. 48x25 38-42 +

=> 06. ... 32-38 07. 25-20 15x24 08. 04-15 24-30 09. 15x42 30-34 10. 42-33 +  
 => 06. ... 15-20 07. 25x14 32-38 08. 04-15 38-43 09. 15-38 43x32 10. 31-27 32x21  
 11. 14-10 21-27 12. 10-05 +

Oplossing **WM15** :

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x04

=> 05. ... 33-39 06. 25-20 15x24 07. 08-03 ! +

=> 05. ... 15-20 06. 25x14

++ 06. ... 33-38 07. 08-03 +

++ 06. ... 33-39 07. 04-22 39-43 08. 22-39 43x34 09. 08-03 05-10 10. 14x05 34-39  
 11. 05-28 39-43 12. 28-39 43x34 13. 03-17 +

=> 05. ... 33-38 06. 08-03

++ 06. ... 38-42 07. 25-20 15x24 08. 04-10 05x14 09. 03x47 +

++ 06. ... 38-43 07. 25-20 15x24 08. 04-10 05x14 09. 03x49 +

Bij dit alles worden de twee witte dammen goed aan het werk gezet.

Diagram WM 16

PC Blues

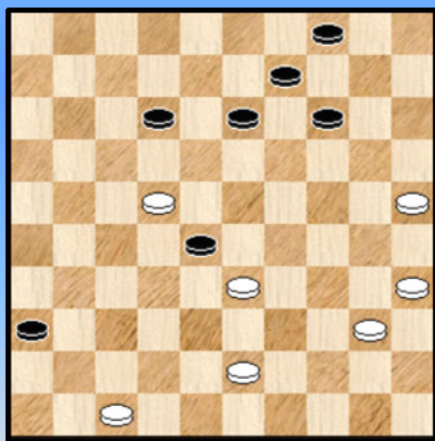
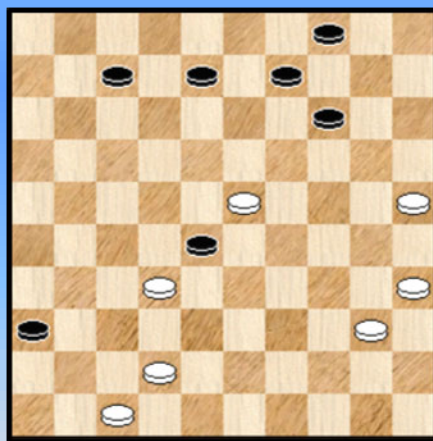


Diagram WM 17

PC Blues



In extremis - op het laatste nippertje zogezegd - kwam er nog een miniatuur - duo de rangen vervoegen :

Oplossing **WM 16** :

01. 22-17 28x48 02. 17x10 04x15 03. 47-41 36x47 04. 40-34 48x30 05. 35x24 47x20  
 06. 25x03 +

Oplossing **WM 17** :

01. 23-19 28x48 02. 19x10 04x15 03. 47-41 36x47 04. 40-34 48x30 05. 35x24 47x20  
 06. 25x01 +

----- o - O - o -----

## Coup de l'escalier

Het was even denken hoe dit hoofdstukje in te leiden. Uiteraard had ik al eventjes de coup de l'escalier vermeld in het begin van dit PDFje. Maar na even nadenken vond ik toch een andere invalshoek. Meer dan een zelfs.

Het voorgaande paragraafje had het over waterval miniatures. De naamgeving lijkt het niet onmiddellijk aan te geven maar uiteraard zijn dit allen voorbeelden van de coup de l'escalier. Omdat in een miniatuur geen dammen mogen voorkomen en er verder precies 7 stukken voor elke kleur aanwezig zijn, komt men in de praktijk sowieso uit bij de betreffende combinatie. Daarom ook laat ik dit hoofdstukje aansluiten op het hoofdstukje van de miniatures.

Omgekeerd kan men een coup de l'escalier uiteraard beschouwen als een (mini -) waterval.

Een tweede invalshoek : watervallen hebben een erg hoog fantasie - gehalte. Het kan niet genoeg benadrukt worden ☺. Als er echter een waterval combinatie ooit in de praktijk zou voortkomen (onze verwachtingen dienaangaande moeten absoluut de kop worden ingedrukt) dan, ja dan moet het allicht een coup de l'escalier wezen. Om het anders te zeggen, de coup de l'escalier blijft een mogelijke materialisatie in de partij van het waterval - idee.

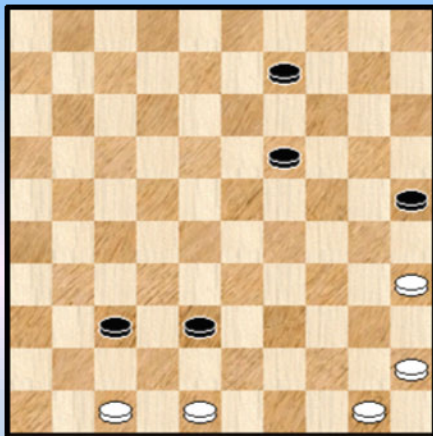
Deze twee invalshoeken, en dan vooral de laatste, zetten me toch aan wat te zoeken op internet en in enkele boekjes naar voorbeelden van de coup de l'escalier en wie weet of er al eens een praktijkvoorbeeld hij hoort.

Hier komt het relaas van de opzoekingen. Niet zó omvangrijk maar toch ruim genoeg stof om het tot een hoofdstukje te bundelen.

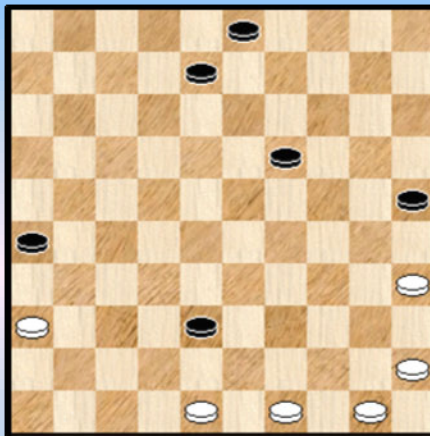
We delen het op in 5 (kleine) luikjes.

In het **eerste luikje** tonen we nog eens enkele eenvoudige voorbeelden.

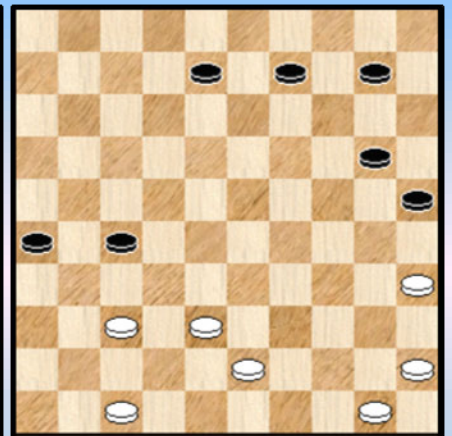
**Diagram 01 Wit wint**



**Diagram 02 Wit wint**



**Diagram 03 Wit wint**



**Diagram 01 :**

01. 48-43 38x49 02. 47-42 37x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x04 +

**Diagram 02 :**

01. 49-43 38x49 02. 36-31 26x37 03. 48-42 37x48 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x02 +

**Diagram 03 :**

01. 38-32 27x49 02. 37-31 26x37 03. 47-42 37x48 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30 06. 35x02 +  
Een miniatuur van internet.

Diagram 04 Wit wint

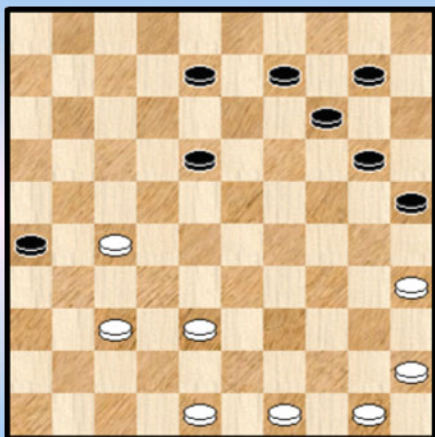


Diagram 05 Wit wint PC Blues

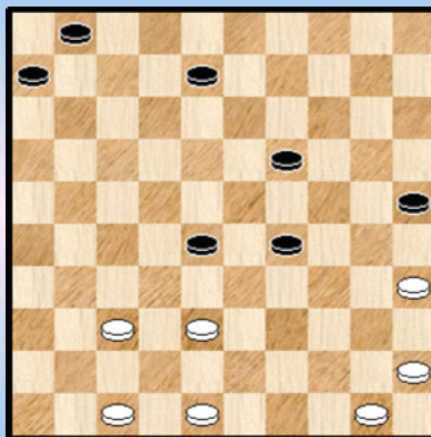


Diagram 04 :

01. 27-22 18x27 02. 38-32 27x38 03. 49-43 38x49 04. 37-31 26x37 05. 48-42 37x48  
06. 50-44 49x40 07. 45x34 48x30 08. 35x02 +  
Uit "Les Dames" van Luc Guinard

Diagram 05 :

01. 37-32 28x37 02. 38-33 29x38 03. 48-43 38x49 04. 47-42 37x48 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 + Een Guerra bovendien.

In het **tweede luikje** zien we een drietal standen met **meer** dan 7 schijven.

Diagram 11 Wit wint

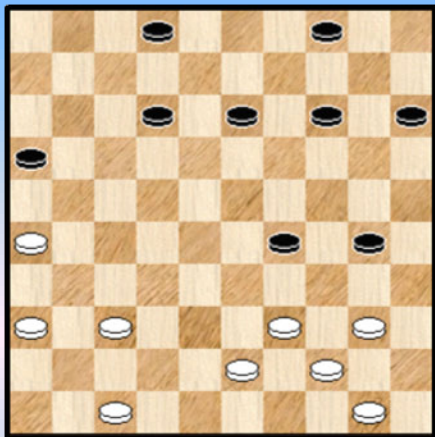


Diagram 12 Wit wint

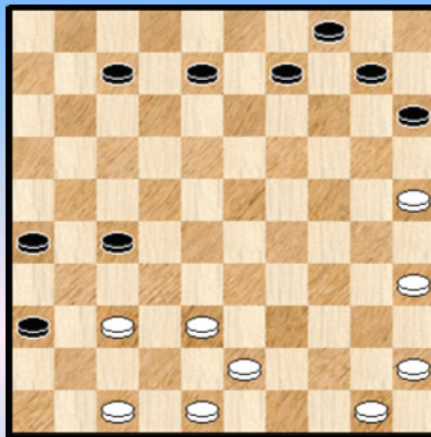


Diagram 11 :

01. 39-34 ! 30x48 02. 40-34 29x49 03. 47-41 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x10 04-09  
06. 10-05 09-13 07. 05-23 +  
Bron : Internet.

Diagram 12 :

01. 37-31 26x37 02. 38-32 27x49 03. 48-42 37x48 04. 47-41 36x47 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x01 +  
Een internet -stand. Het geven van de witte schijven moet in de juiste volgorde gebeuren.



Diagram 13 Wit wint

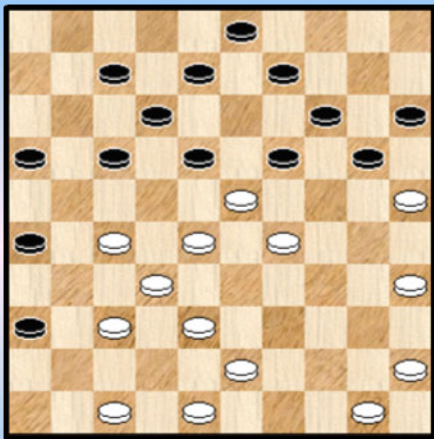


Diagram 13 :

01. 27-22 ! 18x27 02. 32x21 16x27 03. 37-31 26x37  
 04. 29-24 20x18 05. 38-32 27x49 06. 48-42 37x48  
 07. 50-44 49x40 08. 45x34 48x30 09. 35x04 +

Geplukt van internet.

Het derde luikje bestaat uit een vijftal standen, specialletjes.

Diagram 41 Wit wint

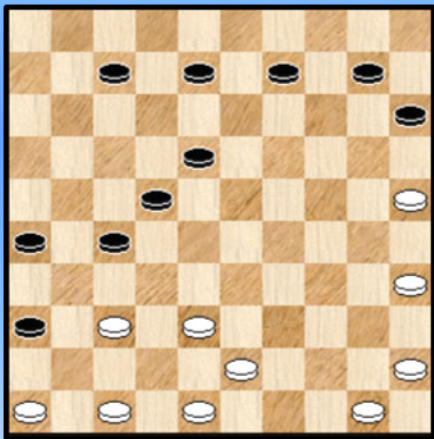
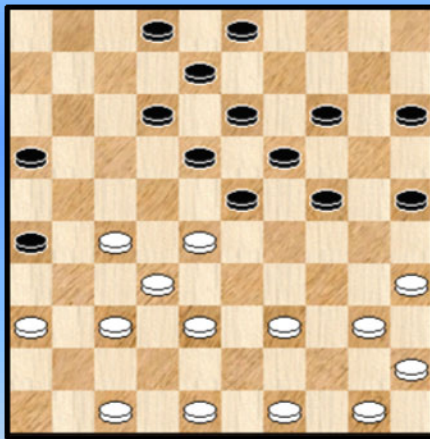


Diagram 42 Wit wint



Dia 43 Wint wit ? PC Blues

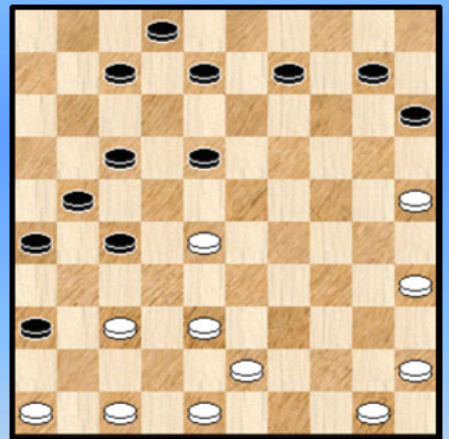


Diagram 41 :

01. 37-31 26x37 02. 38-32 27x49 03. 48-42 37x48 04. 47-41 36x47 05. 50-44 49x40  
 06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x01 18-23 09. 01x34 ! De enige die wint !

09. ... 15-20 10. 34-39 22-27 11. 39-43 27-31 12. 43-48 20-24 13. 48x26 24-29  
 14. 26-17 29-34 15. 17-44 10-14 16. 46-41 14-20 17. 41-37 20-24 18. 37-32 24-30  
 19. 32-27 30-35 20. 44-33 34-40 21. 33-39 40-45 22. 39-50 35-40 23. 50-06 40-44  
 24. 06x50 + Uit "Les Dames" van Luc Guinard.

We plaatsten deze stand bij de specialletjes omdat het een echte waterval betreft, waarbij dus niet minder dan 3 dammen geslagen worden.

Diagram 42 :

01. 27-22 18x27 02. 32x21 23x34 03. 40x07 02x11 X 04. 37-32 16x38 05. 49-43 38x49  
 06. 36-31 26x37 07. 48-42 37x48 08. 50-44 49x40 09. 45x34 48x30 10. 35x02 +

Ook deze stand komt uit "Les Dames" van Luc Guinard. Een koninklijke slag als inleiding voor een coup de l'escalier.

X 03. ... 26x17 04. 07-01 +

X 03. ... 16x27 04. 49-43 02x11 05. 37-32 27x49 06. 36-31 26x37 07. 48-42 37x48  
 08. 50-44 49x40 09. 45x34 48x30 10. 35x02 +

### Diagram 43 : Wint wit ?

In de opgave zit een coup de l'escalier verscholen , maar deze wint niet :

01. 37-31 26x37 02. 38-32 27x49 03. 48-42 37x48 04. 47-41 36x47 05. 50-44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x01 18-22 09. 01-06 22x33 10. 06x39 15-20 =

Toch kan wit winnen , als volgt :

01. 25-20 ! 15x24 02. 47-41 36x47 03. 38-33 47x29 04. 37-32 27x49 05. 50-44 49x40  
06. 45x05 +

Alleen bij wijze van uitzondering zetten we even de PC Blues lezer op het verkeerde been 😊:

Diagram 44 Wit wint

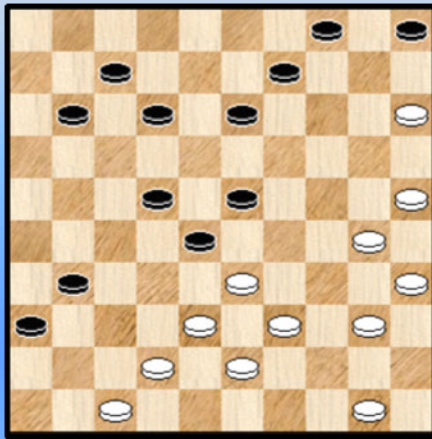
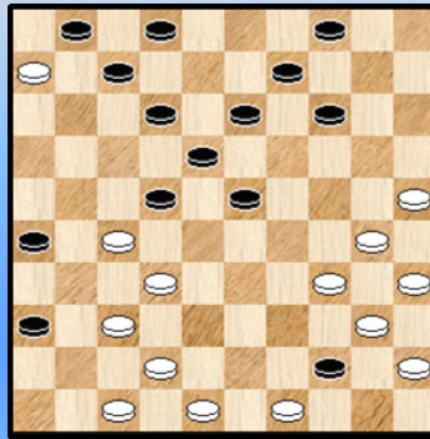


Diagram 45 Wit wint PC Blues



### Diagram 44 :

Een erg mooie coup de l'escalier geplukt van het internet. Men zou niet onmiddellijk dit type combinatie verwachten in de stand. Auteur : André Mélinon.

01. 15-10 ! 05x14 A 02. 47-41 36x47 03. 42-37 31x42 04. 39-34 28x48 05. 50-45 42x33  
06. 34-29 23x34 07. 30x10 04x15 08. 40-34 48x30 09. 35x24 47x20 10. 25x03 +

A 01. ... 04x15 02. 25-20 15x24 03. 30x06 +

### Diagram 45 :

Geïnspireerd door het voorgaande diagram.

01. 48-43 ! 22x31 02. 43-39 44x33 03. 32-27 31x22 04. 34-29 23x34 05. 30x10 04x15  
06. 37-31 ! 26x48 07. 47-41 36x47 08. 40-34 48x30 09. 35x24 47x20 10. 25x03 +

**Diagram 46** hoort toe aan Wagter. In deze stand kan wit proberen een fout uit te lokken zij zijn tegenstander als volgt :

01. 38-33 ?! 29x38 02. 43x32 24-30 ? 03. 25x34 23-28 04. 32x23 18x40 05. 27-22 17x28  
06. 39-33 28x39 07. 48-43 39x48 08. 49-44 40x49 09. 31-26 48x31 10. 36x27 49x21  
11. 26x10 +

**Diagram 47** mag er zijn. Een werkje van Harm Schurer dat eindigt in het Guerra - motief.

01. 34-29 11x22 02. 29-23 18x29 03. 27x18 13x22 04. 32-28 22x42 05. 39-33 29x38  
06. 48-43 38x49 07. 37x48 26x37 08. 48-42 37x48 09. 40-35 49x40 10. 45x34 48x30  
11. 35x02 +

Diagram 46 Wit speelt lokzet **Wagter**

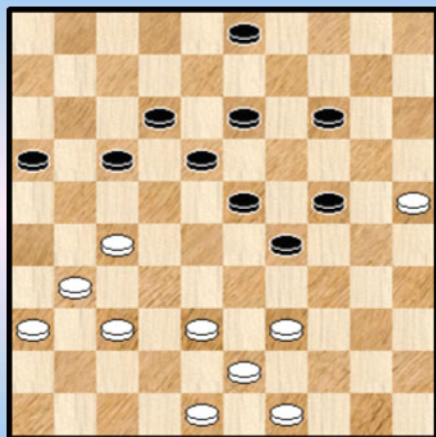


Diagram 47 Wit wint **Schurer**

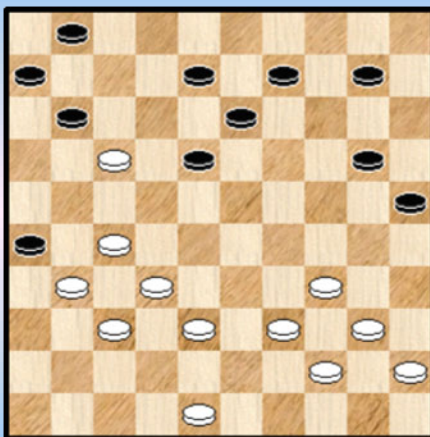
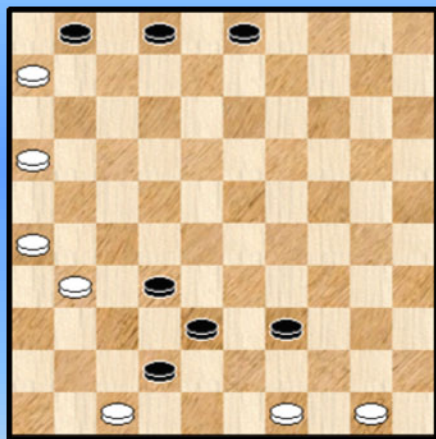


Diagram 48 Wit wint **Faber (AG)**



**Diagram 48** bevat een miniatuur van Faber. Ze komt uit het (oude) miniatures - **archief van Groeneveld**. Vandaar de afkorting AG.

We vermelden bij AG -standen steeds de auteursnaam (indien mogelijk). Daarbij moet echter worden opgemerkt dat dit archief wel een aantal fouten bevat ten aanzien van auteursnamen.

Kortom het blijft dus een beetje onder voorbehoud en wachten op het definitieve Groeneveld - archief.

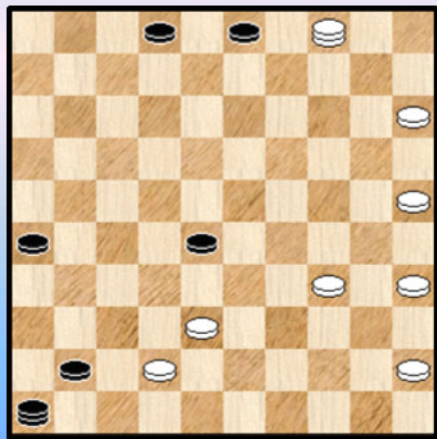
De oplossing :

01. 50-44 39x50 02. 49-43 38x49 03. 47x27 49x21  
04. 26x17 50x11 05. 16x07 02x11 06. 06x17 01-07  
07. 31-27 07-12 08. 17x08 03x12 09. 27-22 +

In **luikje nummer vier** plaatsen we een fragment uit een partij , niet uit de database maar gevonden op internet. In de inleiding maakte ik er al allusie op. Eén enkel fragment, meer heb ik echt niet gevonden.

De partij komt uit 2008 , meer bepaald **Dominique Thiney - Xavier Michel**. (Glisy)

In de partij kwam het tot onderstaande stand.



Het partijverloop :

01. 04-36 41-47 02. 42-37 ! 46x30 03. 35x24 47x20  
04. 25x14 28-33 05. 36-27 26-31 06. 27x36 33-38  
07. 14-10 38-43 08. 10-05 43-49 09. 15-10 02-07  
10.10-04 07-11 11. 36-22 11-16 12. 05-32 49x09  
13. 04x27 +

Vrij verrassend. Verder nog twee opvallende elementen : een drie om twee meerslag, en ook dat de zwarte dammen zich bevinden op de velden 46 en 47. Daardoor speelt alles zich één lijn hoger af.

Zwart had overigens nog een ander antwoord dan 01. 41-47 namelijk :

01. ... 28-32 02. 38x27 41-47 03. 36-41 !! (al zal wellicht ook 42-38 volstaan voor de winst) 46x30  
04. 35x24 47x20 05. 25x14 +

- - - - - o - O - o - - - - -

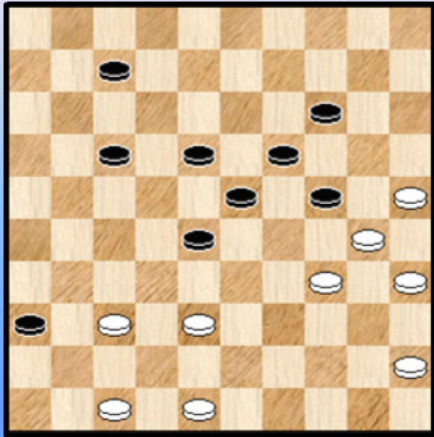
## De vondst van A. De Graag

In het voorgaande paragraafje werden 4 luikjes van de **Coup de l'escalier** behandeld. Nu had ik in de inleiding al vermeld dat er vijf waren. Geen tikfoutje want hier komt het vijfde luikje.

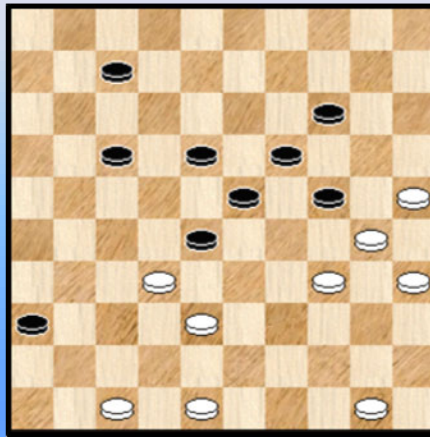
Dat we echter een afzonderlijke titel meegeven.

De stand van **diagram 21** vond ik ergens op een franse site , zonder auteur of bron. Bij de ontleding houden we even de adem in (niet te lang , even maar ☺ ).

**Diagram 21 Wit wint**



**Diagram 22 Wit wint A. De Graag**



Hier komt de oplossing.

### Diagram 21 :

01. 37-32 28x37 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 25-20 !! 47x40 05. 20x29 23x25  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 +

Vergeleken met de andere coup de l'escalier - combinaties bevat dit een absolute nieuwigheid ! De verrassende zet 25-20 en meerslag maken het mogelijk dat de zwarte dam op 40 eventjes in de koelkast blijft (laat ons zeggen voor de tijdsperiode van 1 zet) en niet onmiddellijk geslagen wordt. Een trekje dat ook bij de Manoury - combinatie zo verfrissend aandoet.

Ik was eigenlijk erg blij met die vondst maar er knaagde wel iets. De stand kwam me toch bekend voor ... 24 uur later was de oplossing gevonden in de gedaante van **Diagram 22** , op naam van **A. De Graag**. De stand dateert uit 1930 en behoort bij de **absolute topwerken** uit de problematiek.

De stand van diagram 21 verschilt nauwelijks van deze van diagram 22 en kan enkel beschreven worden als een lichte spelerei. Met dien verstande dat het origineel beter blijft. De eerste zet (45-40) doet het heel goed en houdt het geheel erg verborgen. De zet 25-20 scoort natuurlijk erg hoog in deze kompositie. Een waardig **coverdiagram** !

Zijdelings kunnen we nog opmerken dat precies de schijnbaar onaantastbare positie van zwart de verrassing des te groter maakt.

Hoewel wat overbodig (na diagram 21) , geven we toch volledigheidshalve , de enige en echte oplossing van het origineel :

### Diagram 22 :

01. 50-45 ! 28x37 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 25-20 !! 47x40 05. 20x29 23x25  
06. 45x34 48x30 07. 35x02 +

Nadat we bekomen waren van het moois, maken we snel enkele klonen. Het idee kan immers ook op andere plaatsen van het bord uitgevoerd worden.

Diagram 23 12-17 ? PC Blues

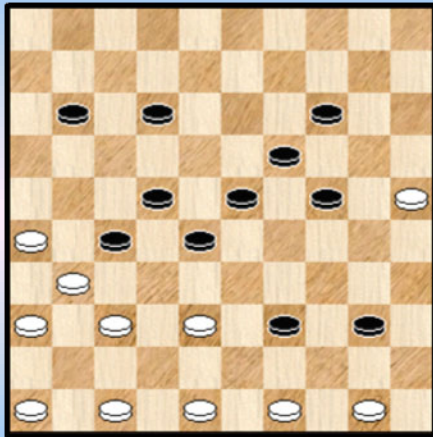


Diagram 24 19-23 ? PC Blues

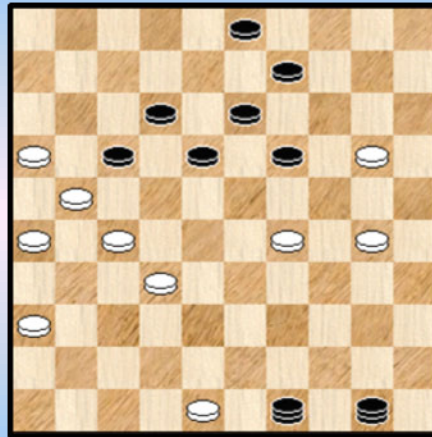


Diagram 23 :

01. ... 12-17 ? 02. 48-43 39x48 03. 49-44 40x49 04. 26-21 ! 49x41 05. 21x32 28x26  
06. 46x37 48x31 07. 36x09 +

Diagram 24 :

01. ... 19-23 ? 02. 32-28 ! 23x14 03. 16-11 ! 50x31 04. 11x22 18x16 05. 36x27 49x21  
06. 26x10 +

Diagram 25 Wit wint PC Blues

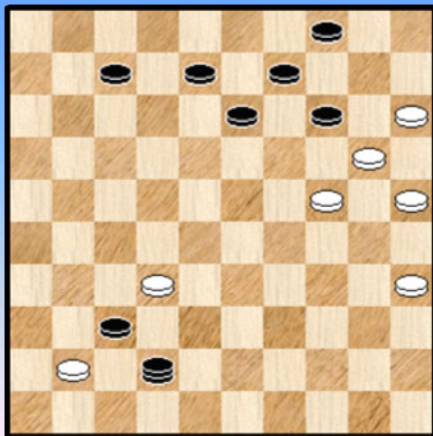


Diagram 26 Wit wint PC Blues

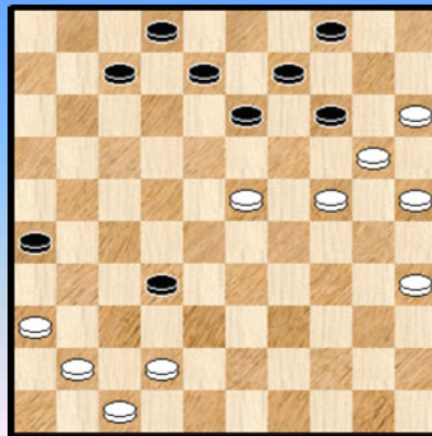


Diagram 25 :

01. 32-28 37x46 02. 15-10 ! 46x30 03. 10x19 13x15 04. 35x24 42x20 05. 25x01 +

Diagram 26 :

01. 42-37 ! A 32-38 B 02. 47-42 38x47 03. 37-31 26x46 04. 15-10 ! 46x30 05. 10x19 13x15  
06. 35x24 47x20 07. 25x01 +

A De ontleding start met een dwangzet. Niet goed voor winst : 01. 24-19 13x24 02. 20x29 32-37 !  
03. 42x31 26x46 + voor zwart.

B Zwart heeft niet beter.

Diagram 27 Wit wint PC Blues

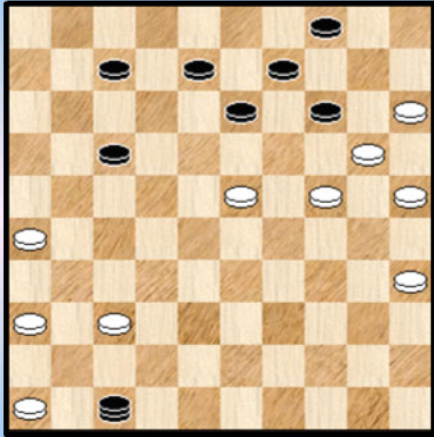
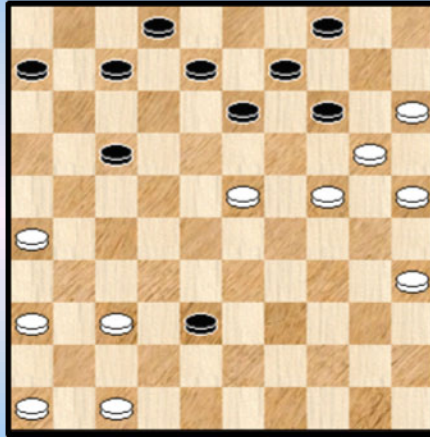


Diagram 28 Wit wint PC Blues



Twee diagrammen die sterk op mekaar lijken.

**Diagram 27 :**

01. 26-21 17x26 02. 37-31 26x37 03. 46-41 37x46 04. 15-10 ! 46x30 05. 10x19 13x15  
06. 35x24 47x20 07. 25x01 +

**Diagram 28 :**

01. 47-42 38x47 02. 26-21 17x26 03. 37-31 26x37 04. 46-41 37x46 05. 15-10 ! 46x30  
06. 10x19 13x15 07. 35x24 47x20 08. 25x01 15-20 09. 01-29 20-25 +

Diagram 29 41-47 ? PC Blues

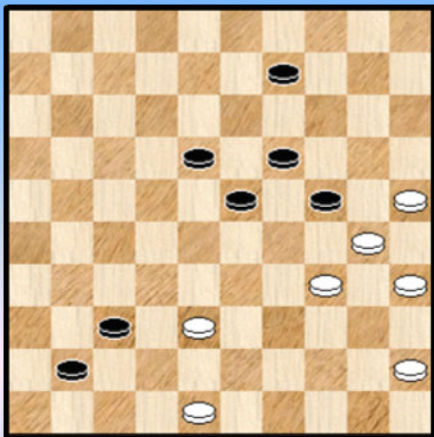
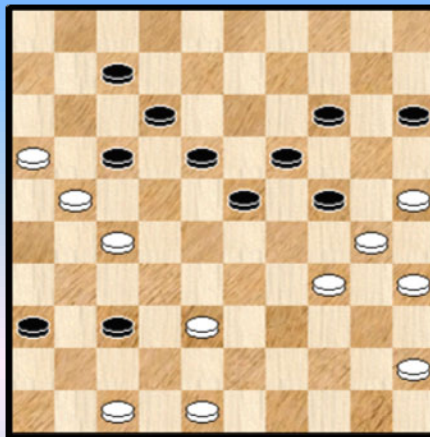


Diagram 30 Wit wint PC Blues



Zouden we het idee ook in een **miniatur** kunnen gielen. **Diagram 29** geeft het antwoord. Ja, weliswaar met veel kunst en vliegwerk en een iets andere oplossing ...

**Diagram 29 :**

01. ... 41-47 ? 02. 48-42 **B** 37x48 03. 25-20 47x40 04. 45x34 ! **A** 24x15 05. 30-25 48x30  
06. 35x04 +

**A** 04. 20x29 23x25 05. 45x34 48x30 06. 35x04 18-23 =

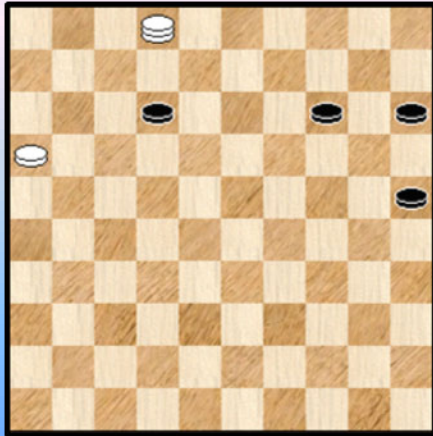
Wit mag dus hier niet het karakteristieke 20x29 gebruiken. Dit geeft slechts remise. Omdat in de stand echter een schijf op 14 ontbreekt kan hij de gewone waterval - structuur gebruiken. Het ontbreken van de schijf op 14 in de aanvangsstrand heeft alles te naken met de beperking tot 7 schijven ... Alle andere schijven blijken onontbeerlijk !

**B** Volledigheidshalve kan wit dezelfde winst ook op het bord zetten door een andere zettenkeuze :  
 02. 25-20 47x40 03. 45x34 24x15 04. 48-42 37x48 05. 30-25 48x30 06. 35x04 +

We vervolgen de reeks en dit paragraafje met **diagram 30**.

**Diagram 30 :**

01. 38-33 17x26 02. 27-21 26x17 03. 48-42 37x48 04. 47-41 36x47 05. 25-20 ! 47x40  
 06. 20x29 23x25 07. 45x34 48x30 08. 35x02

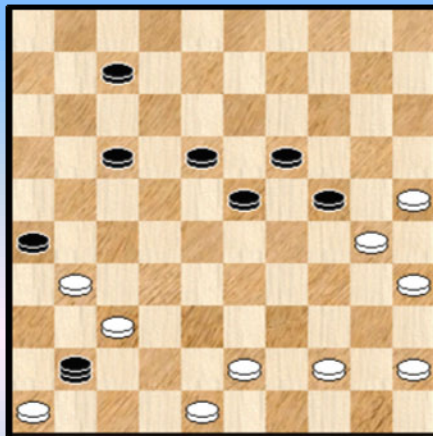


Nog even oppassen dat wit zich in het eindspelletje niet verslikt.

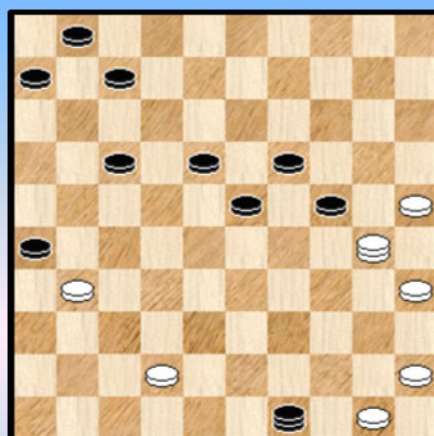
=> 08. ... 12-17 09. 02-08  
 ++ 09. ... 17-22 10. 08-17 22x11 11. 16x07 25-30  
 12. 07-01 +  
 ++ 09. ... 25-30 10. 08x35 17-22 11. 35-49 22-28  
 12. 16-11 +  
 ++ 09. ... 14-19 10. 08x21 19-23 11. 21-49 23-28  
 12. 16-11 +

=> 08. ... 12-18 09. 02-11 (vooral niet 09. 16-11 ? remise ) 25-30 10. 11-50 30-34  
 11. 16-11 14-19 12. 11-07  
 ++ 12. ... 19-23 13. 50-44 23-29 14. 07-02 15-20 15. 02-24 +  
 ++ 12. ... 34-40 13. 07-01 19-23 14. 50-45 40-44 15. 45-29 23x34 16. 01x49 +

**Diagram 31 Wit wint PC Blues**



**Diagram 32 Wit wint PC Blues**



**Diagram 31 :**

01. 25-20 41x40 02. 20x29 23x25 03. 45x34 26x37 04. 48-42 37x48 05. 46-41 48x30  
 06. 35x02 +

Een drie om één meerslag en verder een rusttijd tijdens het slaan van de twee zwarte dammen.

**Diagram 32 :**

De witte stelling bevat een dam . vooral kwestie van materiaal verhoudingen. Ik kon ze elders niet goed kwijt. Gevolg : ze staat niet alleen op een beetje een gekke plaats maar verdwijnt ook nog eens op een weinig verheffende wijze. Eigenlijk een beetje grappig.

01. 25-20 26x48 02. 20x29 23x25 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x02 + Guerra.



Diagram 33 Wit wint PC Blues

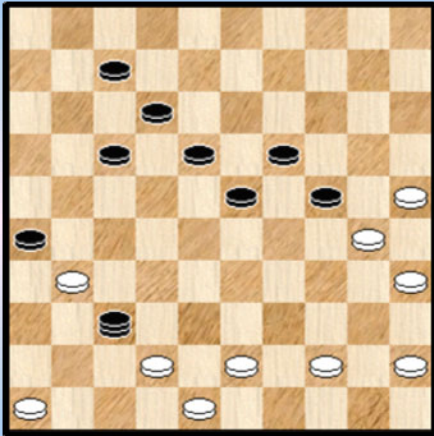
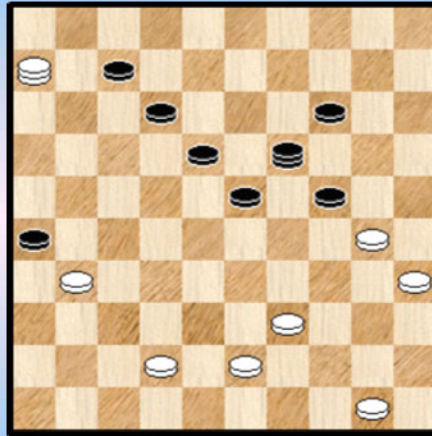


Diagram 34 Wit wint PC Blues



**Diagram 33 :**

Gelijkt sterk op Diagram 31. De winst komt echter niet tot stand door zoals in de stand van De Graag.

- 01. 46-41 37x46 02. 42-37 46x40 03. 45x34 26x37 04. 25-20 ! 24x15 05. 48-42 37x48
- 06. 30-25 48x30 07. 35x02 23-29 08. 02-35 15-20 09. 25x14 29-34 10. 35-44 +

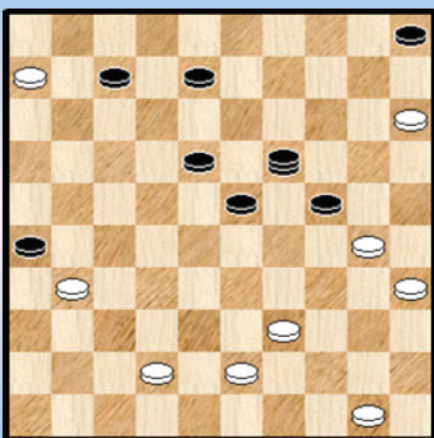
Tussen het slaan van de twee zwarte dammen is nog actie vereist.

**Diagram 34 :**

- 01. 06-17 ! de enige 26x48 02. 17x29 ! 23x25 03. 39-34 48x30 04. 35x22 +

Er worden wel twee dammen geslagen maar absoluut niet in de (getrapte) zin van een coup de l'escalier. Kortom , we hebben hier niet te maken met een coup de l'escalier. Omwille van de gelijkenis en het samen - ontstaan neem ik hem toch op.

Diagram 35 Wit wint PC Blues

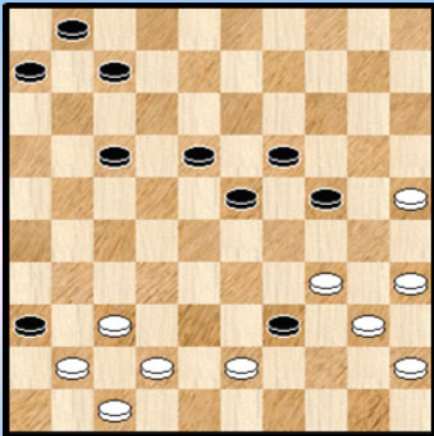


De stand van **diagram 35** is geen coup de l'escalier. We geven hem toch omdat hij eruit kwam samen met de andere standen.

- 01. 15-10 ! 26x48 02. 06-01 05x14 03. 01x29 23x25
- 04. 39-34 48x30 05. 35x22 +

Verder komen er ook geen Turkse trekken bij te pas.

Diagram 36 Wit wint Schurer

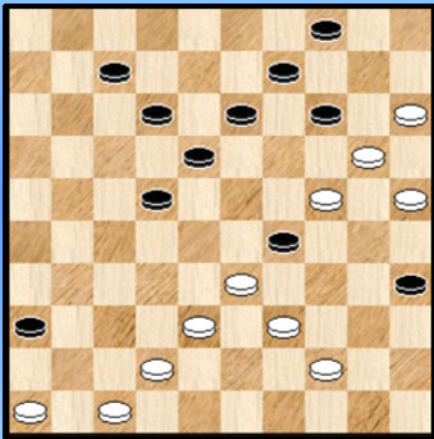


Een hele mooie "De Graag" vinden we in de gedaante van **diagram 36**. Auteur : Harm Schurer.

01. 34-30 39x48 02. 42-38 48x31 03. 47-42 31x48  
04. 40-34 36x47 05. 25-20 47x40 06. 20x29 23x25  
07. 45x34 48x30 08. 35x02 ! +

Ook nog eens een Guerra.

Diagram 37 Wit wint Scholma



**Diagram 37** staat op naam van Auke Scholma die wel eens meer fraaie combinaties ten tonele voert.

Net zoals bij "De Graag" wordt een zwarte dam geparkeerd en komt er een zet met de verste witte schijf (15-10) maar die slaat dan gewoon door en uiteindelijk volgt een slag naar veld 1 over twee zwarte dammen.

Niet echt hetzelfde slagsysteem, maar wel gelijkenissen. We nemen de stand hier dan ook op.

Hier komt de ontleding : 01. 47-41 36x47 02. 39-34 29x49 03. 46-41 49x46 04. 15-10 ! 47x29  
05. 10x28 46x30 06. 25x01 ! +

- - - - - o - O - o - - - - -

## Serie Martijn de Leeuw

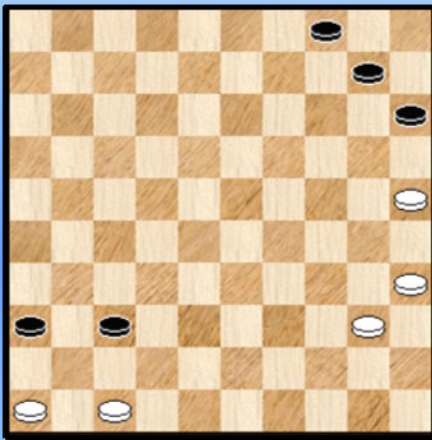
In het septembernummer van 2004 van Het Damspel troffen we een leuke serie aan van **Martijn de Leeuw**, toenmalig welpenkampioen Nederland.

Er wordt bij verteld dat Martijn gek was op combineren en meer bepaald een boontje had voor combinaties waarbij aan de tegenstander een of beter nog twee dammen gegeven werden. Weliswaar met het inzicht die later toch onschadelijk te maken en alsnog te winnen 😊.

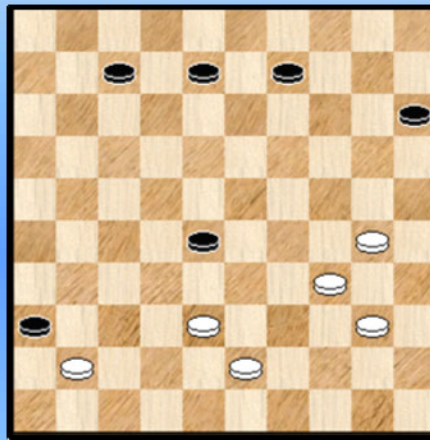
Het gaat meestal om combinaties van het type Coup de l'escalier. Enkele andere combinaties hebben we niet opgenomen.

Een **erg luchtige én leuke serie** waarvoor we dus een afzonderlijk paragraafje inlassen.

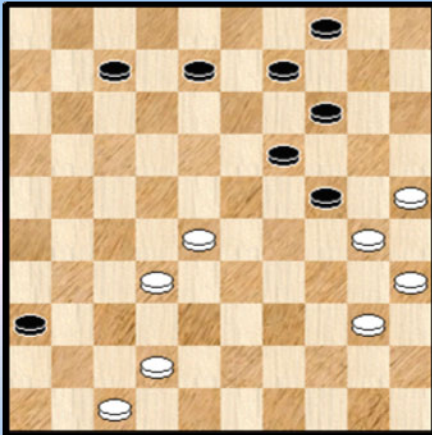
**Diagram 1 Wit wint**



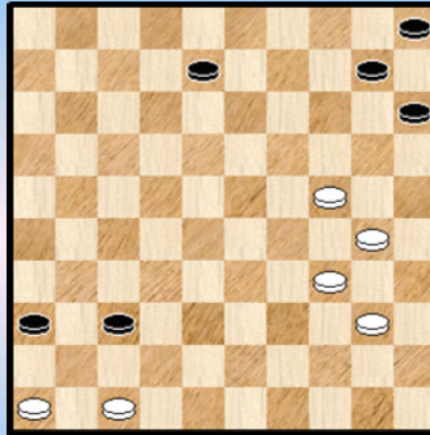
**Diagram 2 Wit wint**



**Diagram 3 Wit wint**



**Diagram 4 Wit wint**



**Diagram 1 :**

01. 47-42 37x48 02. 46-41 36x47 03. 40-34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x05 +

**Diagram 2 :**

01. 38-33 ! 28x48 02. 40-35 36x47 03. 30-25 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x01 +

**Diagram 3 :**

01. 28-23 19x48 02. 30x10 04x15 03. 47-41 36x47 04. 40-34 48x30 05. 35x24 47x20 06. 25x01 +

**Diagram 4 :**

01. 28-23 19x48 02. 30x10 04x15 03. 47-41 36x47 04. 40-34 48x30 05. 35x24 47x20 06. 25x01 +

De twee dammen worden in omgekeerde volgorde geslagen. Strikt genomen een Manoury slag dus.

Diagram 5 Wit wint

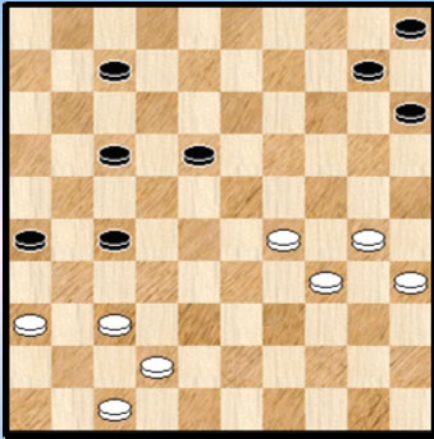


Diagram 6 Wit wint

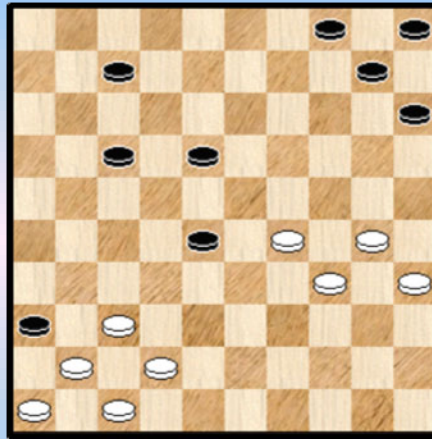


Diagram 7 Wit wint

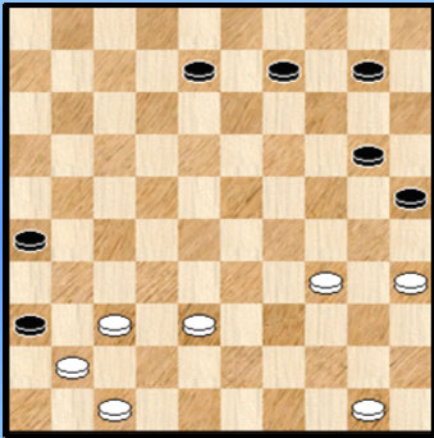


Diagram 8 Wit wint

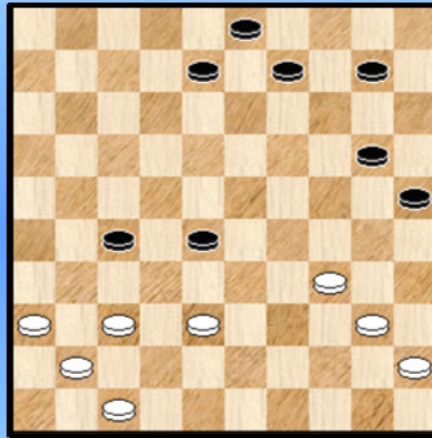
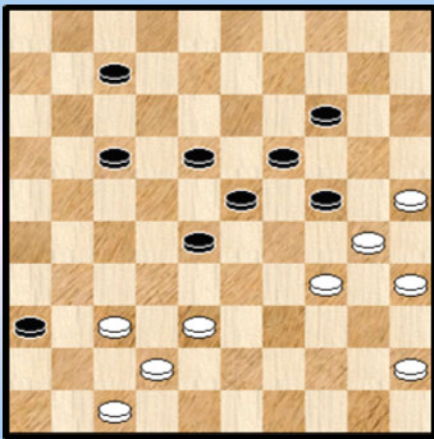


Diagram 9 Wit wint



**Diagram 5 :**

01. 36-31 ! 27x36 02. 37-31 26x48 03. 47-41 36x47  
04. 29-24 47x20 05. 30-25 48x30 06. 25x14 10x19  
07. 35x02 + Zelfde soort slag als voorgaande stand

**Diagram 6 :**

01. 37-32 ! 28x48 02. 41-37 48x26 03. 47-42 26x48  
04. 46-41 36x47 05. 29-24 47x20 06. 30-25 48x30  
07. 25x14 10x19 08. 35x02 + Nog eens dezelfde combinatie.  
Ook wordt de opgesloten schijf 36 mooi in het spel gebracht.

**Diagram 7 :**

01. 47-42 36x47 02. 37-31 26x48 03. 50-45 47x40 04. 45x34  
48x30 05. 35x02 + Een miniatuur.

**Diagram 8 :**

01. 36-31 ! 27x36 02. 47-42 36x47 03. 37-32 28x48 04. 40-35 47x40 05. 45x34 48x30 06. 35x02 +  
Na het winnen van een tempo en een meerslag finesse kan de coup de l'escalier aan het werk.

**Diagram 9 :**

01. 47-41 ! 36x47 02. 37-32 ! 28x48 03. 25-20 !! 47x40 04. 20x29 23x25 05. 45x34 48x30 06.  
35x02 + Een kleine variatie op de beroemde stand van A. De Graag. Martijn kent al vroeg zijn  
klassiekers ...

--- o - O - o ---

Waterfalls 6





© Thomas R Brichta

## Turkse watervallen

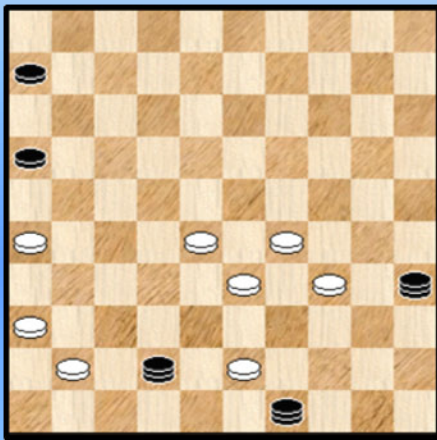
Bestaan er wel Turkse watervallen ? De PC Blues - lezer weet natuurlijk dat we de vraag niet stellen naar watervallen in Turkije. Na het vierdelige "Zwervend aan de Bosphorus" kan de vraag alleen maar begrepen worden in de dam - kontekst.

Om het eenvoudig te formuleren : zouden we een waterval kunnen samenstellen waar de 2 fameuze Turkse artikelen spelen ? Voorzichtigheidshalve houden we het zo algemeen mogelijk om eventuele kansen op succes niet bij voorbaat te hypothekeren.

Meteen gaven we ook de definitie van een Turkse waterval : een waterval waar de 2 Turkse artikelen op een of andere manier aan bod komen.

Na een beetje proberen komt het volgende uit de diagram - bus :

Diagram 1 Wit wint PC Blues



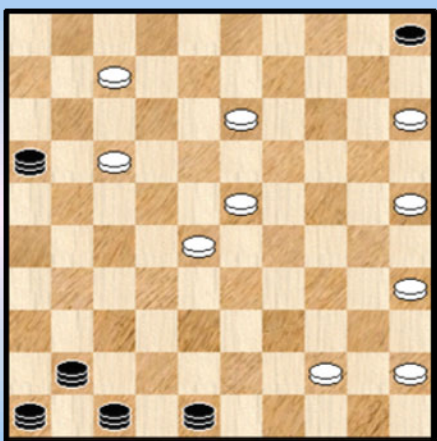
Oplossing :

01. 29-24 ! **49x39** 02. 33x44 35x49 03. 41-37 42x31  
04. 36x27 49x21 05. 26x17 +

Met dit exemplaar is het bestaan van de Turkse watervallen dan ook onomstotelijk aangetoond. De Turkse combinatie van dienst : een loepzuivere LT4.

De Turkse combinatie komt er als aanloop naar de waterval toe.

Diagram 2 Wit wint PC Blues



Een tweede voorbeeld aan de rechterbord rand deze keer :

01. 23-18 **41x22** 02. 18x27 16x40 03. 45x34 48x30  
04. 35x24 47x20 05. 25x14 46x10 06. 15x04 +

Nog een LT4 - waterval.

Wit kan hier 5 zwarte dammen de baas.

Diagram 3 Wit wint PC Blues

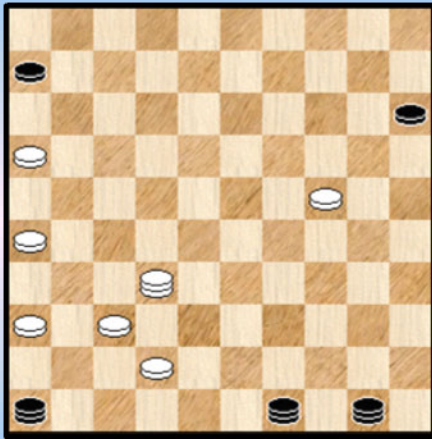
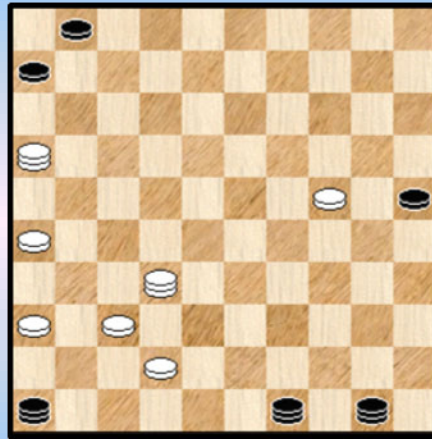


Diagram 4 Wit wint PC Blues



Na de LT4's gaan we een kijkje nemen bij de Turkse Tempel , kortweg de TT. Het aangename karakter ervan (zie PC Blues deel 7) staat me daarbij nog voor de geest.

We starten met twee nauwe familieleden.

**Diagram 3 :**

01. 32-43 ! 46x48 02. 42-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 16x07  
=> 05. ... 06-11 06. 07x16 15-20 07. 16-11 20-24 08. 11-07 24-29 09. 07-02 29-33  
10. 02-16 33-39 11. 16-49 +  
=> 05. ... 15-20 06. 07-02 20-25 07. 02-35 06-11 08. 35-44 11-16 09. 44-49 25-30  
10. 49-43 30-35 11. 43-49 16-21 12. 49x16 35-40 13. 16-11 40-45 14. 11-50 +

**Diagram 4 :**

01. 32-43 46x48 02. 42-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 16x02 +  
Guerra. Een Turkse waterval , eindigend in een Guerra. Hoe heet dat ? Juist , een **Turkse Guerra - waterval** 😊 .

De volgende vier standen horen ook al samen. We geven de oplossingen twee per twee.

Diagram 5 Wit wint PC Blues

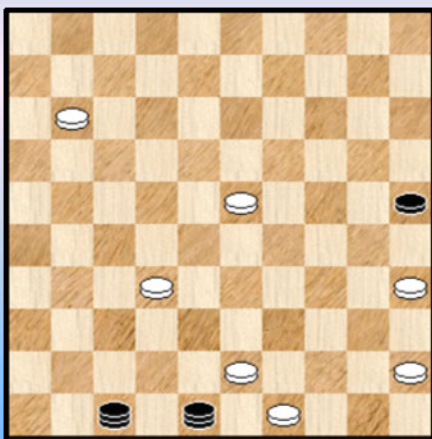
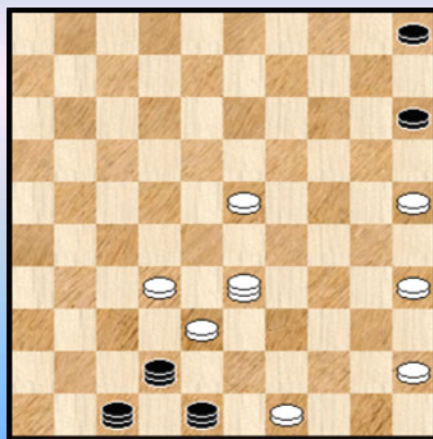


Diagram 6 Wit wint PC Blues



**Diagram 5 :**

01. 43-38 47x16 02. 49-44 16x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 +

**Diagram 6 :**

01. 33-11 42x16 02. 49-44 16x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x14 +



Diagram 7 Wit wint PC Blues

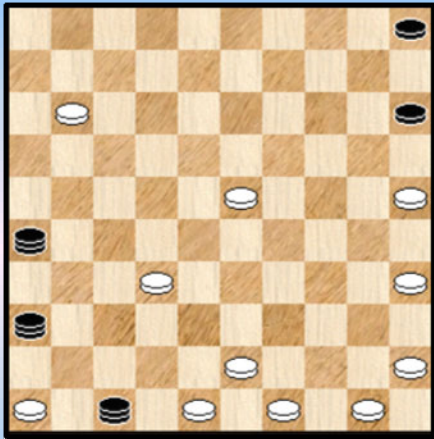


Diagram 8 Wit wint PC Blues

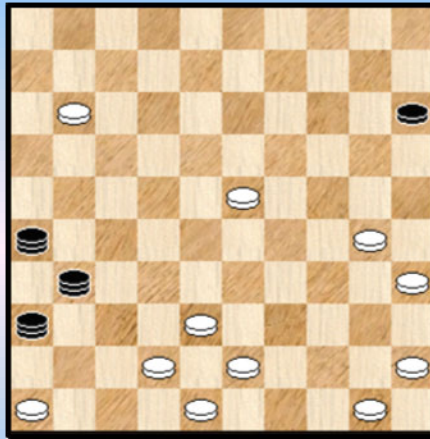


Diagram 7 :

01. 43-38 **47x16** 02. 49-43 16x49 03. 48-42 26x48 04. 46-41 36x47 05. 50-44 49x40  
 06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x14 +

Diagram 8 :

01. 42-37 **31x16** 02. 30-25 16x49 03. 48-42 26x48 04. 46-41 36x47 05. 50-44 49x40  
 06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x14 +

Diagram 9 Wit wint PC Blues

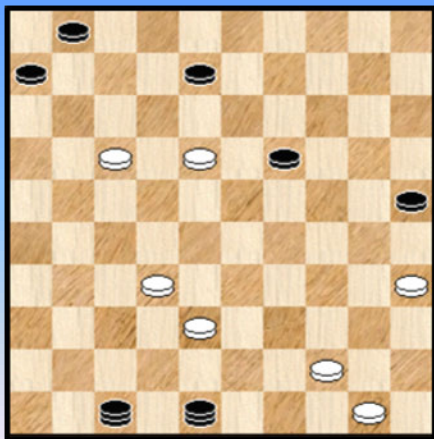
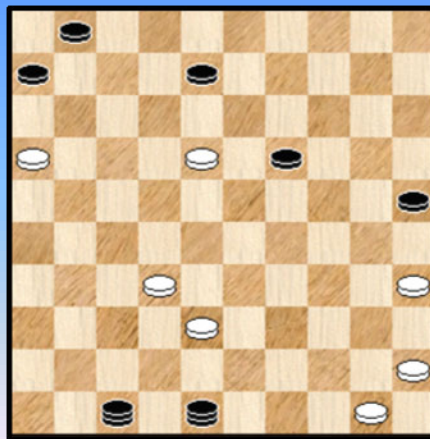


Diagram 10 Wit wint PC Blues



De volgende twee Turkse watervallen eindigen in Guerra's en ontstonden gezamenlijk.

Diagram 9 :

01. 17-11 **47x16** 02. 50-45 16x40 03. 45x34 48x30 04. 35x02 + Guerra

Diagram 10 :

01. 16-11 **47x16** 02. 50-44 16x40 03. 45x34 48x30 04. 35x02 + Guerra

We hadden nu al LT4 en meerdere TT. We eindigen de Turkse watervallen met een klein uitstapje in de halve Turkse slagen. Bij een halve Turkse slag wordt de stopschijf niet geslagen.

Diagram 11 :

01. 42-37 **41x29** 02. 33x24 47x20

Nu wint zowel de dam op 3 als op 5.

=> 03. 25x05 23-29 04. 05-14 09x20 05. 15x33 +

=> 03. 25x03

++ 03. ... 23-29 04. 03-09 04x13 05.15x04 13-19 06. 04-10 19-24 07. 10-15 +

++ 03. ... 23-28

>> 04. 03-09 04x13 05. 15x04 13-19 06. 04-15 +

>> 04. 03-20 28-32 05. 20-09 04x13 06. 15x04 13-19 07. 04-10 +

Diagram 11 Wit wint PC Blues

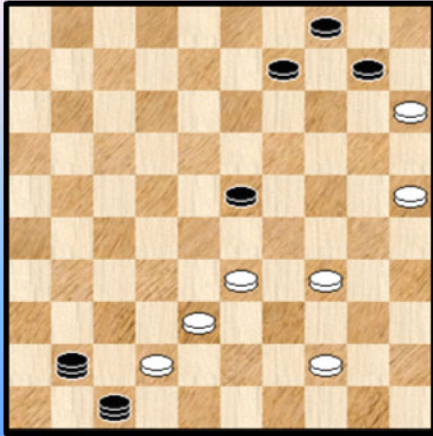
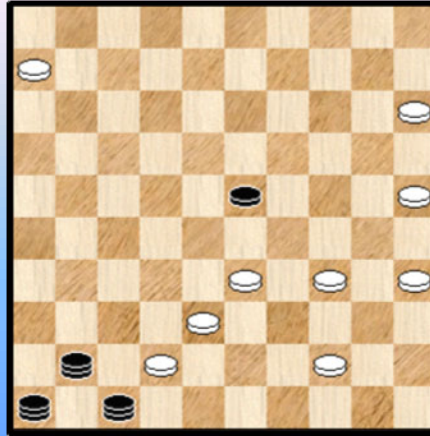


Diagram 12 Wit wint PC Blues



#### Diagram 12 :

01. 42-37 41x29 02. 33x24 47x20 03. 25x14

=> 03. ... 23-29 15-10 +

=> 03. ... 46-32 04. 14-09 23-29 05. 09-03 29-33 06. 03-25 32-41 07. 25-43 +

=> 03. ... 23-28 04. 06-01

++ 04. ... 28-33 05. 15-10 +

++ 04. ... 28-32 05. 15-10 46-37 06. 01-29 37-26 07. 10-04 32-37 08. 29-47 +

Toen ik aan deze kleine serie begon te werken viel het me rap op dat het Turkse effect zich situeerde buiten het waterval gedeelte om. Eigenlijk , om meer precies te zijn , vooral of zelfs uitsluitend vóór de waterval begon.

Uiteraard komt dan de vraag naar boven of het wel mogelijk zou zijn het Turkse effect (van welke vorm ook) op een meer **intrinsieke** manier te integreren in de stand. Om het wat meer uitdrukkelijk te zeggen : in het waterval - gedeelte zelf. Ik dacht dat dit allicht wel moest kunnen , maar het leek me niet evident. Na enkele kleine pogingen legde ik dit dan ook naast me neer.

Omdat ik die kwestie nu aanraak weet de PC Blues - lezer natuurlijk dat er nu een stand aankomt waar dit het geval zal zijn ... 😊 . Eigenlijk twee standen. Maar hoe kwam ik op het idee ? Door de fameuze kompositie van A. De Graag die we in een van de vorige paragraafjes hebben behandeld.

In de stand van de Graag komt er , na de sleutelzet 25-20 , een witte schijf op veld 29 terecht. Omwille van de meerslag moet zwart 23x25 slaan en blijft de zwarte kan nog even geparkeerd op veld 40. Een (nieuw ?) idee is nu om niet schijf 25 het werk te laten doen maar een wit stuk laten komen via schijf 14. Dat witte stuk moet dan wel een dam wezen. Met een witte schijf gaat het niet. Met een dam op het bord kunnen we ook beginnen denken aan Turkse effecten ...

We werpen nu een (voorzichtig) blikje op **diagram 13**.

Diagram 13 Wit wint PC Blues



Diagram 14 Wit wint PC Blues

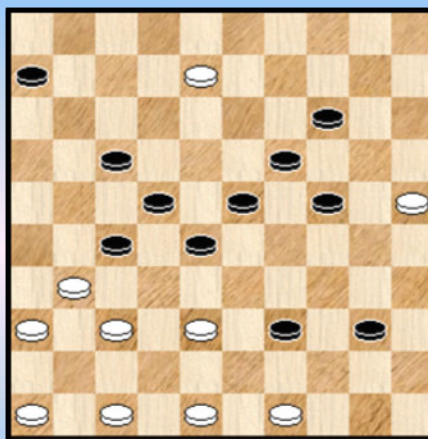


Diagram 13 :

01. 39-34 ! 26x48 02. 47-41 36x47 03. 16-27 ! 47x40 04. **27x29 !!** 23x25 05. 45x34 48x30  
06. 35x02 +

Een **coup de l'escalier** mét intrinsieke **Turkse** kwaliteiten. Bovendien komt er nog eens een **Guerra** eindspelletje bij. De vierde zet van wit staat in kleur afgedrukt om het Turkse karakter van de zet te beklemtonen. Men maakt met andere woorden gebruik van de 2 fameuze Turkse artikelen. We merken verder ten overvloede op dat slaan naar een ander veld dan 29 niet wint !

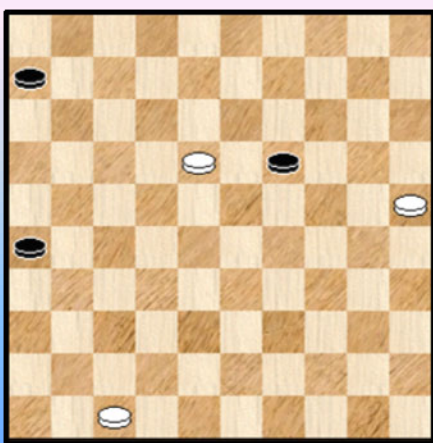
Strikt genomen speelt het slaan van de twee dammen zich nog steeds onmiddellijk na mekaar af. Toch laat het geparkeerd zijn van de zwarte dam duidelijk toe om te kunnen spreken van een intrinsieke verwevenheid van het Turkse gedeelte met de rest.

Eigenlijk was ik met deze stand in mijn nopjes maar onmiddellijk rees de vraag : zou het kunnen zonder witte dam in de aanvangsstand ? Beter nog : zonder een enkele dam in de stand ?

Pas na een dag scheen het licht. Op een andere plaats van het bord kan het zonder al te veel problemen. We nemen diagram 14 bij de hand. Een mooie aanvangsstand die zich natuurlijk , gezien de aanwezigheid en de situering van een witte schijf op veld 8 , niet snel zal voordoen. Zwart heeft als compensatie 1 schijf meer.

Diagram 14 :

01. 48-43 39x48 02. 49-44 40x49 03. 08-03 49x41 04. **03x32 !!** 28x26 05. 46x37 48x31  
06. 36x18 Zie **Diagram**



Er komt nog een leuk eindspelletje aan te pas ook. Voorzien van enkele kenmerkende manoeuvres.

=> 06. ... 26-31 07. 25-20 ( 07.18-12 ? remise )

++ 07. ... 31-37 08.18-13 19x08 09. 20-14 08-13  
10. 14-10 13-19 11. 10-05 +

++ 07. ... 06-11 08. 18-13 19x08 09. 20-14 08-13  
10. 14-10 13-19 11. 10-05 19-24 12. 05-28 11-16  
13. 28-22 31-36 14. 22-33 24-30 15. 33-29

>> 15. ... 30-35 16. 29-12 16-21 17. 12x26 35-40  
18. 26-17 40-45 19. 17-50 +

>> 15. ... 16-21 16. 29-38 21-26 17. 38-43 30-35 18. 43-34 26-31 19. 34-23

> 19. ... 31-37 20. 23x41 35-40 21. 41-28 40-45 22. 28-50 +

> 19. ... 35-40 20. 23x45 31-37 21. 45-23 36-41 22. 47x36 37-42 23. 23-37 42x31  
24. 36x27 +

=> 06. ... 19-24 07. 25-20 24x15 08. 18-13 15-20 09. 13-08 20-24 10. 08-03

++ 10. ... 24-29 11. 03-17 29-34 12. 17-44 26-31 13. 47-41 31-36 14. 41-37 +

++ 10. ... 24-30 11. 03-17

>> 11. ... 30-35 12.17-44 +

>> 11. ... 26-31 12. 47-41 30-35 13. 17-44 +

++ 10...06-11 11. 03-25

>> 11. ... 11-17 12. 25-39 17-21 13. 39-43 +

>> 11. ... 11-16 12. 25-34 26-31 13. 34-48 31-36 14. 48-34 16-21 15. 34-43 21-26

16. 43-34 26-31 17. 34-48 +

>> 11. ... 24-29 12. 25-39 11-16 13. 39-48

> 13. ... 29-33 14. 48-43 26-31 15. 47-42 +

> 13. ... 16-21 14. 48-43 +

Bij dit alles zouden we (bijna) vergeten de juiste natuur te **onthullen** van het Turkse effect dat speelt. In beide gevallen gaat het om een Turks Detail van de tweede soort met onderliggend een Turkse zweem (zie ook PC Blues deel 7 tot 10 ).

- - - - - o - O - o - - - - -

## Waterval duet

We hadden al de zwarte watervallen. In die reeks startte zwart (gedwongen weliswaar) een waterval waarna wit uiteindelijk toch het laken naar zich kon toetrekken in een eindspelletje of eindspel.

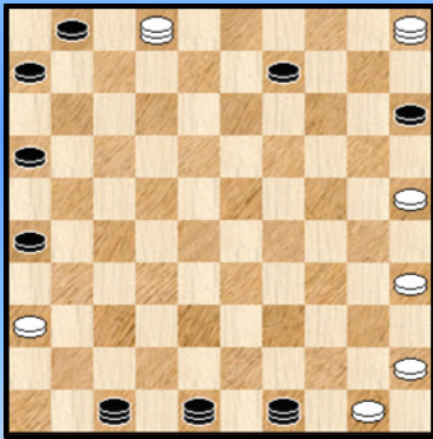
We maakten toen al allusie op het feit dat zwart ook op andere manieren kon participeren in het (waterval) gebeuren. In dit paragraafje zien we een tweede manier. Hier komen beide kleuren in actie. Wit en zwart.

Een typisch schema zou bijvoorbeeld kunnen zijn : wit voert een waterval uit , daarna voert zwart een waterval uit en uiteindelijk wint wit. We gaan ons echter niet fixeren op dit schema , andere mogelijkheden bestaan. Van belang bij deze reeks is dat er **twee watervallen** worden uitgevoerd (of in potentie kunnen uitgevoerd worden) , een door elke kleur.

Vandaar ook de titel van dit paragraafje : **waterval duet**. Er had ook bijvoorbeeld kunnen staan "**Waterval duel**" maar duet lijkt toch beter aan te sluiten bij de sfeer van de waterval.

We geven terug een inleidend voorbeeld.

Diagram 1 Wit wint PC Blues



01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20  
04. 25x03 01-07

Zwart heeft geen andere keuze

05. 02x11 06x17 06. 03x21 16x27

07. 05-37 ! De enige die wint.

Bijvoorbeeld 07. 05-14 26-31 08. 14-09 15-20

09. 09x25 31-37 10. 25-48 27-31 11. 36x27 37-41 =

07. ... 15-20 08. 37-42 20-25 09. 42-38 25-30 10. 38x16 +

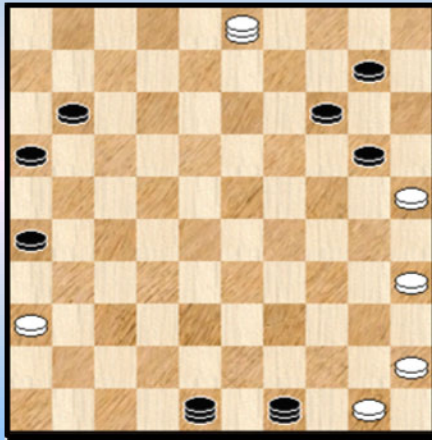
Men zou misschien kunnen menen dat de reeks wel bijzonder karig zou uitvallen in aantal standen. Dat is niet helemaal waar. Natuurlijk zit daar voor iets de hierboven vermelde positionering tussen waardoor we ons niet binden aan een of ander schema en alleen focussen op het voorkomen van een witte en een zwarte waterval.

Op nu naar de duetten. Niet de muzikale duetten , maar de waterval duetten.

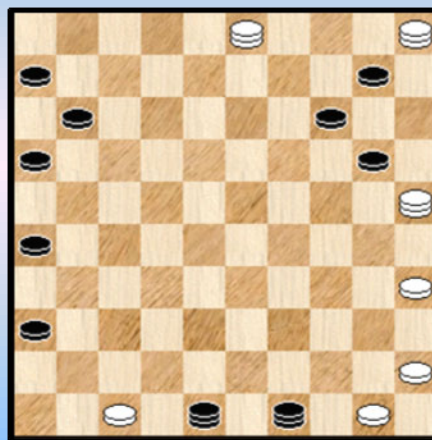
- - - - - o - O - o - - - - -

## Waterval duet - vervolg

**Diagram 2** Wit wint **PC Blues**



**Diagram 3** Wit wint **PC Blues**



Beide opgaven zagen samen het levenslicht :

### Diagram 2 :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x04 14-20 04. 25x14 11-17 05. 03x21 16x27  
06. 04x31 26x37 07. 36-31 ! 37x26 08. 14-10 26-31 09. 10-05 +

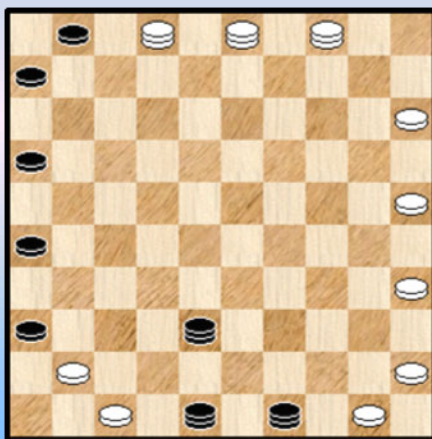
### Diagram 3 :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x04 11-17 04. 05x11 06x17 05. 03x21 16x27  
06. 04x31 26x37 07. 25-14 36-41 08. 47x36 37-42 09. 14-37 42x31 10. 36x27 +

Volledigheidshalve moeten we hier wel vermelden dat er een tweede oplossing bestaat met een analogo eindspelletje :

01. 03-17 ! 11x22 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x04 22-27 05. 05x21 16x27  
06. 04x31 26x37 07. 25-14 36-41 08. 47x36 37-42 09. 14-37 42x31 10. 36x27 06-11  
11. 27-21 +

**Diagram 4** Wit wint **PC Blues**



**Diagram 5** Wit remiseert **PC Blues**



### Diagram 4 :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 38x20 04. 25x14 (04. 15x24 verliest zelfs voor wit )  
04. ... 01-07 05. 02x11 06x17 06. 03x21 16x27 07. 04x31 26x46 08. 15-10 ! +

### Diagram 5 :

Wit , met een ongunstige materiaalverhouding , kan remiseren via een waterval duet :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x05 01-07 05. 02x11 06x17  
06. 03x21

Wit kan nu in het resterende eindspel steeds 1 schijf kidnappen en aldus de remise veilig stellen.

=> 06. ... 16x27 07. 05-28

++ 07. ... 26-31 08. 28-14 =

++ 07. ... 15-20 08. 28-33 20-25 09. 33-38 27-31 10. 38-32 =

=> 06. ... 26x17 07. 05-28 17-21 08. 28-37

++ 08. ... 21-27 09. 37-14

>> 09. ... 16-21 10. 14-37

> 10. ... 21-26 11. 37-28

^^ 11. ... 26-31 12. 28-14 =

^^ 11. ... 15-20 12. 28-33 20-25 13. 33-38 27-31 14. 38-32 =

> 10. ... 15-20 11. 37-26 =

>> 09. ... 27-31 10. 14-32 15-20 11. 32-38 20-25 12. 38-42 =

++ 08. ... 21-26 09. 37-14 26-31 10. 14-32 15-20 11. 32-38 20-25 12. 38-42 =

++ 08. ... 15-20 09. 37-42 20-25 10. 42-26 21-27 11. 26-21 27-31 12. 21-26 =

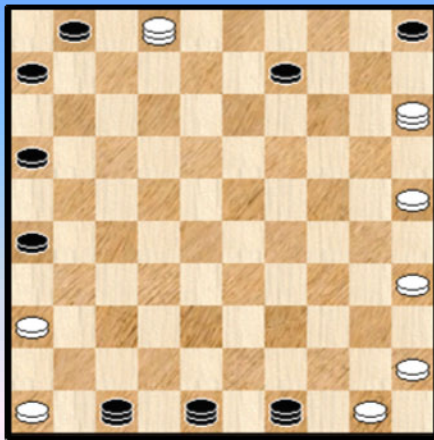
Wit kan in de diagramstand ook als volgt remiseren :

01. 03-21

=> 01. ... 16x27 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x05 =

=> 01. ... 26x17 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x05 =

**Diagram 6** Wint wit ? **PC Blues**



**Diagram 7** Wint wit ? **PC Blues**

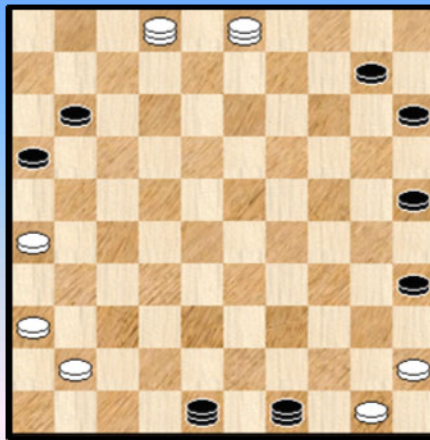


Diagram 6 en diagram 7 hebben dezelfde titel : wint wit ?

**Diagram 6 :**

Wit moet het waterval duet niet opzoeken :

01. 50-44 ? 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 (03. 25x34 geeft nog remise) 47x20

04. 25x03 05-10 ! 05. 15x04 01-07 06. 02x11 06x17 07. 03x21 16x27 08. 04x31 26x37 en zwart wint de strijd.

Wit kan in de diagramstand echter wel winnen door :

01. 36-31 ! 26x37 02. 50-44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 15x04 +

**Diagram 7 :**

Opnieuw moet wit niet onmiddellijk de waterval opzoeken :

01. 41-37 ? 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x06 10-14 04. 03x20 15x24 05. 02x30 25x34 =

Wel als volgt :

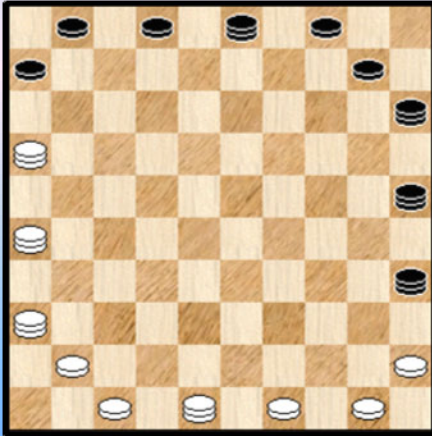
01. 02-30

=> 01. ... 25x34 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x06 34-39 05. 03-25 +

=> 01. ... 35x24 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x06 24-29 05. 06-01 29-33

06. 03-17 33-38 07. 17-11 16x07 08. 01x42 +

Diagram 8 Wit wint PC Blues



Onze volgende gast : een mooie , **symmetrische** stand.  
Anders gezegd : de kleur die aan zet is , wint.

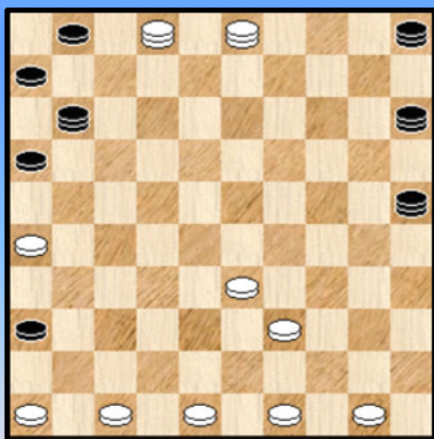
01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42

04. 48x05 06-11 05. 16x07 01x12 06. 26x08 02x13

07. 36x09 03x46 08. 47-41 46x37 09. 05x41 +

Naast de erg mooie beginstand noteren we ook de actieve medewerking (vanaf de vierde zet) van de tegenstander. Op geen enkel moment kan hij daarbij remiseren !

Diagram 9 Wit wint PC Blues



01. 33-28 11x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42

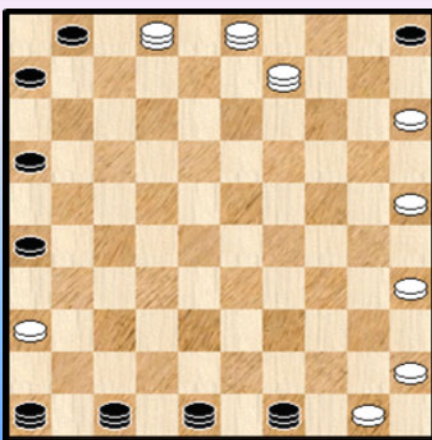
04. 48x37 05x41 05. 46x37

De beurt aan zwart nu :

05. ... 01-07 06. 02x11 06x17 07. 03x21 16x27

08. 37-31 27-32 09. 31-27 32x21 10. 26x17 +

Diagram 10 Wit wint PC Blues



Een mooie stand. Wit wint het waterval duel :

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20

04. 25x14 46x10 05. 15x04

Zwart komt even aan bod :

05. ... 01-07 06. 02x11 06x17 07. 03x21 16x27

08. 09x31 26x37

Wit neemt nog eens over :

09. 36-31 37x26 Nu kan het op 2 manieren :

=> 10. 04-15 26-31 11. 15-42 31-36 12. 42-37 +

=> 10. 04-36 05-10 11. 36-41 10-15 12. 41-37 15-20

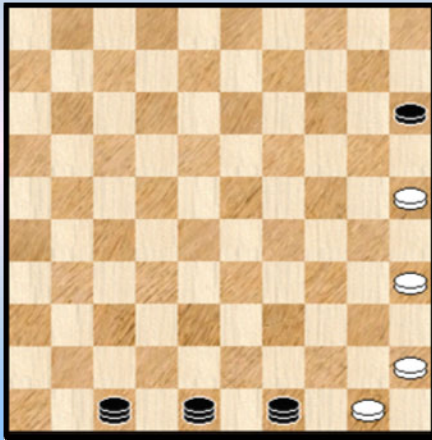
13. 37-42 20-25 14. 42-48 +

--- o - O - o ---



## Een zwarte dam op veld 50

In onderstaand diagram staat er **geen** dam op veld 50.



Geen goed voorbeeld dus. Het diagram toont echter wel enigszins aan waarom ik pas heel laat op het idee kwam om ook een dam op veld 50 te parkeren.

De makkelijkste watervallen ontstaan immers door 50-45 , enz... Kortom veld 50 wordt in dit systeem ingenomen door een witte schijf.

Bij het doorbladeren van Dam Eldorado kwam ik op een motief van Douwes die dit taboe doorbrak. We zullen maar zeggen dat op dit moment het licht aanging.

Hierna volgt een reeks van een twaalftal standen waaruit blijkt dat men met een dam op 50 zelfs meerdere wegen kan bewandelen. Geheel in overeenstemming met het spreekwoord dat zegt dat er meerdere wegen naar Rome leiden 😊 .

Waarom er een afzonderlijk paragraafje aan wijden ? Niet zozeer vanuit functioneel standpunt. Al kan men er achteraf natuurlijk wel een passende functionele verklaring aan geven. Nee , eerder omdat deze mogelijkheid zo lang onontdekt bleef in het waterval - gebeuren.

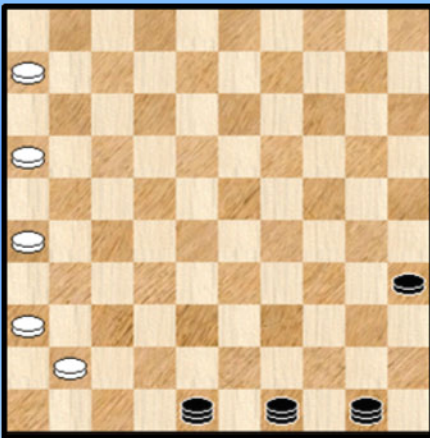
- - - - o - O - o - - - -

Wit wint Zwarte dam op 50 PC Blues reeks 15



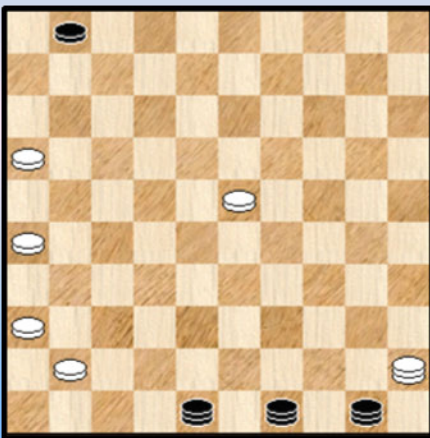
1

Wit wint



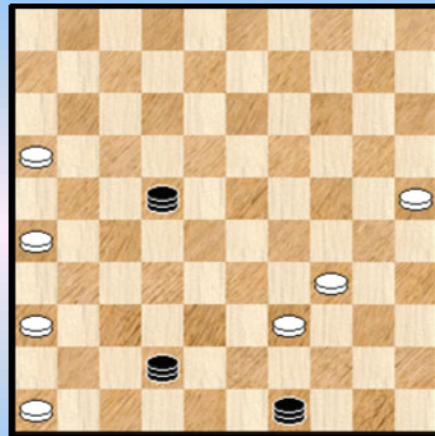
2

Wit wint



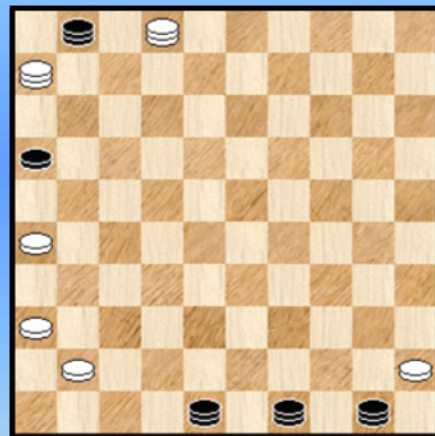
3

Wit wint



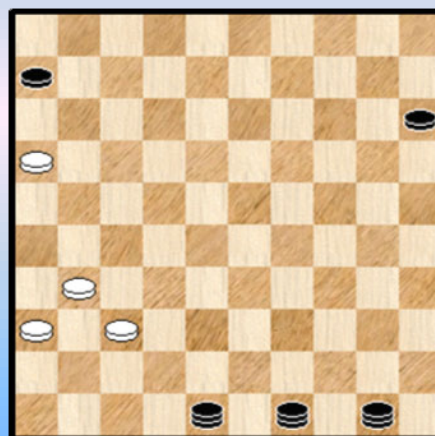
4

Wit wint



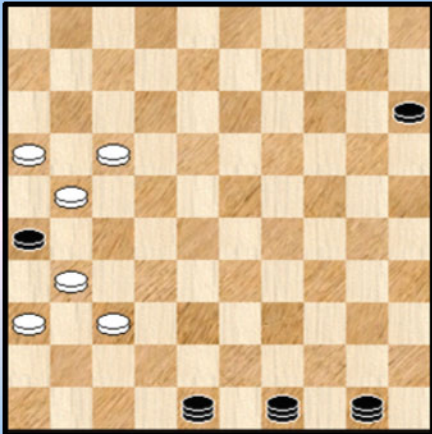
5

Wit wint



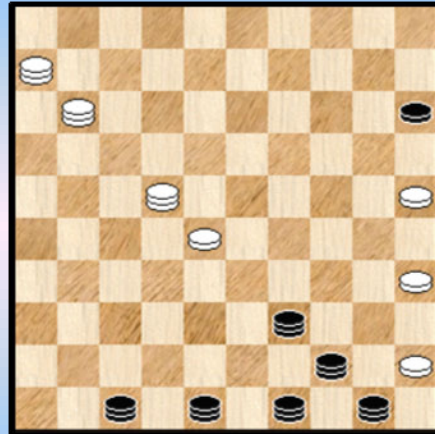
6

Wit wint



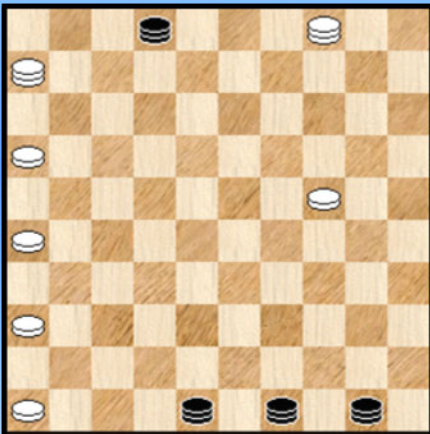
7

Wit wint



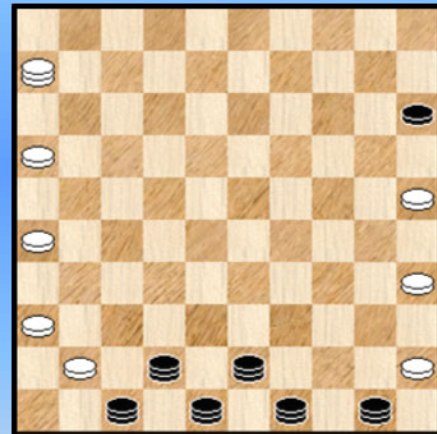
10

Wit wint



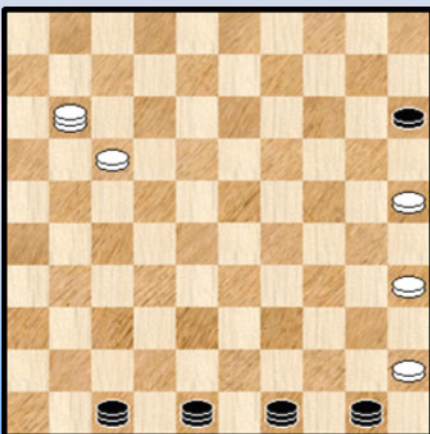
8

Wit wint



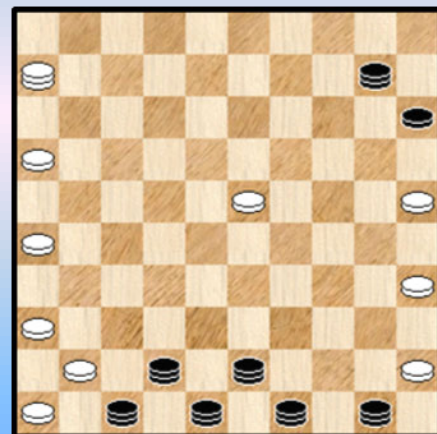
11

Wit wint



9

Wit wint



12

## Oplossingen Waterfalls PC Blues Serie 15 - Een zwarte dam op veld 50

1.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 06x17 +

2.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 35-40 05. 07-01

=> 05. ... 40-44 06. 01-40 44x35 07. 06-01 +

=> 05. ... 40-45 06. 01-12 45-50 07. 12-17 50x11 08. 06x17 +

3.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 ( 03. 16x27 remise ! )

03. ... 50x06 04. 45-50 01-07 05. 23-18 06-01 06. 16-11 07x16 07. 50-45 01x23 08. 45x12 +

4.

01. 46-41 22x50 02. 41-37 42x31 03. 36x27 49x21

=> 04. 26x17 50x06 05. 16-11 06x30 06. 25x34 +

=> 04. 16x27 ? 50-45 05. 34-30 45-18 06. 27-21 18-13 remise !

5.

01. 41-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 06x39 de enige die wint

=> 04. ... 01-23 05. 39-34 23x40 06. 45x34 +

=> 04. ... 01-06 05. 39-50 06-01 06. 02-30 +

6.

01. 31-26 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 15-20 05. 07-02 (de zet 05. 07-01 levert alleen remise op ) 20-25 06. 02-35 06-11 07. 35-44 11-16 08. 44-49 25-30 09. 49-43 30-35 10. 43-49 16-21 11. 49x16 35-40 12. 16-11 40-45 13. 11-50 +

7.

01. 17-11 26x06 02. 31-26 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 16x07 + zoals in vorige opgave.

Eigenlijk een verdieping met een zet van de vorige opgave. Het levert wel een leuk diagram op.

8.

01. 46-41

=> 01. ... 02x30 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 06x25 +

=> 01. ... 02x35 02. 41-37 48x31 03. 36x27 49x21 04. 26x17 50x11 05. 06x44 35x49

06. 04-27 49x21 07. 16x27 +

9.

01. 11-06 50x11 02. 06x44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x14 +

Hier wordt een ander schema gevolgd dan in de voorgaande opgaven. Op veld 5 kan ook nog een zwarte schijf plaats nemen.

10.

01. 22-17 39x22 02. 17x28 44x22 03. 11x28 50x22 04. 06x44 49x40 05. 45x34 48x30

06. 35x24 47x20 07. 25x14 +

Wit kan 6 zwarte dammen de baas.

**11.**

01. 41-37 42x31 02. 36x27 43x21 03. 26x17 50x11 04. 06x44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x14 +

**12.**

01. 41-37 10x41 02. 46x37 42x31 03. 36x27 43x21 04. 26x17 50x11 05. 06x44 49x40  
06. 45x34 48x30 07. 35x24 47x20 08. 25x14 +

Ja, zeven zwarte dammen gaat ook nog.

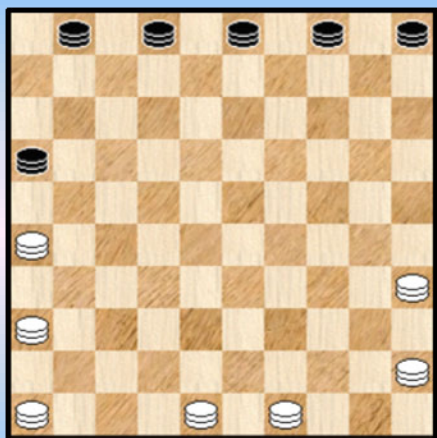
- - - - - o - O - o - - - - -

Waterfalls 7



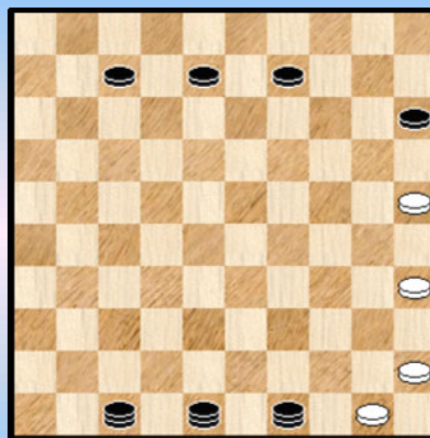


Wit wint Waterfalls uit de literatuur



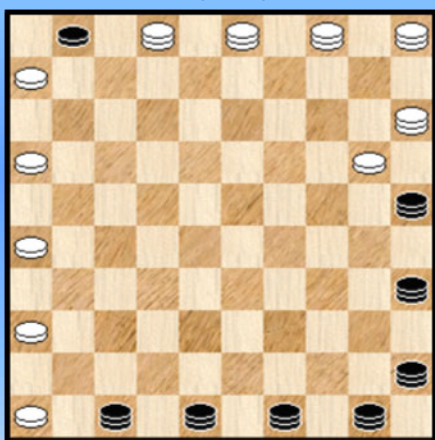
1

Wit wint



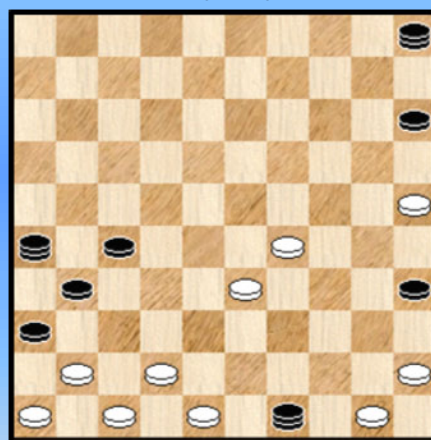
4

Wit wint



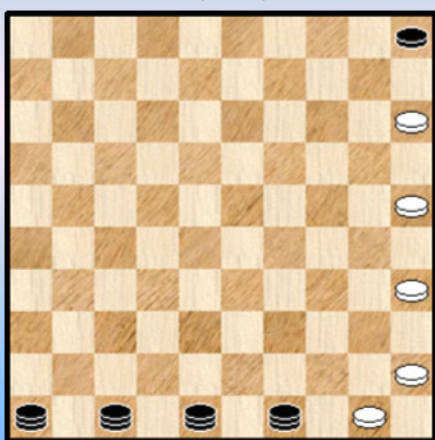
2

Wit wint



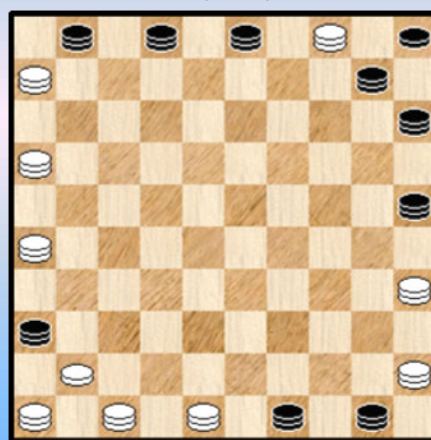
5

Wit wint



3

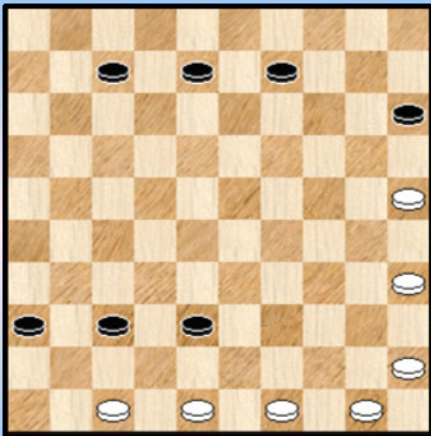
Wit wint



6

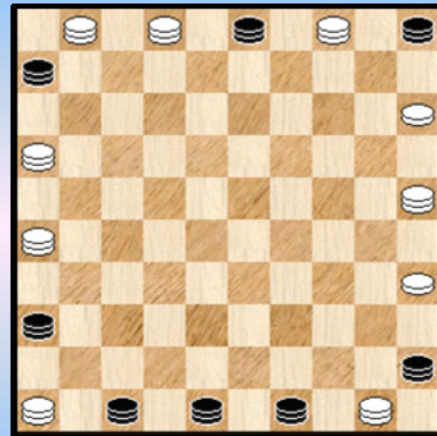


Wit wint



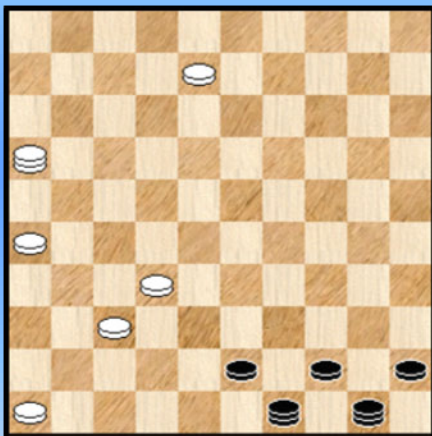
7

Wit wint



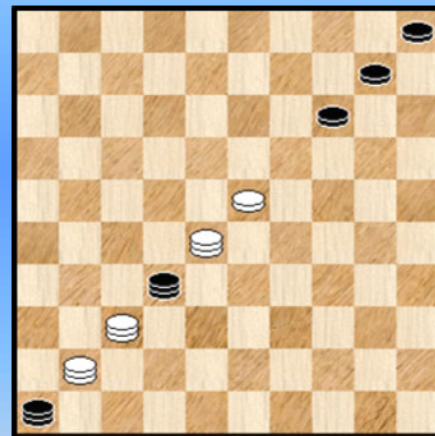
10

Wit wint



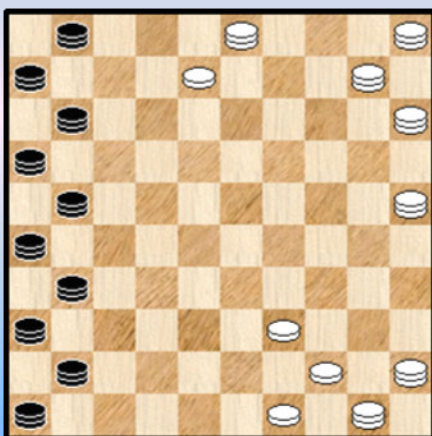
8

Wit wint



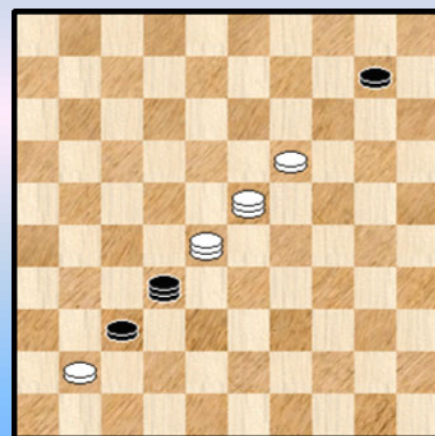
11

Wit wint



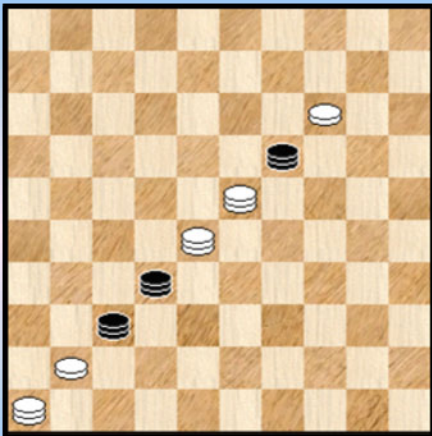
9

Wit wint

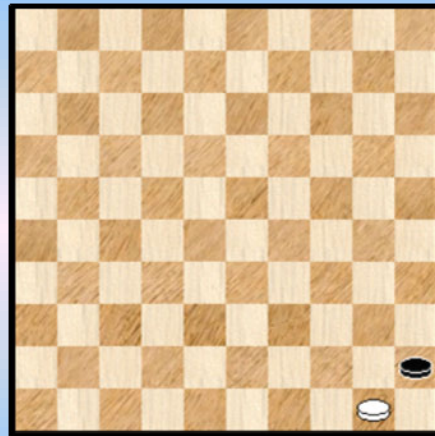


12

Wit wint

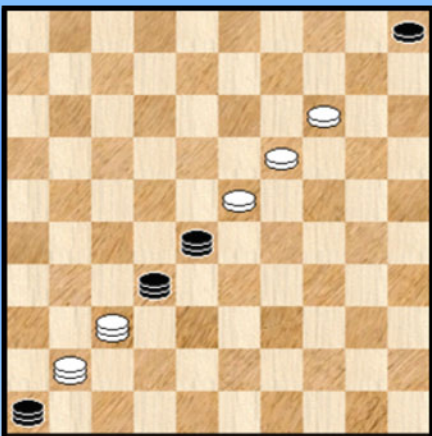


13

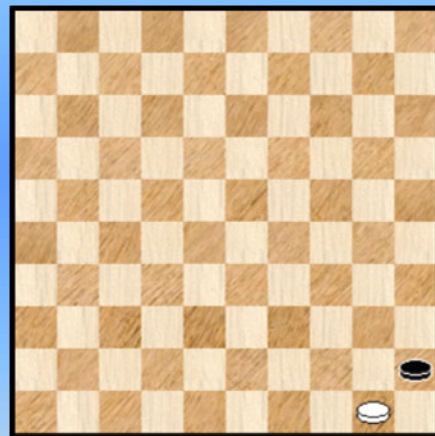


16

Wit wint

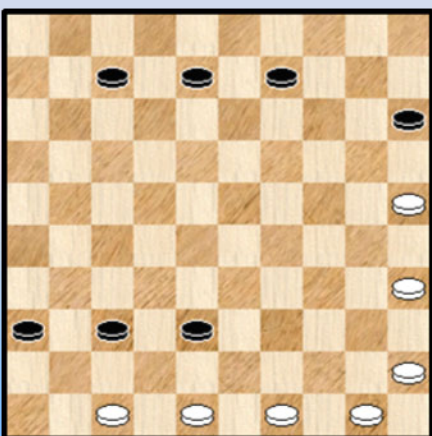


14

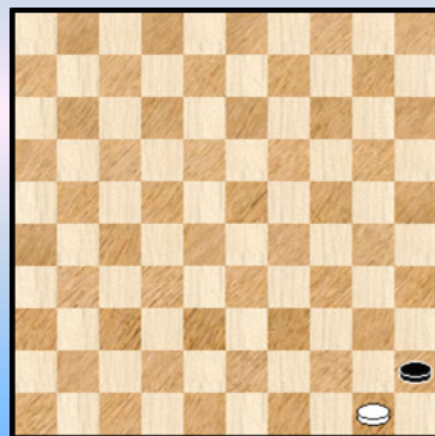


17

Wit wint



15



18

## Oplossingen Waterfalls uit de literatuur

### 1.

01. 48-37 05x41 02. 46x32 16x38 03. 49x27 04x31 04. 36x18 01x23 05. 45x12 03x17  
06. 26x08 02x13 07. 35x08 + Harm Wiersma.

Uit Hoofdlijn nummer 5 , Raadselrubriek. Kommentaar Harm Wiersma : wit staat een dam voor en weet dit combinatie te benutten. Als een soort **hockey - puck** vliegen de dammen over het bord.

### 2.

01. 46-41 ! 25x46 02. 03-14 46x10 03. 05x37 48x31 04. 36x27 49x21 05. 26x17 50x11  
06. 16x07 01x12 07. 04-13 35x08 08. 02x24 47x20 09. 15x01 45-50 10. 01-12 ! +

Het is even zoeken naar de oplossing van deze bijzonder fraaie waterval van Arne van Mourik eindigend in een klein triktrak eindspelletje. Alle randvelden worden bezet !

### 3.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 46x10 05. 15x04 +

Een makkelijke. Uit een van de vele boeken van Iser Koepman. Wanneer we deze zin al eens neerpennen is dat ook omdat de Russische titel de nodige (taal) problemen geeft ...

### 4.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x01 +

Koepman. Een eenvoudige en ietwat onafgewerkte waterval want zonder eindspelletje.

### 5.

01. 42-37 31x42 02. 47x38 36x47 03. 29-24 49x32 04. 25-20 47x29 05. 24x33 15x24  
06. 33-29 24x33 07. 45-40 35x44 08. 50x37 26x42 09. 48x37 05x41 10. 46x37 +

Geen pure waterval, maar wit wint het wel van 4 dammen: Uit het boekje "Au coeur du problème" van Garlopeau.

### 6.

01. 41-37 10x41 02. 46x28 50x11 03. 06x39 25x43 04. 48x34 01x40 05. 45x18 36x09  
06. 04x27 49x21 07. 16x38 15x42 08. 47x24 02x30 09. 35x08 03x12 10. 26x08 +

Een erg grote waterval en niet zo evident ... Een werk van de welbekende (dam) fantasie - kunstenaar J. Bourquin.

### 7.

Een stand afkomstig van Van Embden. Een watervalletje uit de (dam) oudheid. Zonder dammen in de aanvangsstand. Een miniatuur trouwens.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30  
06. 35x24 47x20 07. 25x01 +

### 8.

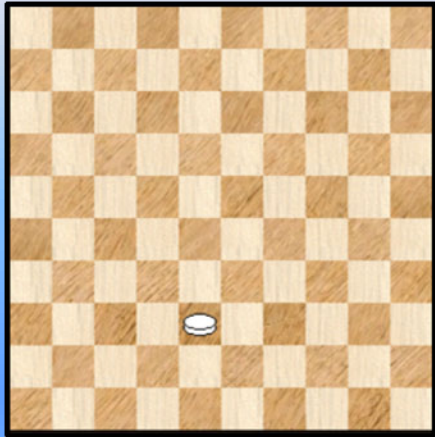
01. 08-03 43-48 02. 03-25 48x31 03. 26x37 49x27 04. 16x40 45x34 05. 25x39 50x41  
06. 46x37 +

Een merkwaardige stand. Daar zorgt de plaats van de zwarte stukken voor. In de aanvangsstand komen er slechts twee zwarte dammen voor, maar de derde dam komt er sowieso aan. Geen pure waterval maar de stand bevat beslist genoeg karakteristieken om hem op te nemen. De stand is ook scherp.

Auteur : Viergever (uit Dam Eldorado).

### 9.

01. 39-33 11x39 02. 44x33 06x39 03. 50x17 21x12 04. 08x17 26x12 05. 03x37 41x32  
06. 10x37 46x32 07. 05x41 36x47 08. 25-34 01x40 09. 45x29 47x24 10. 15x38 16x43  
11. 49x38 +



Een zeer verwarrende beginstand.

We nemen het eindplaatje er ook nog even bij.  
Alle stukken legden het loodje, waaronder 17 dammen.

Een oude stand van Bergier werd door de onvermoeibare **Viergever** geperfectioneerd en scherp gemaakt.

Een reuzenwaterval. Niet getrapt.

### 10.

01. 02-13 36x09 02. 04x27 49x21 03. 16x32 05x37 04. 46x28 06x33 05. 50x17 03x21  
06. 26x12 45x07 07. 01x34 48x30 08. 35x24 47x20 09.15x24 +

Een stand van Gerrit de Bruijn, gekend voor logische huzarenstukjes op het dambord.  
In Dan Eldorado van 1990 (nummer 6) wordt dergelijke stand een **randprobleem** genoemd. Er wordt ook verwezen naar minstens 1 andere dergelijke (type) stand in de Problemist.

### 11.

01. 23-19

=> 01. ... 14x23 02. 28x14 10x19 03. 37x10

++ 03. ... 05x14 04. 41x05 +

++ 03. ... 46x37 04. 10x46 +

=> 01. ... 32x23 02. 19x28 14-19 03. 37-32 46x37 04. 32x41 19-24 05. 41-36 24-30

06. 36-18 +

Een fantasie eindspel van Pennings , door hem een **lintworm** of ook **bonenstaak** genoemd.  
Wij weten natuurlijk wel beter ☺ .

### 12.

01. 19-14

=> 01. ... 10x19 02. 23x05

++ 02. ... 32x23 03. 05x28 37x46 04. 28-05 +

++ 02. ... 37x46 03. 28x37 46x32 04. 05x37 +

=> 01. ... 37x46 02. 28x41 10x28 03.41x05 +

Nog eens Pennings met een mini - lijnwaterval. Overigens met een onmogelijke stand.

13.

01. 14-10 19x05 02. 23-10

=> 02. ... 05x14 03. 28x10 32x05 04. 41x32 05x37 05. 46x32 +

=> 02. ... 32x19 03. 41x32

++ 03. ... 19x37 04. 46x14 +

++ 03. ... 05x14 04. 32-28 19x32 05. 46x10 +

14.

01. 14-10 05x14 02. 19x10 28x05 03. 37x10

=> 03. ... 05x14 04. 41x05 +

=> 03. ... 46x37 04. 10x46 +

15.

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 47-41 36x47 04. 50-44 49x40 05. 45x34 48x30

06. 35x24 47x20 07. 25x01 Erg rechtlijnig zullen we maar zeggen. Uit "Dame à la une" jaargang 1982 nummer 7.

- - - - - o - O - o - - - - -

## Het (waterval) podium



We dachten eerst als titel van dit paragraafje "Omdat ze de mooiste is" te gebruiken.

Maar bij controle (internet) bleek een waterval (althans in het Nederlands) mannelijk te zijn. Daardoor houden we het maar bij een meer gebruikelijke titel van dit paragraafje.

Een paragraafje dat eerst helemaal niet voorzien werd. Het lijkt immers een beetje bij de haren gegrepen om van een twintigtal standen nog eens een selectie te maken.

Maar we komen aan ruim 300 (!) standen en dat geeft al meer mogelijkheden.

U krijgt hier een selectie van 16 watervallen. Geen echte top 16 of zoiets, gewoon een mooie selectie. De volgorde doet er niet toe. Zonder oplossing, maar met een kleine kommentaar.

Waarom letten we zoal bij het samenstellen? Uiteindelijk blijft het een natuurlijk kwestie van smaak maar we besteden toch wel aandacht aan volgende ingrediënten:

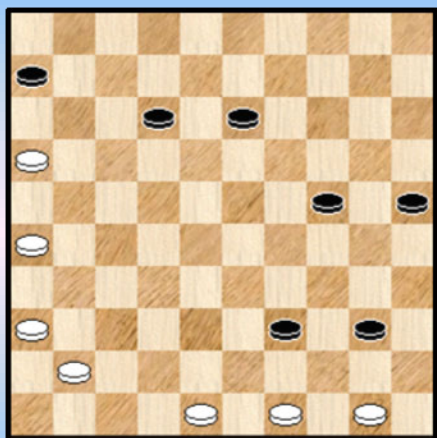
- => een aangename beginstand
- => de lichtvoetigheid en de speelsheid van de stand van de stand en de bijbehorende uitvoering
- => het waterval mechanisme
- => het eindspelletje (of eindspel) dat er op het einde aankomt
- => de eenvoud van het geheel

Natuurlijk letten we er ook op dat in het podium een zekere verscheidenheid aan bod komt. Zo komt er een stand voor uit de meeste hoofdstukjes.

En we vergeten bijna iets. Een stand die we zeker ook in de selectie zouden opnemen houden we nog even achter de hand. Hij komt aan bod als uitsmijter.

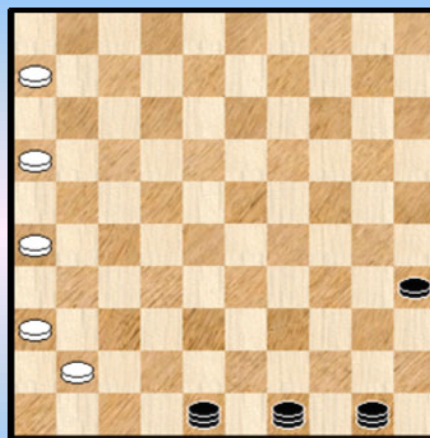
- - - - - o - O - o - - - - -

Wit wint Waterfalls PC Blues Selectie



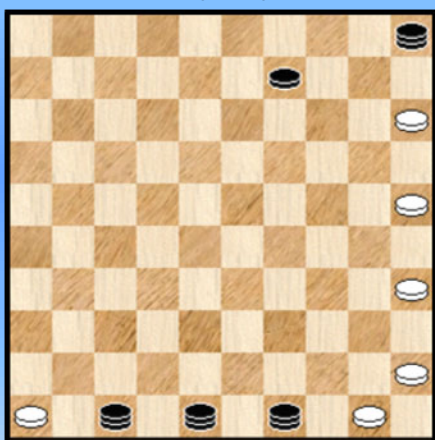
1

Wit wint



4

Wit wint



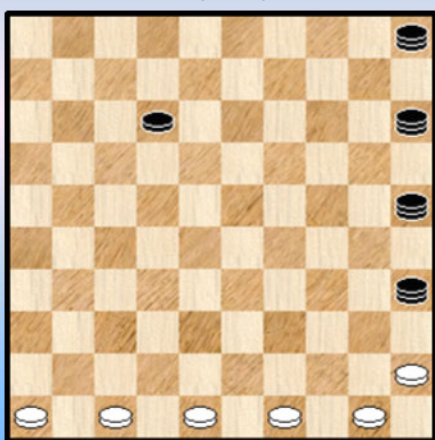
2

Wit wint



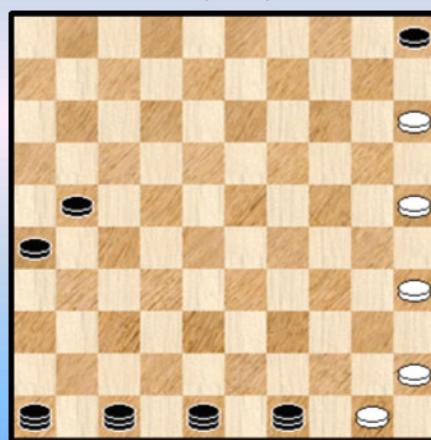
5

Wit wint



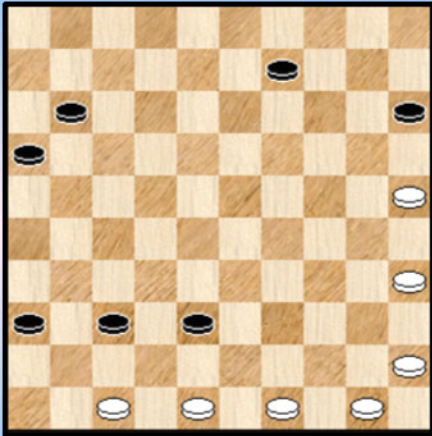
3

Wit wint



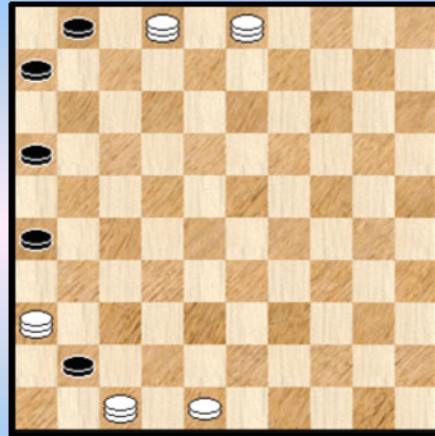
6

Wit wint



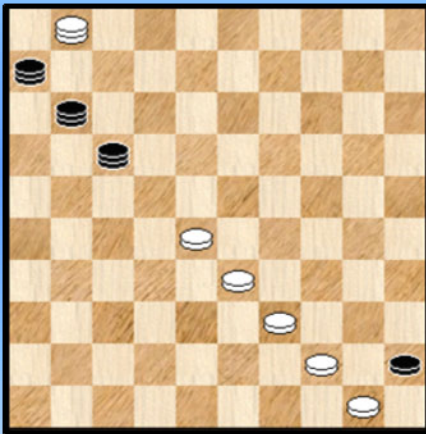
7

Kan zwart remiseren ?



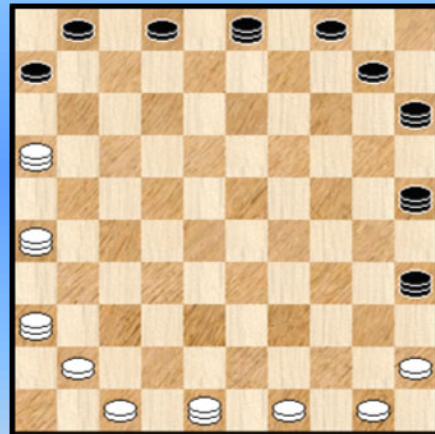
10

Wit wint



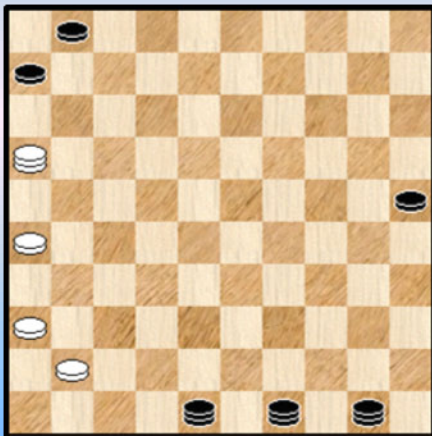
8

Wit wint



11

Wit wint



9

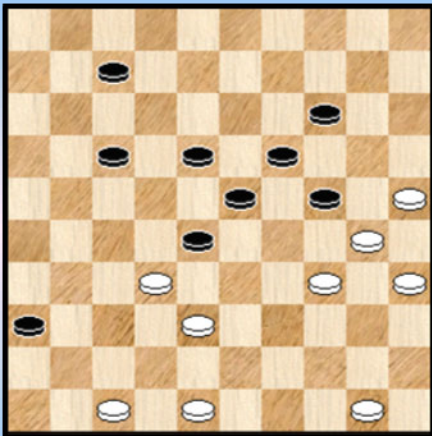
Wit wint



12

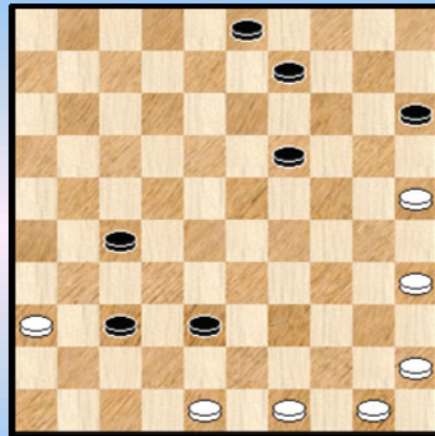


Wit wint A. De Graag



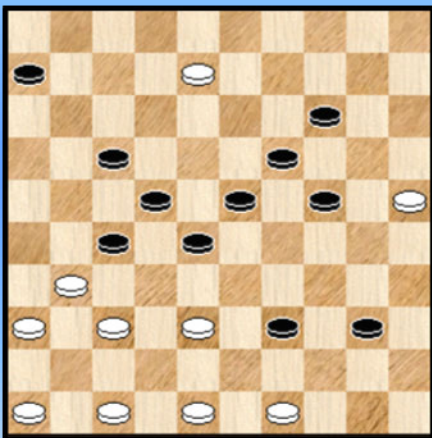
13

Wit wint

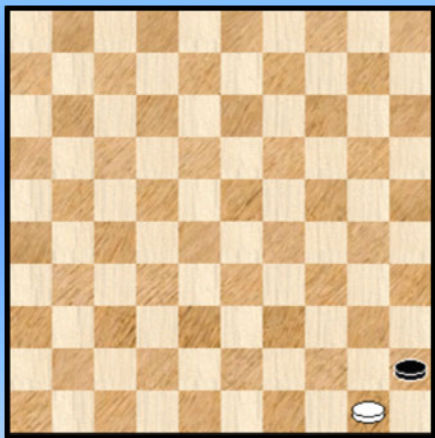


16

Wit wint



14

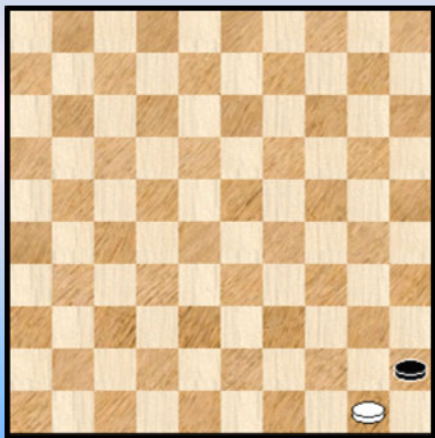


17

Kan zwart remiseren ?



15



18

## Selektie van watervallen

1.  
Een miniatuur. Alleen schijven dus. De voorbereiding voor de waterval, de waterval zelf en dit alles eindigend in dubbele oppositie.
2.  
Eenvoudige en heerlijke stand. Rechthoekige waterval en het hoekthema tot besluit.
3.  
Eenvoudige en heerlijke stand. Rechthoekige waterval en het nodige bijtrekkertje.
4.  
Simpele en rechthoekige waterval. Het mini triktrak - eindspelletje is to the point.
5.  
Een ongewone stand en waterval.
6.  
Rechthoekig van opzet gaat het naar een Dam tegen 3 schijven eindspel.
7.  
De tweede miniatuur in de selektie. Het eindspelletje is er opnieuw een van dam tegen 3 schijven.
8.  
Een lijnwaterval. We kozen er eentje op de triktrak. Het bijbehorende eindspelletje moet natuurlijk een triktrakje zijn.
9.  
Een Guerra mag nu eenmaal niet ontbreken. Eigenlijk de enige echte eenvoudige Guerra. De andere konstrukties lijken iets minder natuurlijk.
10.  
Ietwat verrassend komt het **Timoneda** standje eruit. Schijf 26 heeft hier een andere rol dan men zou verwachten.
11.  
Een waterval duet uitgaande van een erg mooie en symmetrische aanvangsstand. Het eindspelletje kan als een schoonheidsvlekje worden aangestipt.
12.  
Een tweede duet. Om beurten komen wit , zwart en nog eens wit aan bod. In de aanvangsstand staan er evenveel stukken op het bord als er randvelden zijn. Slechts 1 randveld blijft onbezet.
13.  
Het kunststukje van A. De Graag mag natuurlijk niet ontbreken. Om meerdere redenen doet de oplossing erg verrassend aan. En dit alles in een mooie stand.
14.  
We maakten enige kleine oefeningen op de coup de l'escalier in de versie van A. De Graag. Daarbij kwam er ietwat onverwacht de mogelijkheid aan bod om een ander systeem te gebruiken dan de fameuze zet 25-20 ! Mogelijk moet dit als een echte innovatie worden gezien. We durven het bijna niet neerschrijven. Bovendien kon dit van een Turks effect voorzien worden. En als extraatje : in de beginstand komt geen dam voor ! Met dit alles kunnen we moeilijk de stand niet in de selektie weerhouden ...

**15.**

Een randprobleem met een mooie beginstand (zoals wel meer randproblemen). De stand bevat echter dubbele bodems en de ontleding moet niet als een makkie beschouwd worden. Helemaal niet !

**16.**

Nog een miniatuur in de selectie. De derde. De stand kwam pas op het einde van het PDFje tot stand. Na de coup de l'escalier komt naadloos een verrassend eindspelletje aan bod.

- - - - - o - O - o - - - - -

## Database perikelen

**Perikelen** worden geacht kleinigheden te zijn , kleine gebeurtenissen of lotgevallen. Vaak met een minieme bijmaak van tegenslag of ongeluk.

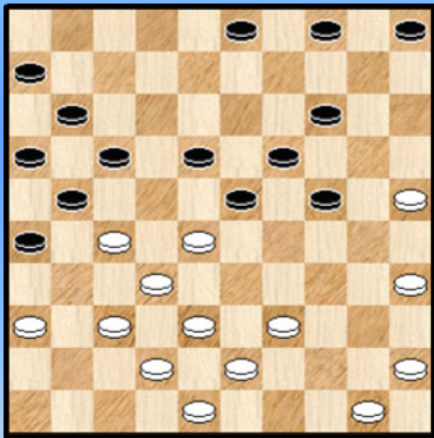
Om aan te knopen bij het waterval - gebeuren , want daar gaat het om , had ik al enkele malen geprobeerd iets te vinden in de database dat op een waterval leek. Telkenmale leverde het niks op. Plichtsgetrouw verwijderde ik daarna uit mijn "to do" lijstje de lijn met "opzoeken in de database".

Om enkele dagen later een nieuw opzoek - idee te hebben. Prompt noteren we dit opnieuw in het "to do" lijstje. Waarna natuurlijk bleek dat er weer niks aan was. We schraptten het maar opnieuw.

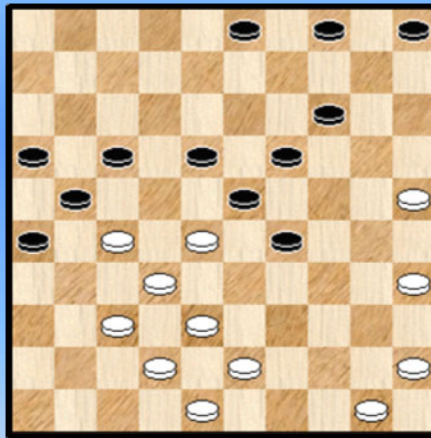
Dit spelletje had zich al een viertal keren herhaald, de vijfde keer had ik - eindelijk - prijs. We ontdekten een coup de l'escalier, een mini - waterval zo u wil in de data base. 1 exemplaar. Een mooie combinatie trouwens.

De partij **Agafonow - Krotchenkow** uit 1986. We starten enkele zetten eerder , bij **diagram 1** , en leven naar de combinatie toe.

**Diagram 1** Zaz



**Diagram 2** 37-31 ! ...



26. (41-36) 17-22 27. 28x17 11x31 28. 36x27 06-11 29. 39-33 11-17 30. 33-28 24-29 !  
Zie **diagram 2**.

Er is fundamenteel niks aan de hand , maar zwart heeft toch wel druk gezet op het witte spel.

Zo kan bijvoorbeeld niet 31. 45-40 wegens 39-33 !

Verder ontstaat ook de echte of vermeende dreiging van 14-20 , 19x10 en nadien 17-22.

Wit kan in **diagram 2** perfect vervolgen met 50-44 maar het valt wel te begrijpen dat hij in deze stand alle opties probeert af te wegen. Hij komt met volgende "oplossing" :

31. 37-31 26x37 32. 42x31

Zwart wordt nu enigszins gedwongen tot 21-26 want :

=> 32. ...18-22 33. 27x18 23x12 levert zwart geen voordeel op

=> 32. ... 14-20 ? 33. 25x14 19x10 34. 28x19 21-26 35. 38-33 ! 26x39 36. 43x21 +

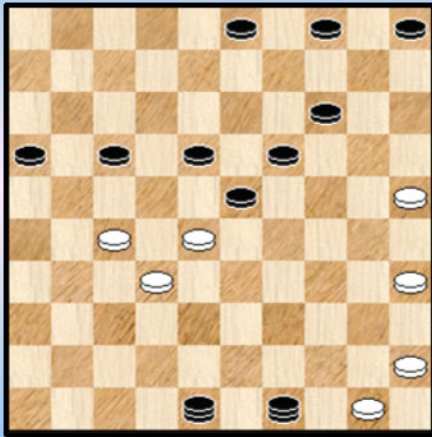
=> Op andere zwarte zetten neemt wit natuurlijk de opsluiting in met 31-26.

32. ... 21-26 Nu komt Agafonow met volgende getrapte mini - waterval , een coup de l'escalier :

33. 38-33 29x49 34. 48-42 26x48

We nemen tussendoor nog het plaatje met de twee dammen mee.

### Diagram 3



**35.** 50-44 49x40 **36.** 45x34 48x30 **37.** 35x11 16x07  
**38.** 28x10 05x14

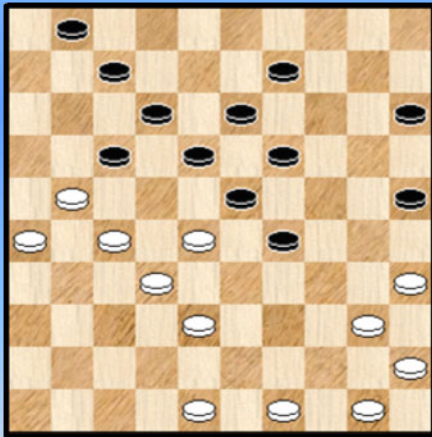
De mist kan nu optrekken, wit heeft een schijf minder maar genoeg compensatie om remise te bereiken (veel overschot is er niet echt).

Het vervolg zonder commentaar :

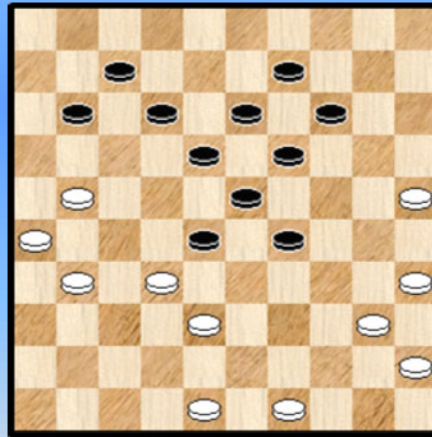
**39.** 27-22 14-19 **40.** 32-27 19-23 **41.** 27-21 23-29  
**42.** 21-16 29-33 **43.** 22-17 1-1

Is Agafonow echt de enige surfer op een waterval ? Neen, we vonden ook nog enkele anderen.

### Diagram 4 Wit combineert



### Dia 4A Wit combineert PC Blues



**Diagram 4.** De partij **Van Leeuwen - Van der Sluis** uit 1969. Zwart geeft zojuist een uitval gedaan naar 29. Wit neemt nu verrassend een combinatie, met "coup de l'escalier - effecten" aan beide zijden van het bord.

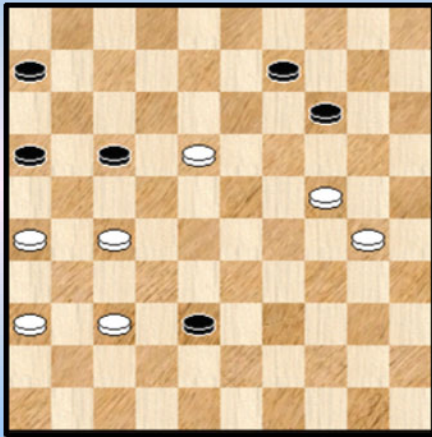
**35.** 28-22 ! 17x37 **36.** 38-33 29x38 **37.** 49-43 ! 38x49 **38.** 48-42 ! 37x48 **39.** 21-16 49x21  
**40.** 26x08 13x02 **41.** 40-34 48x30 **42.** 35x04 18-22 **43.** 04x27 23-28 en zwart kon verder relatief gemakkelijk remiseren.

We stelden gauw de stand van **Diagram 4A** samen op dit idee.

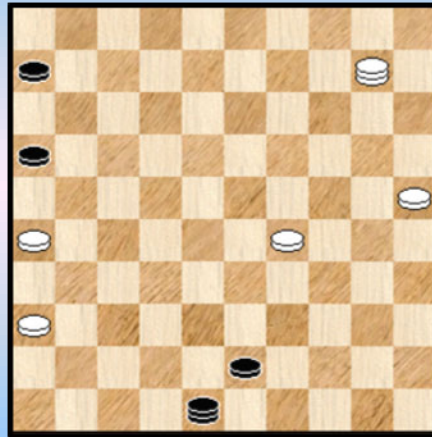
01. 31-27 ! 28x37 02. 38-33 29x38 03. 49-43 38x49 04. 48-42 37x48 05. 21-16 49x21  
06. 26x08 13x02 07. 40-34 48x30 08. 35x04 18-22 09. 04x27 en wit gaat een kansrijk eindspel tegemoet.

We volgen nu even het verloop mee van de eindfase van **Luteyn - Mous**.

**Diagram 5 Zaz**



**Diagram 5A 43-49 ?**



Vanuit **diagram 5** ging het aldus :

**54.** ... 38-43 **55.** 30-25 17-22

Inderdaad, want :

=> 55. ... 43-48 56. 27-22 17x28 57. 18-12 48x31 58. 36x27 +

=> 55. ... 43-49 56. 36-31 49x21 57. 18-12 17x08 58. 26x17 +

**56.** 18-13 22x42 **57.** 13x04 42-48

Alleen dam nemen via 42-47 is echt verboden.

**58.** 24-20 14-19

Niks mis mee , zwart kon hier ook rechtsreeks naar remise afwickelen door :

**58.** ... 43-49 ! **59.** 20x09 16-21 **60.** 26x17 48-31 **61.** 36x27 49x14 =

**59.** 04-10

Wit speelt handig in op de ietwat toevallige kenmerken van de stand. Zwart mag niet echt een dam nemen : **59.** ... 43-49 ? **60.** 10x37 ! 48x31 **61.** 36x27 49x21 **62.** 26x17 + Een coup de l'escalier ingeluid door een damoffer bij de eerste zet.

**59.** ... 19-24 **60.** 20x29 **diagram 5A** 43-49 ? **A**

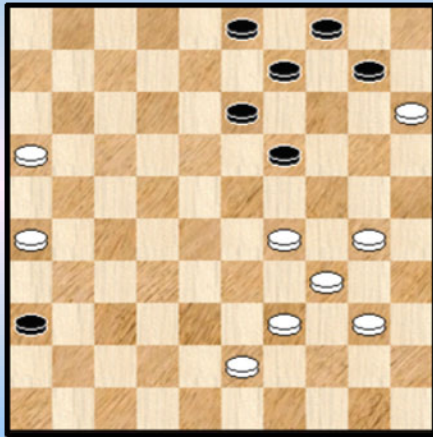
Zwart vergeet blijkbaar dat de dreiging (die hij de vorige zet wel had onderkend) nog altijd heel levendig aanwezig is ...

**61.** 10-37 ! 48x31 **62.** 36x27 49x21 **63.** 26x17 **2-0**

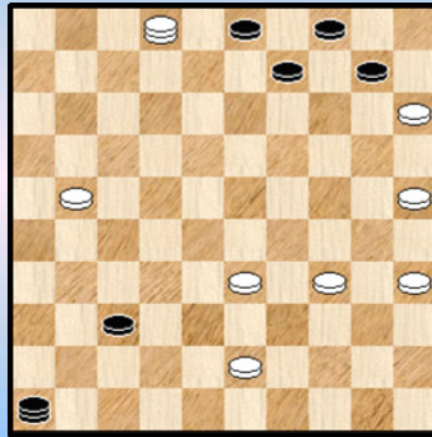
**A** Nodig was **60.** ...16-21 **61.** 26x17 =

We nemen en kijkje in het franse kampioenschap van 1994.

**Diagram 6 Waz**



**Diagram 6A 37-42 ?**



Vanuit **diagram 6** , met wit aan zet , gebeurde het volgende in de partij **Delmotte - Crevat**. Zwart heeft zich , ten koste van een achterstand , toch doorgang verschaft en moet proberen remise te bereiken. Een erg moeilijk eindspel voor beide kleuren.

**41.** 16-11 36-41 **42.** 39-33

Meerdere zetten komen in aanmerking : 11-06 ,30-24 en zelfs ook 29-24 !  
De tekstzet belet in elk geval onmiddellijk dam halen voor zwart.

**42.** ... 19-23 **43.** 29x18 13x22 **44.** 40-35 22-27 **45.** 11-07

Wit gaat zeer terecht via veld 07. Na het damhalen op 46 pareert de witte stelling automatisch de dreiging 27-31.

**45.** ... 41-46 **46.** 07-02 De keuze tussen de damvelden 2 of 1 moet niet al evident omschreven worden. Het vervolg toont (impliciet) dat veld 1 wel degelijk bepaalde voordelen heeft.

**46.** ... 27-32 Een ander plan voor zwart bestaat erin de zwarte dam op 37 te brengen en de klemzet te nemen.

**47.** 30-25 Voltooit daarmee de witte schijven - opstelling

**47.** ... 32-37

**48.** 26-21

Wit had een drietal andere opties. We geven enkele interessante spelgangen :

=> 48. 02-11 37-41 49. 33-29 10-14 50. 11-02 14-20 51. 25x14 09x20 52. 15x24 41-47  
53. 43-38 47x33 54. 29x38 met grote winstkansen.

=> 48. 43-38 10-14 49. 02-16 37-41 50. 16-02

++ 50. ... 41-47 51. 38-32 46x30 52. 35x24 47x20 53. 15x24 + De coup de l'escalier duikt een eerste keer op.

++ 50. ... 14-20 51. 25x14 09x20 52. 15x24 41-47 53. 33-29 47x33 54. 29x38 met vrijwel gewonnen stand.

=> 48. 33-28

++ 48. ... 37-41 49. 34-29 41-47 50. 02-07 !! 46x48 51. 07-34 48x30 52. 35x24 47x20  
53. 25x05 + De coup de l'escalier duikt ten tweede male op, ingeleid door een passende beweging en een offer van de dam.

++ 48. ... 37-42 49. 28-22 10-14 50. 43-38 42x33 51. 34-29 33x24 52. 02x30 met kansen voor wit.

Na de tekstzet (48. 26-21) ontstaat de positie van **diagram 6A**.

**48.** ... 37-42 ?

=> Ook niet goed : 48. ... 37-41 49. 43-38

++ 49. ... 41-47 50. 38-32 46x30 51. 35x24 47x20 52. 25x05 + Derde optreden van de coup de l'escalier.

++ 49. ... 10-14 50. 21-16

>> 50. ... 41-47 51. 38-32 46x30 52. 35x24 47x20 53. 15x24 + Vierde verschijning van de coup de l'escalier.

>> 50. ... 14-20 51. 25x14 09x20 52. 15x24 41-47 53. 33-29 47x33 54. 29x38 +

>> 50. ... 14-19 51. 02x30 41-47 52. 30-08 !!

Een **spektakulaire** zet. Maakt in één beweging veld 30 én veld 3 vrij. Meer effectief kan een zet moeilijk zijn.

52. ... 03x12 53. 38-32 46x30 54. 35x24 47x20 55. 25x03 + Vijfde coup de l'escalier

=> Nodig voor zwart was hier 48. ... 10-14 ! Dreigt 14-20 en wit moet de lijn 02-35 verlaten.

Bijvoorbeeld : 49. 21-16 ? 14-20 50. 15x24 09-13 51. 02x41 46x28 + voor zwart !

Dit gedwongen verlaten van de lijn 02-35 lijkt mogelijks voldoende voor zwart om tot remise te komen. We geven nog één variant (49. 02-07) en gaan niet verder in moeilijke varianten na 49. 02-16.

49. 02-07 37-41 50. 43-38 14-19

++ 51. 21-16 19-24 52. 07-02 41-47 53. 02x30 47-36

++ 51. 07-02 41-47

>> 52. 02x24 46-28 53. 33x22 47x26

>> 52. 02x30 47-36 53. 30-02 09-13 54. 02x30 46-23 55. 33-29 23-12 56. 21-16 12-17

Voor de drie spelgangen hierboven luidt een eerste appreciatie : remise. Het moet echter duidelijk zijn dat er niks mis mag gaan en de strijd is niet gestreden ...

We gaan nu terug naar de partij.

**49.** 43-38 42-47

Op 49. ... 42-48 moet 50. 21-17 48x30 51. 35x24 46-14 52. 24-20 voldoende zijn voor de zege.

Alles staat nu klaar om de eindigen met de effectieve uitvoering en tevens de zesde opvoering van de coup de l'escalier :

**50.** 38-32 ! 46x30 **51.** 35x24 47x20 **52.** 25x05 **2-0**

Wit heeft dus goed gebruikt gemaakt van de mogelijkheden geboden door de coup de l'escalier.

We kunnen nu in het "to do" lijstje de lijn "opzoeken in de database" schrappen. Ten definitieve titel. En met en gerust gemoed.

- - - - - o - O - o - - - - -



Waterfalls 8





Omtrent een stand van Max Douwes.

Diagram 1 Wit wint

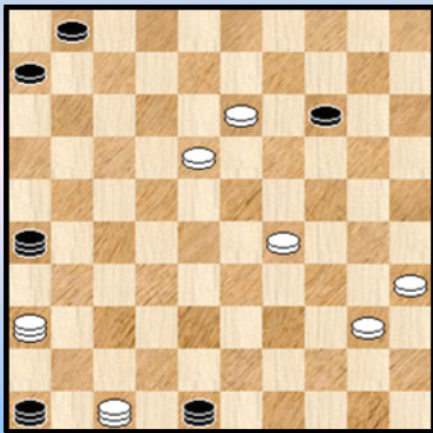


Diagram 1 komt uit Dam Eldorado. Ik vergat het nummer te noteren , maar vermoed ergens in 1987-1988.

De stand staat op naam van Max Douwes, een erg gekend en produktief problemist.

Het gaat niet om een waterval (zelfs geen mini - waterval) , maar er blijken toch enkele waterval - trekjes aanwezig te zijn. In de eerste plaats de aanwezigheid van meerdere dammen. Daarnaast speelt het gebeuren zich ook enigszins af zond de randvelden 25 en 35.

Een geoefend (oplossers) oog heeft verder snel in de mot dat de aanwezigheid van de schijven op velden 1 en 6 naar het Guerra - motief wijst. Er moet dan natuurlijk ook een (zwarte) schijf op 35 komen zodat de eindslag van 35 kan uitgaan.

Met al deze elementen moet het mogelijk zijn de oplossing te vinden. Al gaat dat nog niet zo gemakkelijk. Probleem is vooral de stukken (dammen dan nog !) op de passende plaats te krijgen.

Diagram 1A

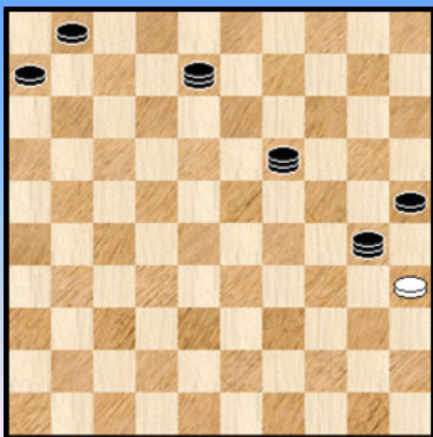
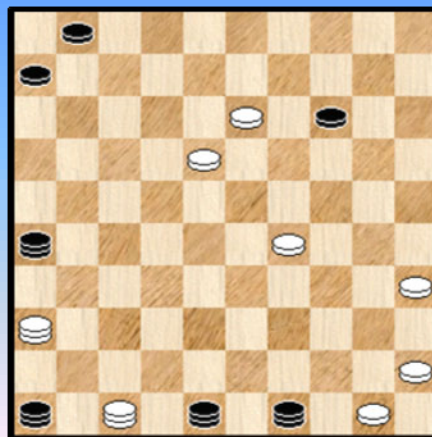


Diagram 1B Wit wint !



Hier komt de erg goed verscholen oplossing :

01. 13-09 ! 14x03 02. 18-12 ! 26x08 03. 36-09 ! 03x14 04. 29-23 46x19 05. 47-20 14x25  
06. 40-34 48x30 Zie **diagram 1A** Beslist een mooi plaatje 07. 35x02 ! + Guerra.

Alles moet precies in de goede volgorde verlopen. Het geheel van deze elementen maakt dat het probleem niet alleen een goede beurt maakt maar ook ietwat atypisch is voor een Guerra - compositie.

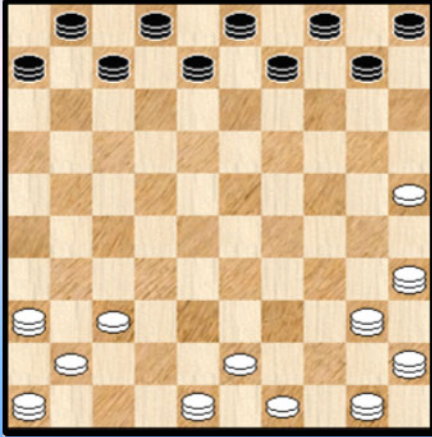
Dit alles zou allicht al voldoende zijn om het hier op te nemen , maar er valt nog iets meer te zeggen ! Verplaats schijf 40 naar 45 en plaats een witte schijf op 50 en een zwarte dam op 49 bij en er ontstaat een echte mini - waterval !! Zie **diagram 1B**. We schrijven de oplossing uiteraard niet meer neer.

--- o - O - o ---

## Omtrent een probleem van Gerrit de Bruijn.

We komen de naam van Gerrit de Bruijn enkele keren tegen in dit PDFje. Wellicht en alles samengenomen een drietal keer. We kijken naar de opgave van **Diagram 1** komend van zijn hand.

**Diagram 1 Wit wint (?) G. de Bruijn**



Deze massieve waterval kwam voor in Dam Eldorado van 1990 , nummer 6.

Met de vermelding dat de oplossing later wel eens aan bod zou komen. Ik heb die verder nergens meer gevonden, althans niet tot eind 1991. Nadien ontbreekt Dam Eldorado in mijn kleine bibliotheek.

Nu we allemaal beschikken over een programma kan dit natuurlijk veel goed maken (wat betreft het opsporen van een oplossing ☺ ) maar samen met Flits ben ik dus niet echt uit deze stand geraakt.

We bekijken het resultaat :

01. 37-32 10x37 02. 41x32 05x37 03. 46x14 09x20 04. 25x14

=> 04. ... 03x20 05. 43-39 06x44 06. 50x25

Zwart heeft nu eigenlijk slechts twee mogelijkheden :

++ 06. ... 07-12 07. 40x07 02x16 08. 48-34 01x40 09. 45x18 04x22 10. 36x18 +

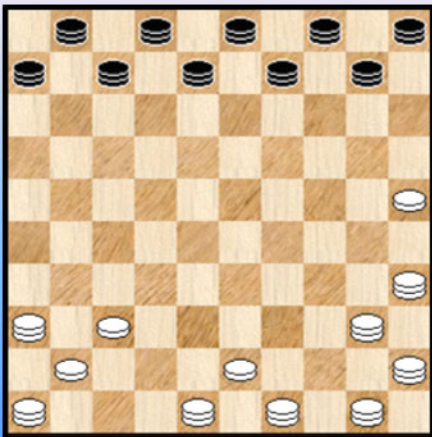
++ 06. ... 07-16 07. 40-34 01x40 08. 45x18 04x22 09. 36x13 02x19 10. 35x02 +

=> 04. ... 03x25 Hier loopt het vast. Na het aangebrachte 05. 43-39 heb ik geen winst kunnen vinden.

Probleem dus met een probleem. Wat zien we over het hoofd ? Of is er ergens een zetduiveltje aan het werk geweest in de stand ? Een uitstekende gelegenheid voor de PC - Blues lezer om eens te tonen wat hij zoal in zijn mars heeft. Of , in uiterste nood , moet Gerrit de Bruijn maar zelf eens de antwoord - pen te hand nemen.

We ontdekten wel nog het volgende : als schijf 49 vervangen wordt door een dam komen we er :

**Diagram 2 Wit wint (!)**



De oplossing heeft nogal wat voeten in de aarde. U bent gewaarschuwd.

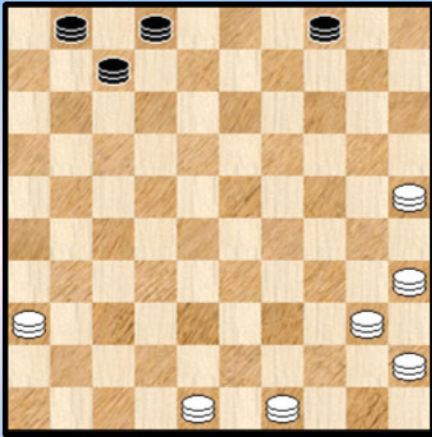
01. 37-32 10x37 02. 41x32 05x37 03. 46x14 09x20  
04. 25x14

Zwart kan slaan naar 20 of 25.

!) 04. ... 03x20 05. 43-39 06x44 06. 50x25 **Diagram 2A**

Het verschil in aantal dammen is 3 , zodat de stand als "gewonnen" kan verklaard worden. Herinner u dat 4 dammen wint tegen 1 , 5 tegen 2 , ...

Diagram 2A Zaz



We geven toch expliciet het vervolg. Zwart heeft 2 mogelijkheden , andere zetten verliezen duidelijk.

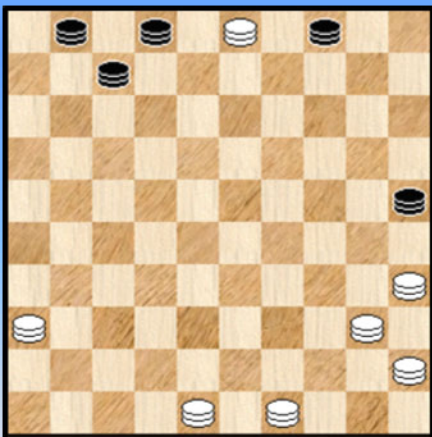
- => 06. ... 07-16 07. 40-18
- ++ 07. ... 01x23 08. 45x18 04x22 09. 36x13 02x19 10. 35x02 +
- ++ 07. ... 04x22 08. 36x18 01x23 09. 45x18 +
- => 06. ... 07-12 07. 40x07 02x16 08. 48-34 01x40 09. 45x18 04x22 10. 36x18 +

We komen nu stilaan bij het zwaardere werk.

II) 04. ... 03x25 05. 43-39

II-1. 05. ... 06x44 06. 50x03 Zie **diagram 2B**.

Diagram 2B Zaz



Het verschil min aantal dammen is deze keer slechts 2. Zwart moet dus zorgen dat hij geen extra dam kwijtspeelt. Maar kan hij dit wel ? Wit dreigt immers de dam op 7 te kidnappen , bijvoorbeeld door 49-31 , 36x13 en 35x16.

Er komt dan ook maar 1 zwarte zet in aanmerking :

06. ... 07-16 07. 40-18 04x22 08. 36x18 01x23 09. 45x18

- => 09. ... 02-11 10. 18-27 16x32 11. 49x02 +
- => 09. ... 16-11 10. 18-13 02x19 11. 35x16 +

We begeven ons nu definitief op weg naar de zware klippen.

II-2. 05. ... 25x43 06. 49x03 **Diagram 2C**.

Diagram 2C Zaz

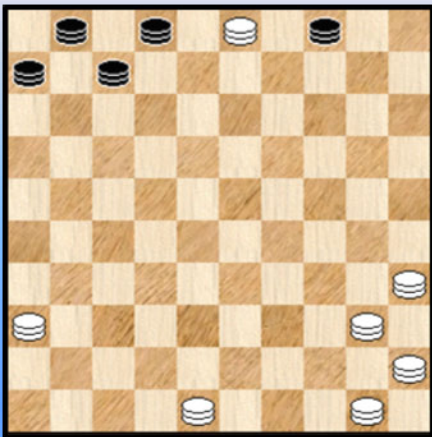
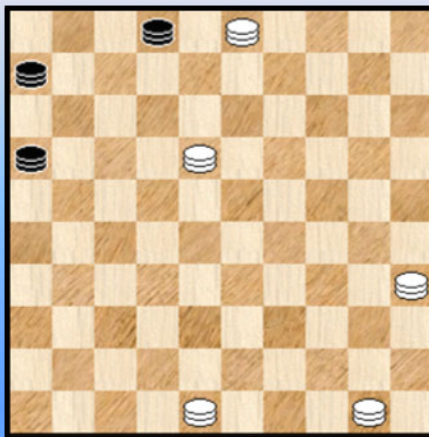


Diagram 2D Zaz PC Blues



Om bovenvermelde redenen moet zwart opnieuw 07-16 spelen.

06. ... 07-16 07. 40-34 01x40 08. 45x18 ! (de enige) 04x22 09. 36x18 ! (de enige)

Hiermee wordt de stand van **Diagram 2D** bereikt. De **centrale stand**. Een puur dammeneindspel van 5 dammen tegen 3 dammen. Er bestaat al heel wat literatuur over de (gewonnen) 5 tegen 2 dammen eindspelen. Niet van de poes. Maar hier winnen 5 dammen zelfs van drie dammen.

Uiteraard komt dit door de wat speciale opstelling van de (zwarte) dammen. Zwart zit wat geklemd enerzijds in de rechthoek 02-16-49-35 en de triktrak lijnen anderzijds. Niet verwonderlijk dat dit ook de thema's zijn waarrond dit dammen - eindspel draait.

Het blijft leuk te zien welke paden naar de overwinning leiden.

In **diagram 2D** beschikt zwart over 3 uitwegen : 02-11 , 16-49 of 06-01.

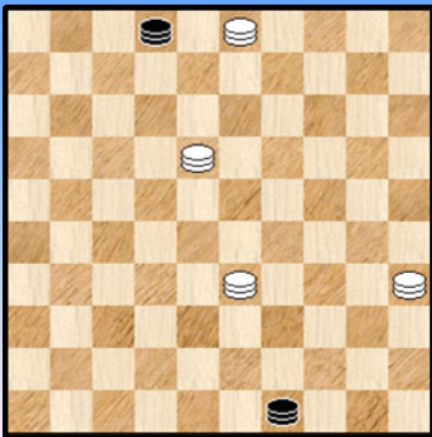
We starten met de makkelijkste winstvoering.

**II-21** 09. ... **02-11** 10. 18-07 11x02 11. 48-39 06x44 12. 50x11 16x07 13. 03-08 02x13  
14. 35x11 +

Een korte variant , vrij verrassend en een leerrijke finesse om tot een losstaande zwarte dam te komen. Erg in trek in 4 om 2 dam - eindspelen.

**II-22** 09. ... **16-49** 10. 48-39 06x44 11. 50x33 ! **Zie diagram 2E**

### Diagram 2E Zaz



Alleen slaan naar 33 houdt wit op winstschema. De reden moet onder meer gezocht worden in de dreiging 33-24 hetgeen de zwarte dam(men) niet te veel ademruimte geeft.

Opnieuw kan zwart drie richtingen uit :

=> 11. ... **49-16** 12. 03-14 16-49 (of 43) 13. 18-27 49x16  
14. 33-11 16x07 15. 14-19 02x24 16. 35x11 +

=> 11. ... **02-16** 12. 18-45

++ 12. ... 49-32 13. 45-07 16x02 14. 33-24 02x30  
15. 35x37 +

++ 12. ... 16-32 13. 33-44 +

++ 12. ... 49-43 13. 03-25 De zwarte dam op 43 mag niet losstaan en moet dus naar 48 of 49.

>> 13. ... 43-48 14. 45-34 48x30 15. 25x43 16x49 16. 33-44 49x40 17. 35x44 +

>> 13. ... 43-49 14. 25-30 ! (ook via 45-40 komt men er) 16-02 gedwongen omdat de zwarte dammen niet los kunnen 15. 33-44 ! 49x40 16. 35x49 02x35 17. 45-40 35x44 18. 49x40 +

++ 12. ... 16-02 13. 03-25

>> 13. ... 49-16 14. 45-40 met niet te pareren dreiging(en) +

>> 13. ... 02-16 14. 45-40 met opnieuw niet te pareren dreiging(en) +

=> 11. ... **49-43** 12. 03-25

++ 12. ... 43-16 13. 18-40 16-49 14. 33-24 02x30 15. 35x02 49x35 16. 25-30 35x24  
17. 02x30 +

++ 12. ... 43-49 13. 18-45  
 >> 13. ... 49-16 14. 45-40 +  
 >> 13. ... 02-16 14. 45-40 16-02 15. 33-24 02x30 16. 35x02 49x35 17. 25-30 35x24  
 18. 02x30 +

++ 12. ... 43-48 13. 18-23 (18-45 geeft alleen remise )  
 >> 13. ... 48-31 14. 33-24 02x30 15. 35x36 +  
 >> 13. ... 48-26 14. 33-24 02x30 15. 35x08 26x03 16. 23-14 03x20 17. 25x14 +  
 >> 13. ... 02-16 14. 23-34 48x30 15. 25x43 16x49 16. 33-44 49x40 17. 35x44 +

**II-23** 09. ... 06-01 10. 18-45 !

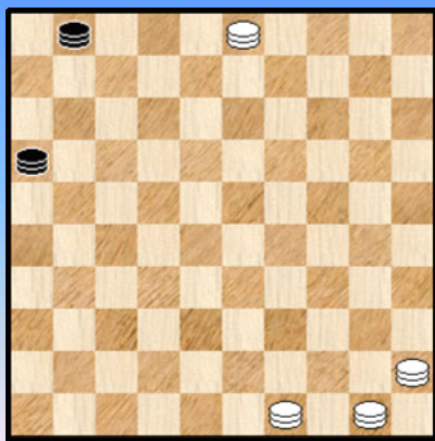
=> 10. ... **01-06** 11. 48-39 06x44 12. 50x11 16x07 13. 45x01 02-16 14. 01-07 16x02  
 15. 03-08 02x13 16. 35x08 +

=> 10. ... **16-49** 11. 48-34 01x40 12. 45x12 !

++ 12. ... 02-16 13. 12-21 16x43 14. 50-44 49x40 15. 35x38 +  
 ++ 12. ... 49-32 13. 12-21 32x16 14. 50-11 16x07 15. 03-08 02x13 16. 35x11 +  
 ++ 12. ... 49-16 13. 03-09 16-32 14. 12-21 32x16 15. 50-11 16x07 16. 09-13 02x19 17. 35x11 +

=> **A2a)** 10. ... **02-07** 11. 48-34 07x40 12. 35x49 **Diagram 2F**

**Diagram 2F** Zaz



Zwart kan kiezen uit 01-06 , 16-02 of 16-07.

++ 12. ... 01-06 13. 03-21 16x27 14. 49x16 +

++ 12. ... 16-02 13. 49-35

>> 13. ... 01-06 14. 03-17 06x22 15. 50x17 02-16  
 16. 45-07 16x02 17. 17-08 02x13 18. 35x08 +

>> 13. ... 02-16 14. 35-02

> 14. ... 01-06 15. 03-17 06x22 16. 50x11 16x07  
 17. 02x11 +

> 14. ... 16-32 15. 03-21 32x16 16. 50-11 16x07  
 17. 02x11 +

++ 12. ... 16-07 13. 49-40 !

++++ 13. ... 07-02 14. 50-06 !

>> 14. ... 02-07 15. 03-12 07x18 16. 40x12 01x18 17. 45x12 +

>> 14. ... 02-35 15. 03-17 35x11 16. 06x39 +

>> 14. ... 02-16 15. 03-25

> 15. ... 16-49 16. 40-35 49-16 17. 25-43 16x49 18. 06-44 49x40 19. 35x44 +

> 15. ... 16-02 16. 25-43

> 1 16. ... 02-35 17. 43-39 35x33 18. 06x39 +

> 2 16. ... 02-16 17. 40-35 16x49 18. 06-44 49x40 19. 35x44 +

++++ 13. ... 07-16 14. 03-25

>> 14. ... 16-49 15. 40-35

> 15. ... 49-16 16. 25-43 16x49 17. 50-44 49x40 18. 35x44 +

> 15. ... 01-06 16. 45-01 49-16 17. 25-39 06x44 18. 35x49 16-02 19. 50-39

> 1 19. ... 02-19 20. 39-30 19x35 21. 01-40 35x44 22. 49x40 +  
 > 1 19. ... 02-16 20. 01-29 +  
  
 >> 14. ... 16-02 15. 50-06  
 > 15. ... 02-35 16. 25-39 35x33 17. 06x39 +  
 > 15. ... 02-16 16. 25-30  
 > 1 16. ... 16-02 17. 30-43 02-16 18. 40-35 16x49 19. 06-44 49x40 20. 35x44 +  
 > 1 16. ... 16-07 17. 30-02 07-16 18. 40-49 +  
 > 1 16. ... 16-49 17. 40-35 49-16 18. 30-43 16x49 19. 06-44 49x40 20. 35x44 +  
 > 15. ... 02-07 16. 25-48 07-16 17. 48-30 16-49 18. 40-35 49-16 19. 30-43 16x49  
 20. 06-44 49x40 21. 35x44 +  
  
 >> 14. ... 16-07 15. 50-06  
 > 15. ... 07-02 16. 25-43  
 > 1 16. ... 02-35 17. 43-39 35x33 18. 06x39 +  
 > 1 16. ... 02-16 17. 40-35 16x49 18. 06-44 49x40 19. 35x44 +  
 > 15. ... 07-16 16. 25-30  
 > 1 16. ... 16-49 17. 40-35 49-16 18. 30-43 16x49 19. 06-44 49x40 20. 35x44 +  
 > 1 16. ... 16-07 17. 30-02 07-16 18. 40-49 +  
 > 1 16. ... 16-02 17. 30-43  
 > 2 17. ... 02-35 18. 43-39 35x33 19. 06x39 +  
 > 2 17. ... 02-16 18. 40-35 16x49 19. 06-44 49x40 20. 35x44 +

Van 5 tegen 3 dammen gaat het naar 4 tegen 2 en dan naar 3 tegen 1. Zo kan met het ook bekijken.

**Oef !** Een hele opgave , een hele boterham , een hele klus. Alleen al om de oplossing ietwat overzichtelijk te houden.

Bij het begin van dit PDFje (dat ik op 20 tot 30 bladzijden raamde - ja, ik ben een beetje naïef in die materie - had ik nooit gedacht in een uitgesponnen en puur 5 om 3 dammen - eindspel betrokken te worden. Het ging om de waterval met eventuele een klein eindspelletje. Maar als er met vele dammen gewerkt wordt gebiedt de logika dat dit toch zou kunnen gebeuren...

Het grote voordeel hierbij : weeral een stand voor een mogelijk eindspelboek 😊. Dit moet niet al te ernstig worden genomen.

- - - - - o - O - o - - - - -



## Omtrent een opgave van Frans Hermelink

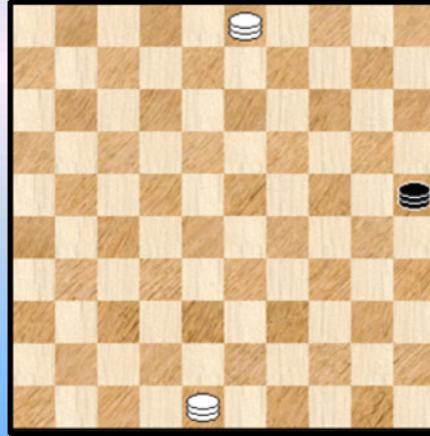
De Waterfalls - reeksen zitten erop. Maar we hebben nog een bijzonder vraagstuk.

### Diagram 1

Welke zet mag zwart NIET doen ?



Diagram 1A eindstand



De opgave van **Diagram 1** komt van **Frans Hermelink**. Een naam die we elders ook al ontmoetten ... De stand doet adembenemend aan met alle randvelden bezet door dammen. Symmetrisch ook.

De opgave luidt niet "Wit speelt en wint" maar wel "Welke zet mag zwart vooral niet doen" Daar de stand symmetrisch is kan men evengoed vragen : welke zet mag wit niet spelen ? De opgave moet vanaf het blad worden opgelost in 1 uur (grapje !).

Hier komt de oplossing.

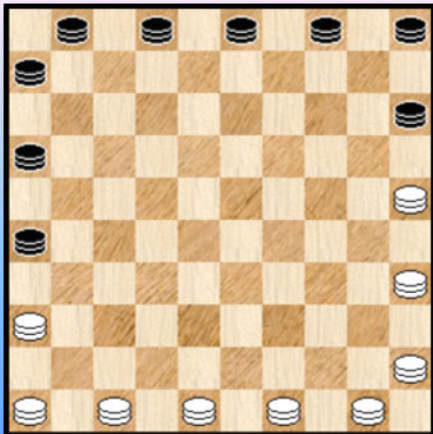
Vrijwel alle zwarten zetten geven remise (bij korrekt spel). Echter met de zet 1. ... 16-43 loopt het mis :

01. ... 16-43 ? 02. 49x38 15x42 03. 47x33 06x39 04. 50x28 05x32 05. 46x23 01x29  
06. 45x18 04x22 07. 36x13 02x19 08. 35x08 03x12 09. 26x03 +

Frans Hermelink gaf ook een naam aan de stand : "**Het hek is van de dam**".

### Diagram 2

Welke zet mag zwart NIET doen ?



Met een minimale verandering bekomen we **diagram 2**. Eveneens een symmetrische stand.

We stellen dezelfde vraag : welke zet mag zwart niet doen ?

Ik verwachtte eigenlijk opnieuw één zet als antwoord. Niet zo, er komen twee zetten uit de bus :

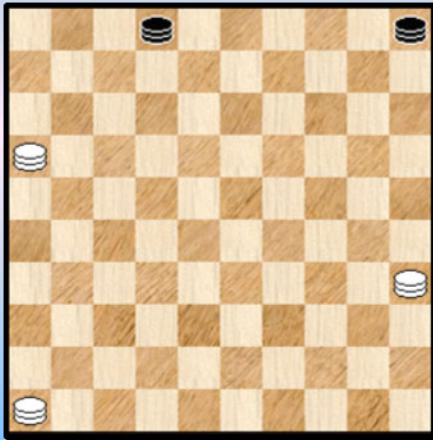
=> 01. ... 16-43 ? 02. 49x38 15x42 03. 47x33 06x39  
04. 50x28 05x32 05. 46x23 01x29 06. 45x18 04x22  
07. 36x13 02x19 08. 35x13 +

=> 01. ... 26-08 ? 02. 48-39 06x44 03. 50x33 15x38 04. 47x29 01x34 05. 45x18 04x22

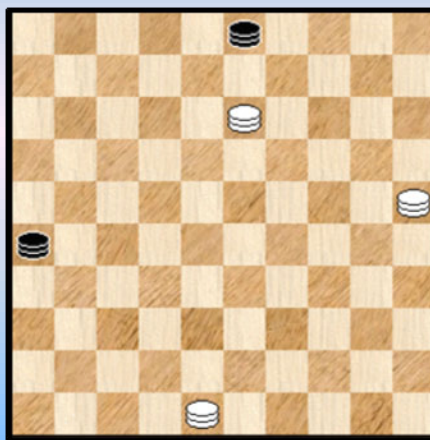
06. 36x09 03x14 07. 25x21 16x27 08. 49x16 +

We geven opnieuw de twee eindstanden

**Diagram 2A**



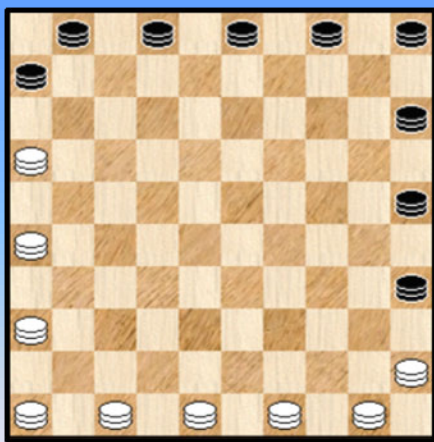
**Diagram 2B**



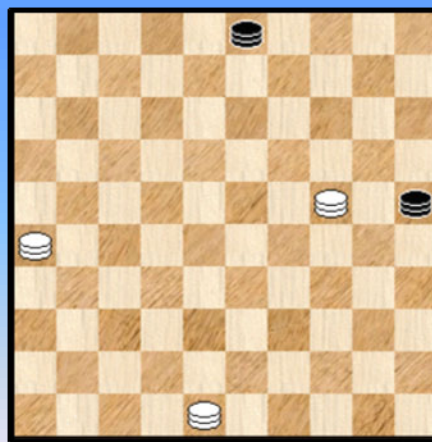
Op naar de volgende.

**Diagram 3**

**Welke zet mag zwart NIET doen ?**



**Diagram 3A eindstand**



Hier komt opnieuw 1 enkele oplossing :

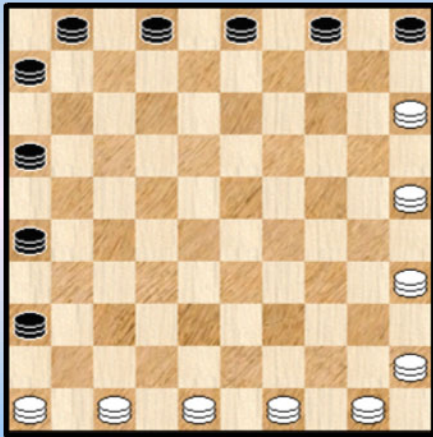
01. ... 35-08 ? 02. 49-32 05x37 03. 46x28 06x33 04. 50x22 04x27 05. 36x18 01x23  
06. 45x07 02x11 07. 16x24 15x29 08. 47x24 +

We hadden reeds diagrammen 1 , 2 en 3.  
Er blijven nog drie andere mogelijkheden.

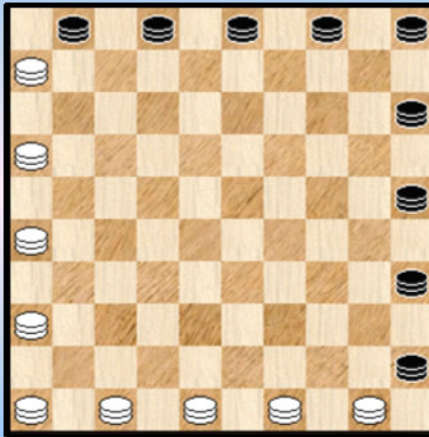
We beelden volledigheidshalve de diagrammen ook af. Het antwoord voor elk van de drie blijft hetzelfde : geen enkele zwarte zet verliest ! Het is moeilijk grip te krijgen op de uitkomsten van de 6 diagrammen.

Overigens zou dit zonder de hulp van een programma moeilijk of niet doenbaar geweest zijn.

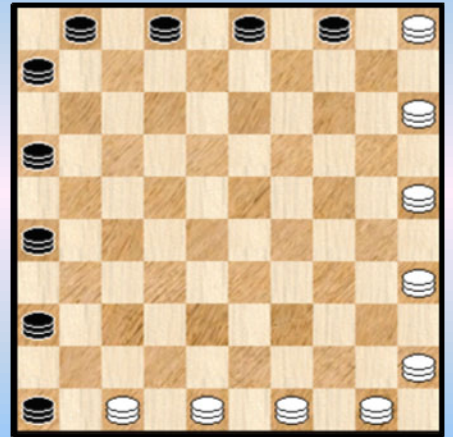
**Diagram 4**  
Welke zet mag zwart NIET doen ?



**Diagram 5**  
Welke zet mag zwart NIET doen ?



**Diagram 6**  
Welke zet mag ...

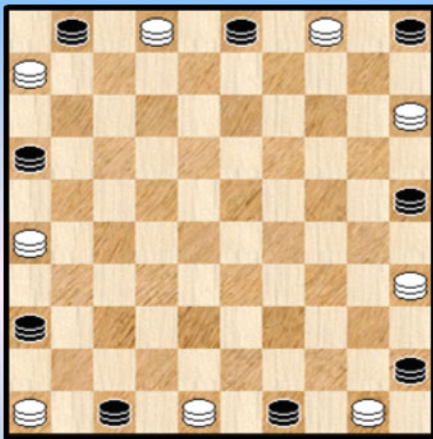


Hebben we alle standen nu gehad , als we ons tenminste even beperken tot standen waarbij  
 - alle randvelden bezet worden door dammen  
 - de 7 witte en de 7 zwarte dammen aansluitend staan geparkeerd ?

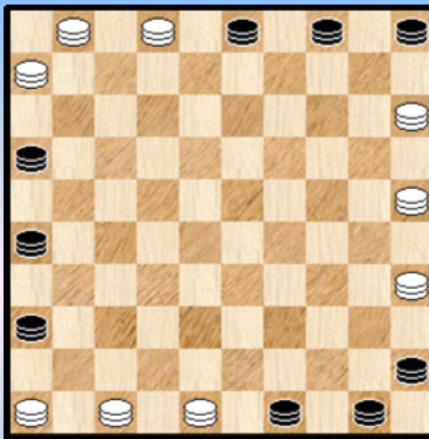
Wel, er zijn nog enkele andere standen , die echter om redenen van symmetrie te herleiden zijn tot één van de zes vorige. Dus eigenlijk wel.

Er bestaan natuurlijk standen waar de 7 witte en 7 zwarte dammen niet aansluitend de randvelden bezetten. We keken nog eens naar volgende drie standen.

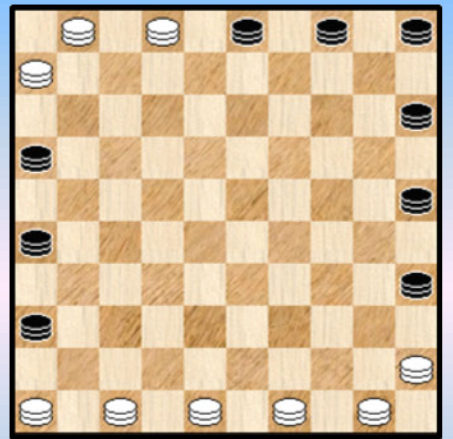
**Diagram 7**  
Welke zet mag zwart NIET doen ?



**Diagram 8**  
Welke zet mag zwart NIET doen ?



**Diagram 9**  
Welke zet mag ...



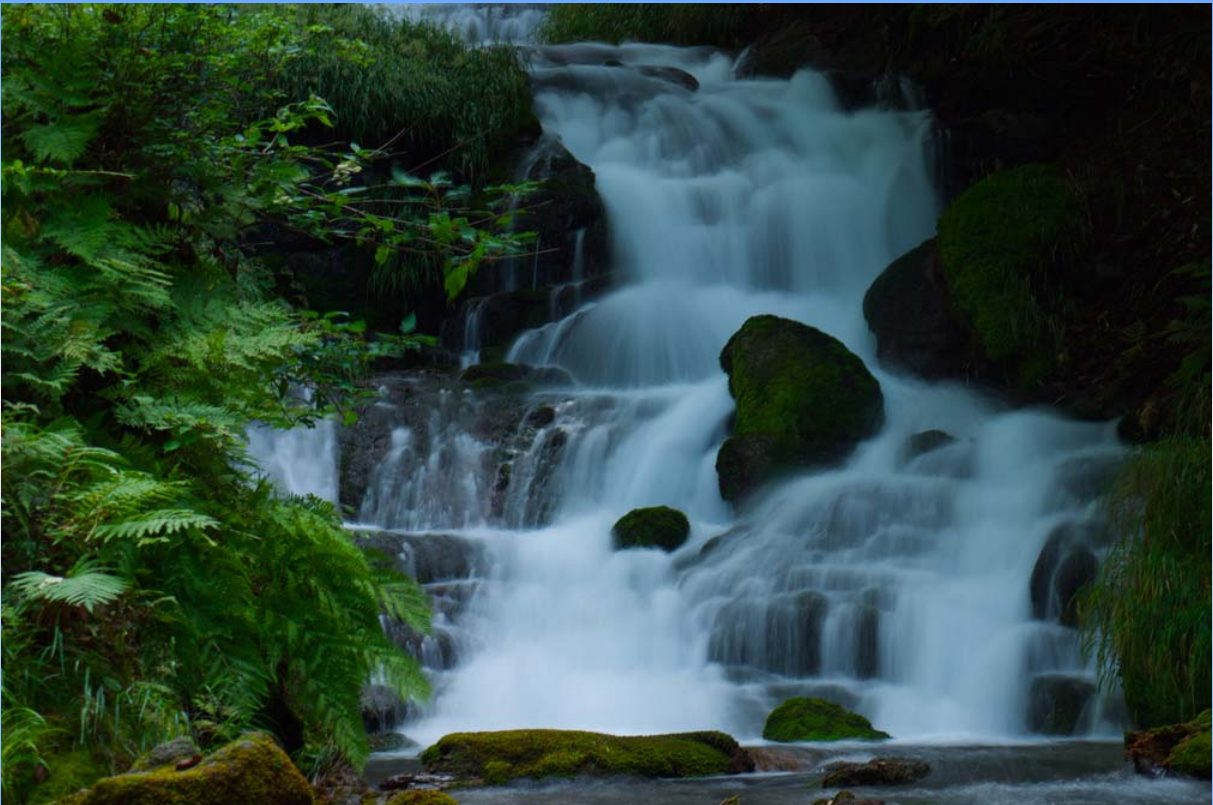
In de eerste stand alterneren de witte en zwarte dammen.  
 In de tweede alterneren groepen van drie dammen van dezelfde kleur.  
 In de derde stand komen 6 witte naast 6 zwarte en verder twee groepen van drie dammen van dezelfde kleur.

Voor de drie diagrammen geldt : geen enkele zwarte zet verliest.

--- o - O - o ---

Waterfalls 9





## Randproblemen - Intro

Met een **randprobleem** (of een **randstand**) wordt in dit PDFje bedoeld een stand waarbij de witte en zwarte stukken (zowel schijven als dammen) zich op de randvelden bevinden. Er komen dus geen stukken voor op andere velden.

Deze regel geldt **strikt**. Zodra er zich dus ook maar 1 stuk (schijf of dam) buiten de randvelden bevindt dan hebben we niet te maken met een randprobleem.

Het spreekt vanzelf dat we daarmee een uiterst strenge selectie doorvoeren.

In dit paragraafje geven we een reeks randproblemen van het waterval - type.

Vooreerst hernemen we enkele standen (zowat een 14 standen) die we reeds elders in de loop van dit PDFje tegenkwamen. Van deze standen wordt de oplossing niet meer gegeven.

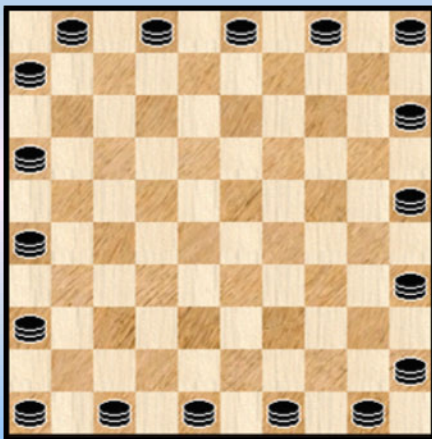
We vullen die aan met een aantal extra standen. De meeste daarvan zijn lichte aanpassingen van andere watervallen om ze in de passende randgedaante te wurmen. Soms moeten we daarbij al eens een lichte toegeving doen op een of ander gebied. Een schijf vervangen door een zwaarder stuk als de dam bijvoorbeeld.

Voor deze standen geven we nog wel de verkorte oplossing : dus geen eindspel en alleen de voornaamste variant(en). Er werd niet gestreefd naar een of andere rangschikking.

De **waterval - randproblemen** vormen uiteraard slechts een bijzonder beperkte groep van de waterval - standen. Het mag al een beetje merkwaardig genoemd worden dat er sowieso bestaan ... De reden van hun bestaan moet (deels) gezocht worden in het sterk repetitieve karakter aansluitend bij de geometrisch structuur van het dambord.

Er bestaan zelfs voorbeelden van **max randproblemen** waarbij dus **alle** randvelden door stukken worden bezet. In de reeks hierboven staan trouwens de max randproblemen afzonderlijk bijeen.

### Diagram met de randvelden

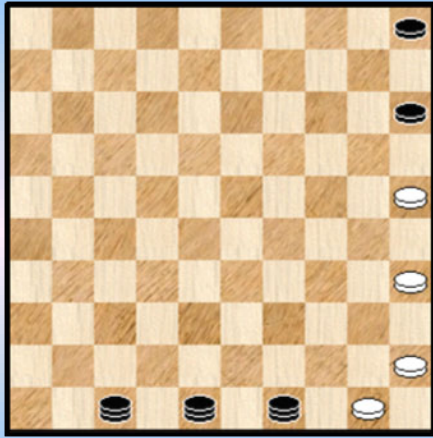


Hoewel over de randvelden zelf weinig discussie kan ontstaan ,  
geven we toch onderstaand diagram.

Op alle **18** randvelden werd een zwarte dam geplaatst.

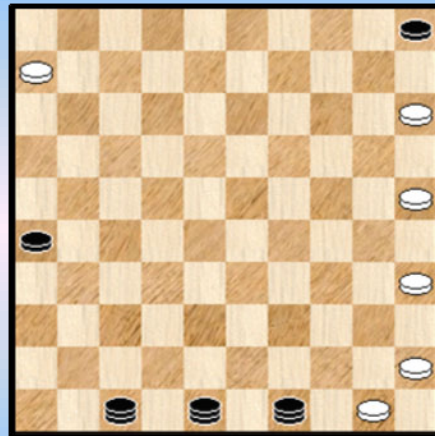
- - - - - o - O - o - - - - -

Wit wint Randproblemen PC Blues reeks 16



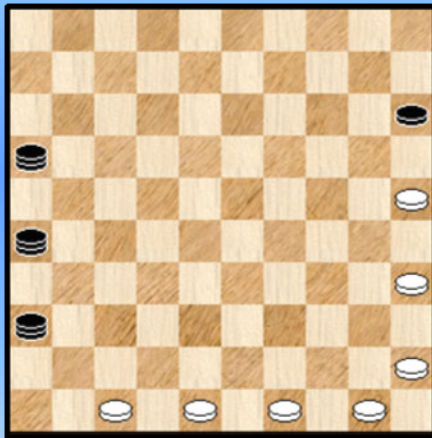
1

Wit wint



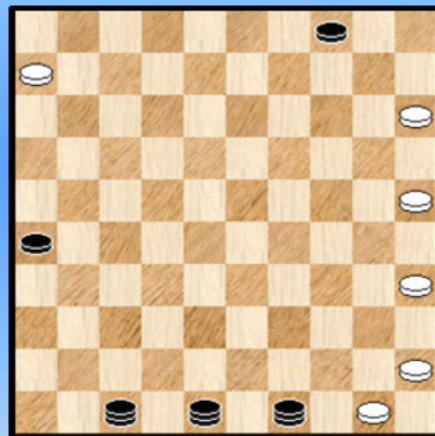
4

Wit wint



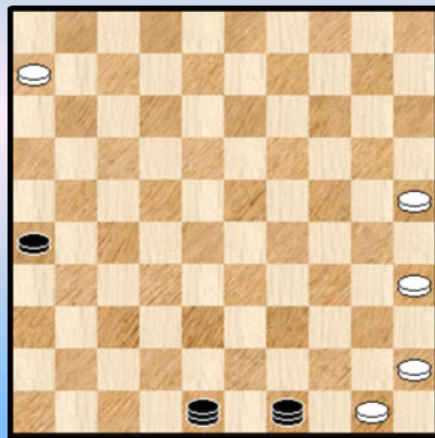
2

Wit wint



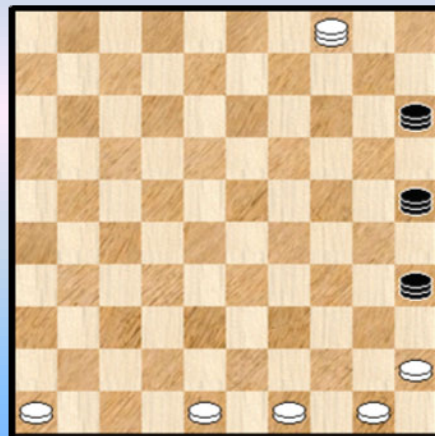
5

Wit wint



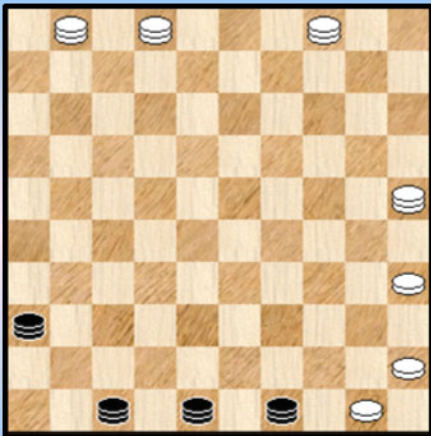
3

Wit wint



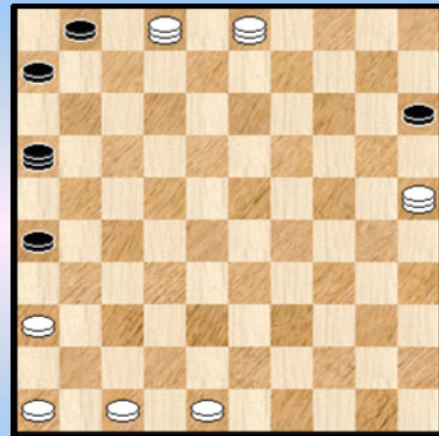
6

Wit wint



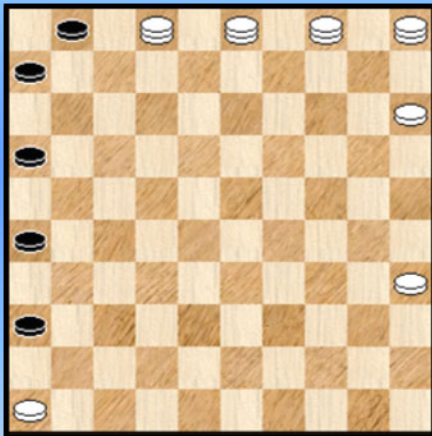
7

Kan zwart remiseren ?



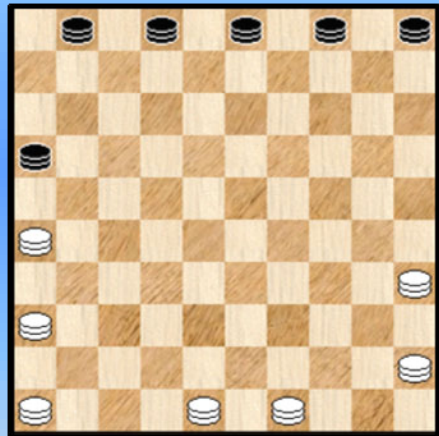
10

Kan zwart remiseren ?



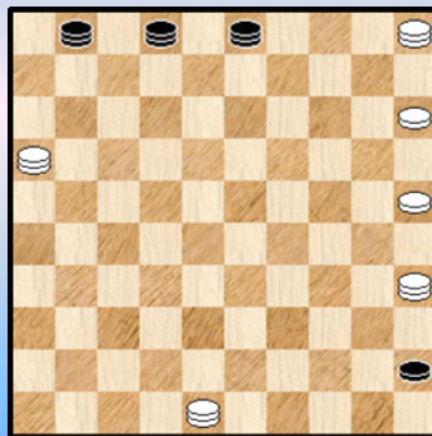
8

Wit wint



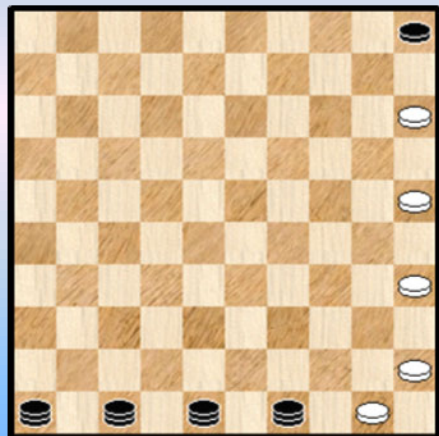
11

Wit wint



9

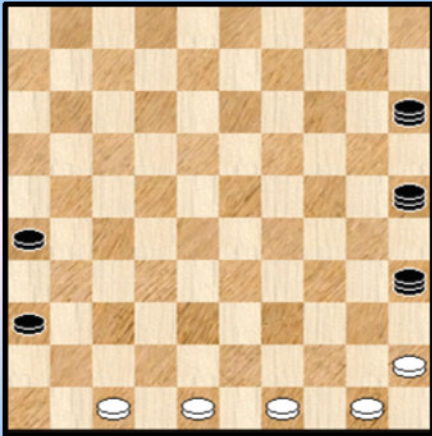
Wit wint



12

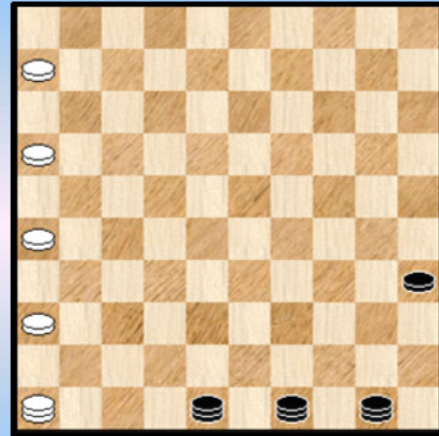


Wit wint



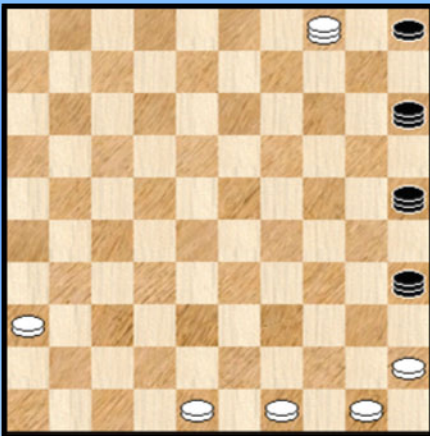
13

Wit wint



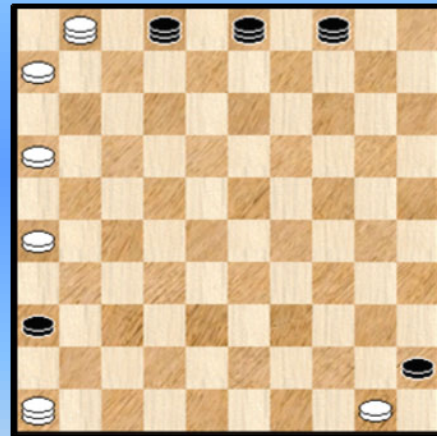
16

Wit wint



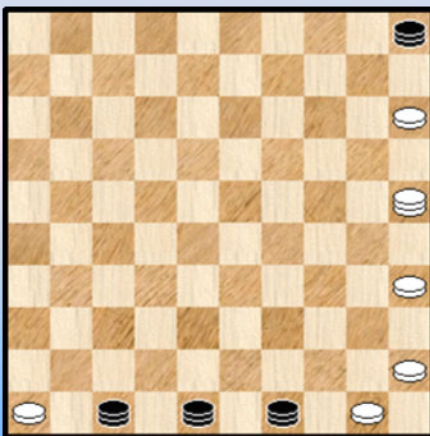
14

Wit wint



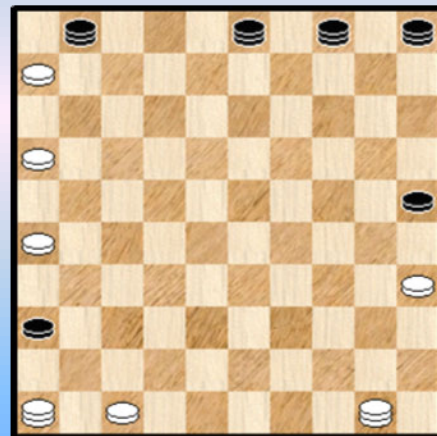
17

Wit wint



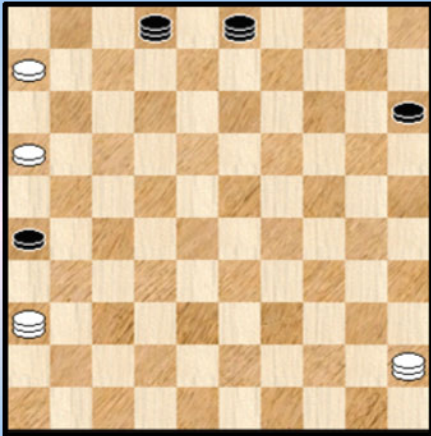
15

Wit wint



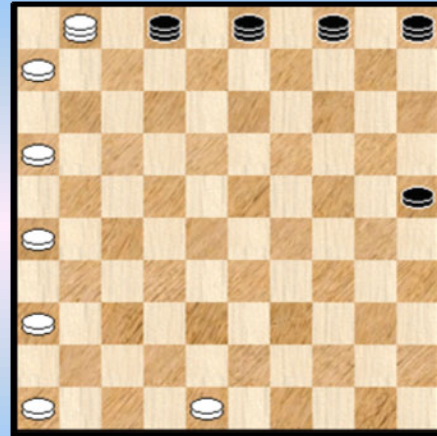
18

Wit wint



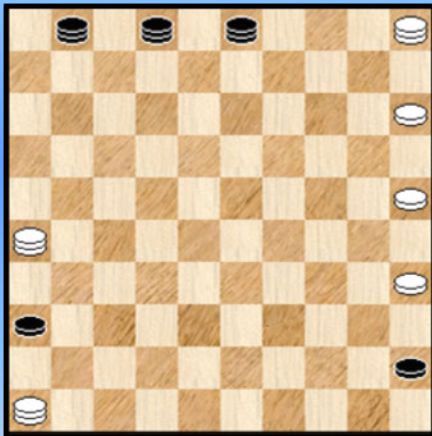
19

Wit wint



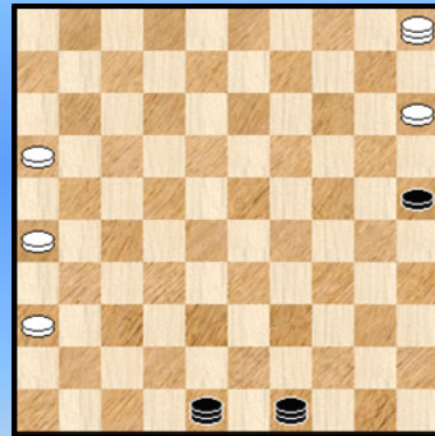
22

Wit wint



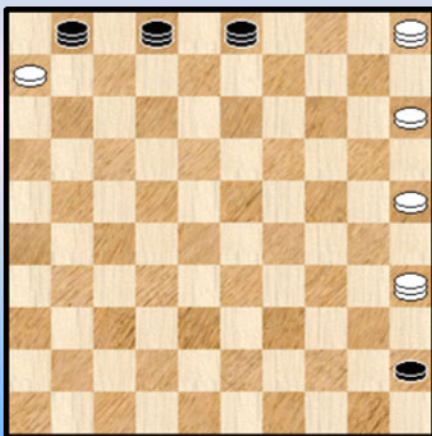
20

Wit wint



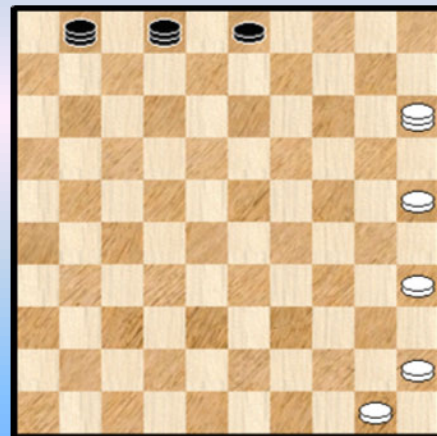
23

Wit wint



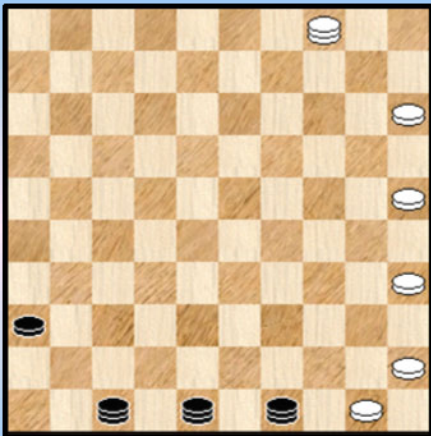
21

Wit wint



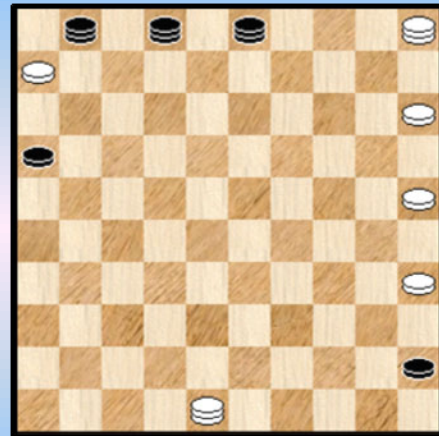
24

Wit wint



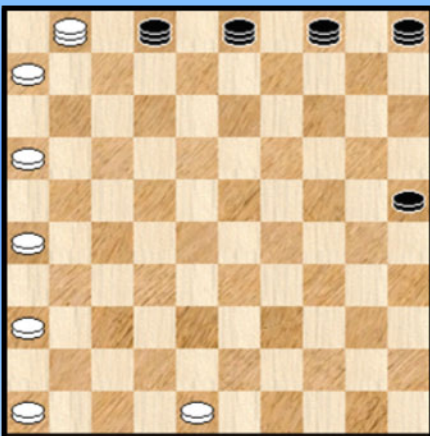
25

Wit wint



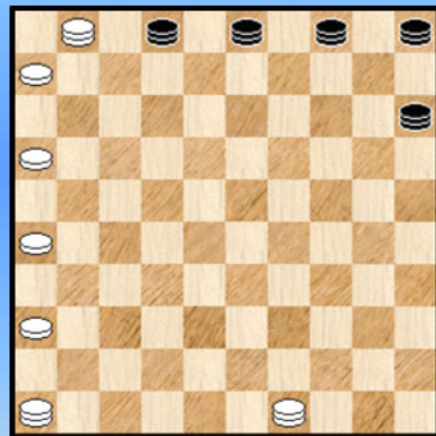
28

Wit wint



26

Wit wint



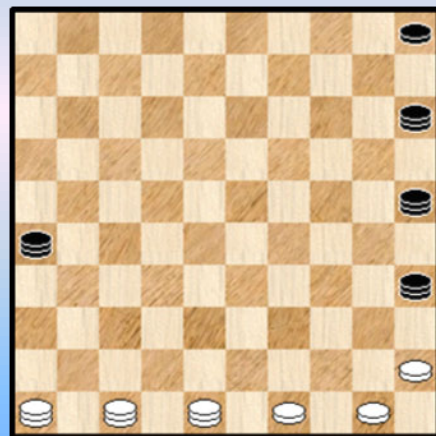
29

Wit wint



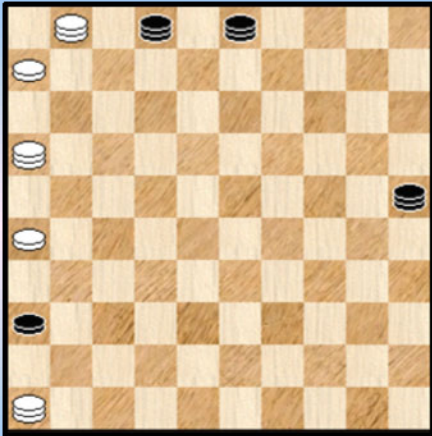
27

Wit wint



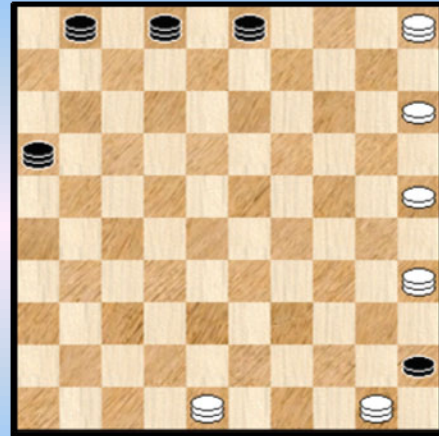
30

Wit wint



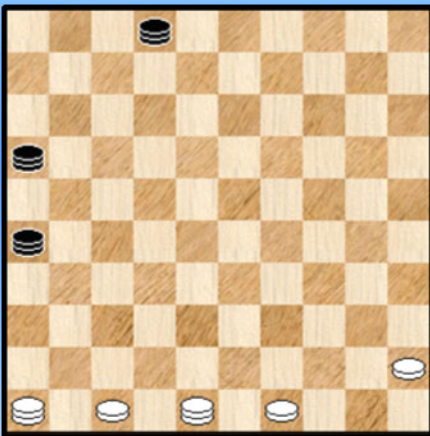
31

Wit wint



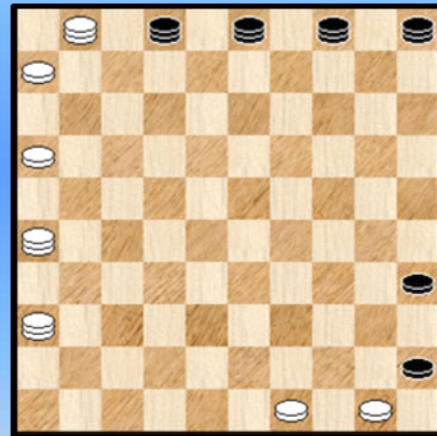
34

Wit wint



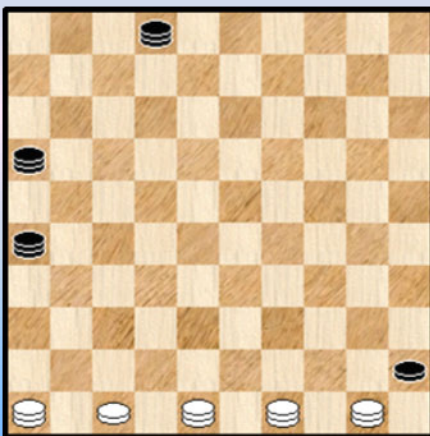
32

Wit wint



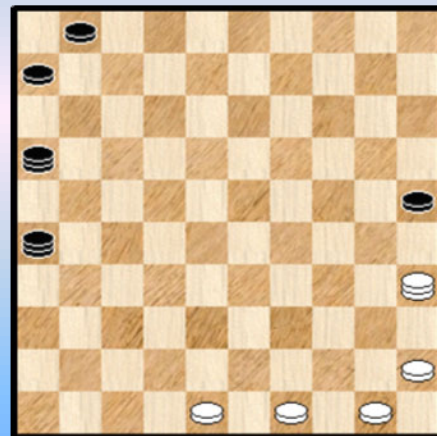
35

Wit wint



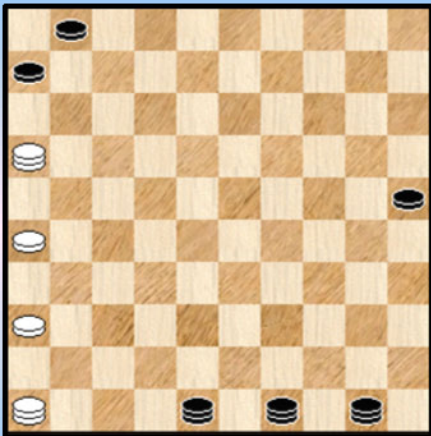
33

Wit wint



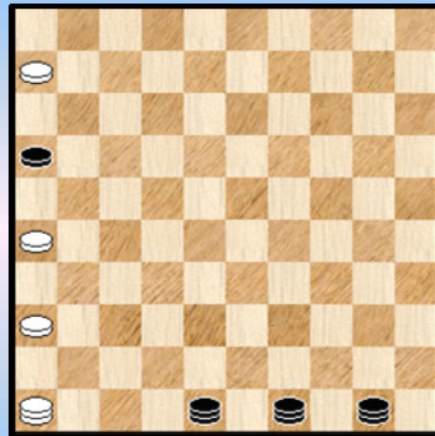
36

Wit wint



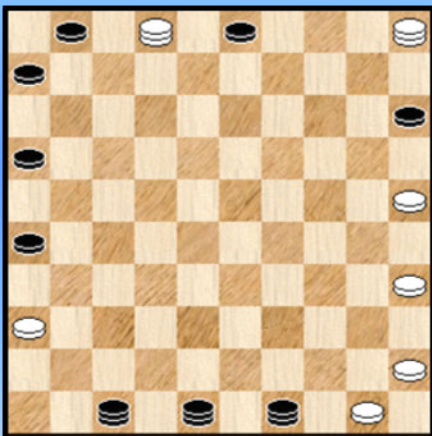
37

Wit wint



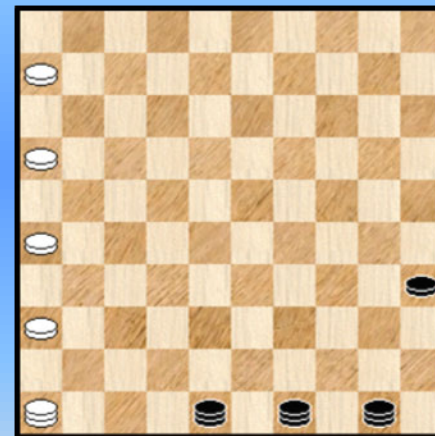
40

Wit wint



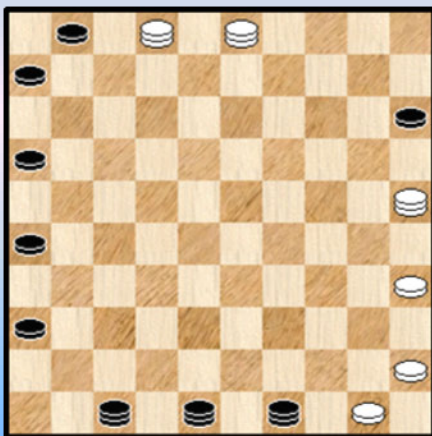
38

Wit wint



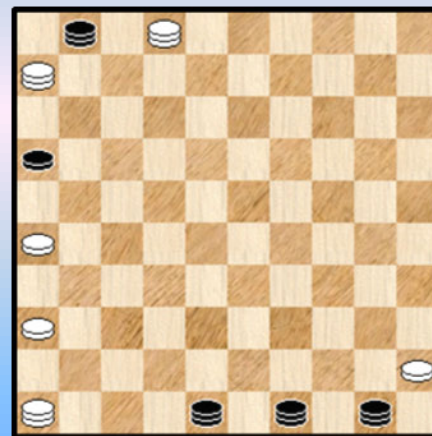
41

Wit remiseert



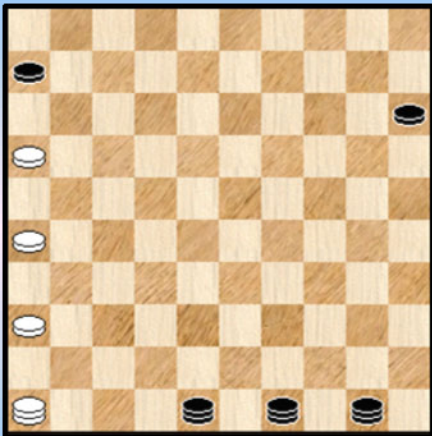
39

Wit wint



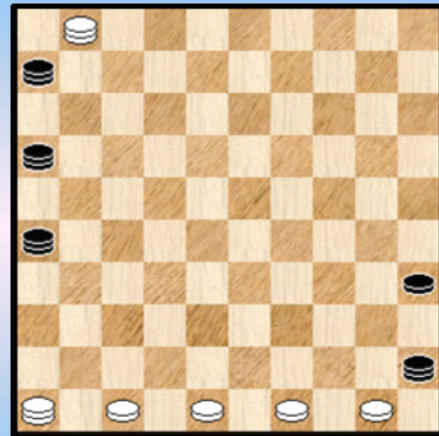
42

Wit wint



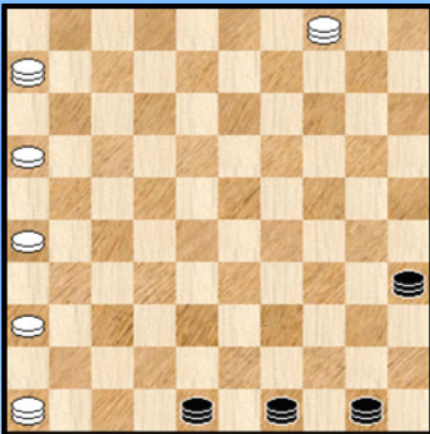
43

Wit wint



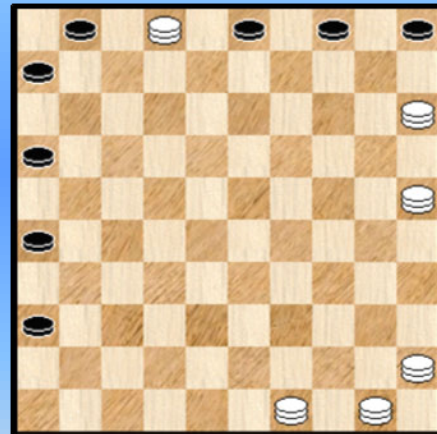
46

Wit wint



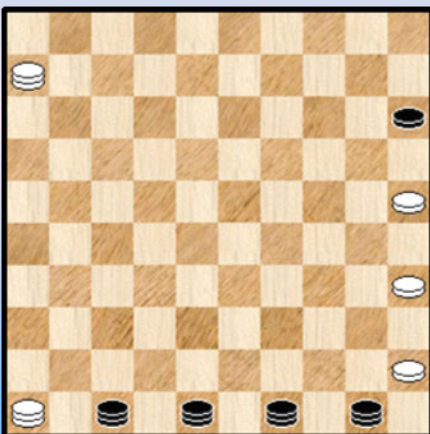
44

Kan zwart remiseren ?



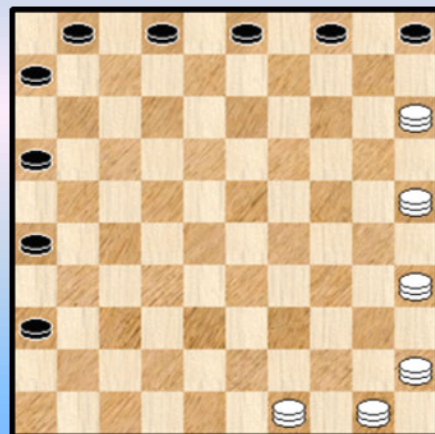
47

Wit wint



45

Kan zwart remiseren ?



48

## Oplossingen Serie 16 : Randproblemen

1.

Het intro diagram uit dit PDFje.

2.

Twee keer drie stappen en eindigend in oppositie. Voor de oplossing zie elders (**OZE**).

3.

Een mini - waterval (2 dammen geslagen) eindigend in een drie om 1. **OZE**

4.

Niet scherp op het einde. **OZE**

5.

**OZE**

6.

Een mooie - doorstromende waterval met scherp slot **OZE**

7.

Een niet-echt geslaagde bewerking op het eindspel van Léquibin. Wit kan makkelijker de 5 om 2 winnen dan de 4 om 2 ... **OZE**

8.

Bij de start van het eindspelletje spelen alleen nog de schijven mee. **OZE**

9.

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44 45-50 05. 48-39 50-45  
06. 44-50 45-23 07. 16-07 23x01 08. 50-45 01-06 09. 45-50 06x44 10. 50x39 +

10.

Een zwarte waterval met verrassend - moeilijke ontleding. **OZE**

11.

Een waterval met louter dammen. 7 tegen 6. Op naam van Harm Wiersma.

12.

Uit een van de (vele) boeken van Iser Koeperman.

13.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 48x37 +

14.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x47 04. 04-15 05-10 05. 15x04 47-38  
06. 48-42 38x47 07. 04-15 +

15.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x03 05-28 05. 15-10 28x05  
06. 03-26 05-23 07. 26-37 23x41 08. 46x37 +  
Een mooie aanvangsstand "waterval" naar het hoekthema.

16.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 35-40 05. 07-01  
=> 05. ... 40-45 06. 01-12 45-50 07. 12-17 50x11 08. 06x17 +  
=> 05. ... 40-44 06. 01-40 44x35 07. 06-01 +

17.

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 36-41 05. 50-44 41x32

06. 46x28 45-50 07. 28-06 50x39 08. 06x44 +

**18.**

01. 35-30 ! 25x34 02. 50-17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41 05. 46x45 +  
De eerste zet brengt enige verfrissing in het randgebeuren.

**19.**

01. 45-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27  
=> 03. ... 15-20 04. 36-47 20-25 05. 47-24 +  
=> 03. ... 26-31 Wit kan nu op 2 manieren winnen :  
++ 04. 36-41 31x22 05. 41-36 22-28 06. 36-47 28-32 07. 47-42 15-20 08. 42x15 32-37  
09. 15-47 +  
++ 04. 36-47 31x22 05. 47-38 22-28 06. 38-29 28-32 07. 29-42 15-20 08. 42x15 32-37  
09. 15-47 +

**20.**

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44  
++ 04. ... 45-50 05. 26-37 50x41 06. 46x37 +  
++ 04. ... 36-41 05. 46x28 45-50 06. 28-06 50x39 07. 06x44 +

**21.**

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44 45-50 05. 44-17 50x11 06. 06x17 +

**22.**

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41  
=> 05. 36x47 25-30 06. 48-43 30-34 07. 47-42 34-40 08. 43-39 40-45 09. 42-37 45-50  
10. 39-33 50x41 11. 46x37 +  
=> 05. 46x37 25-30 06. 48-43 30-34 07. 37-32 34-40 08. 43-39 40-45 09. 32-27 45-50  
10. 39-33 50x31 11. 36x27 +

**23.**

01. 05-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 25-30 04. 15-10 30-34 05. 10-05 34-39  
06. 05-32 39-44 07. 32-49 44-50 08. 16-11 50-45 09. 11-06 45-23 10. 49-40 23x45  
11. 06-01 45-50 12. 01-06 50x11 13. 06x17 +

**24.**

01. 15-24 02x30 02. 25x34 01x40 03. 45x34 03-08 04. 34-29 08-12 05. 29-23 12-17  
06. 23-19 17-22 07. 19-14 22-28 08. 14-10 28-32 09. 10-05 32-38 10. 05-37 38-43  
11. 37-48 43-49 12. 50-44 49x40 13. 35x44 +

**25.**

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20  
Wit wint op de twee manieren van slaan :  
=> 04. 15x24 36-41 05. 04-10 +  
=> 04. 25x14 36-41 05. 14-10 41-47 06. 04-13 47-41 07. 10-05 41-36 08. 13-04 36-47  
09. 05-19 +

**26.**

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41  
=> 05. 46x37 25-30 06. 48-43 30-34 07. 37-32 34-40 08. 43-39 40-45 09. 32-27 45-50  
10. 39-33 50x31 11. 36x27 +  
=> 05. 36x47 25-30 06. 48-43 30-34 07. 47-42 34-40 08. 43-39 40-45 09. 42-37 45-50  
10. 39-33 50x41 11. 46x37 +

**27.**

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38  
=> 03. ... 15x42 04. 48x37 05x41 05. 36x47 voor verdere commentaar **OZE**  
=> 03. ... 15x47 04. 01-07 02x11 05. 06x17 03x21 06. 16x27 04x31 07. 26x37 05x41  
08. 46x10  
++ 08. ... 47-33 09. 48-42 33x47 10. 10-15 +



++ 08. ... 47-15 09. 10-04 15-33 10. 48-42 33x47 11. 04-15 +  
Twee watervallen na mekaar !

### 28.

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x44  
=> 04. ... 16-21 05. 44-40 45x34 06. 48x30 +  
=> 04. ... 45-50 Winst kan nu op 2 manieren :  
++ 05. 48-26 50x39 06. 26-17 39x11 07. 06x17 +  
++ 05. 48-39  
>> 05. ... 16-21 06. 39-17 50x11 07. 06x26 +  
>> 05. ... 50-45 06. 06-01 45-50 07. 39-06 50x39 08. 06x44 +

### 29.

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 26x37 05x41 05. 46x10 15x04  
06. 49-27 04x31 07. 36x27 +

### 30.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 47x38 05-10 05. 46x05 26-17  
06. 38-21 17x26 07. 05-37 26x42 08. 48x37 +

### 31.

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x43 25x48 04. 46-37 48x31 05. 26x37 +

### 32.

01. 46-37 26x42 02. 47x38 16x43 03. 48x30 02x35 04. 45-40 35x44 05. 49x40 +

### 33.

01. 46-37 26x42 02. 47x38 16x43 03. 48x34 ! (slaan naar 39 geeft remise). We komen in het  
eindspel Leclercq terecht **OZE**.

### 34.

01. 05-14 03x20 02. 15x24 02x30 03. 25x34 01x40 04. 35x49 ! (slaan naar 44 geeft remise) en we  
komen opnieuw uit bij Leclercq. **OZE**

### 35.

01. 01-07 02x11 02. 06x17 03x21 03. 16x27 04x31 04. 36x22 ! +  
Alleen slaan naar 22 verschaft winst de winst. **OZE**

### 36.

01. 49-43 16x49 02. 48-42 26x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x02 +  
De onvermijdelijke Guerra. Welk onderwerp men ook behandelt, Guerra duikt steeds op.

### 37.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x02 + Guerra

### 38.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14  
=> 04. ... 03-09 05. 14x03 01-07 06. 02x11 06x17 07. 03x21 16x27 08. 05-37 ! de enige **OZE**  
Een waterval duet.  
=> 04. ... 01-07 05. 02x11 06x17 06. 14-09 03x14 07. 05x06  
++ 07. ... 16-21 08. 06-11 21-27 09. 11-16 +  
++ 07. ... 15-20 08. 06-33 20-25 09. 33-39 16-21 10. 39-43 25-30 11. 43x16 30-34  
12. 16-43 34-40 13. 43-39 40-45 14. 39-50 +

### 39.

01. 50-44 49x40 02. 45x34 48x30 03. 35x24 47x20 04. 25x14 (niet naar veld 9 natuurlijk)  
04. ... 01-07 05. 02x11 06x17 06. 03x21 en hoe zwart ook slaat , wit kan steeds de 4 om 1 in  
remisebanen leiden.

40.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 06x17 +

41.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 35-40 05. 07-01

=> 05. ... 40-44 06. 01-40 44x35 07. 06-01 +

=> 05. ... 40-45 06. 01-12 45-50 07. 12-17 50x11 08. 06x17 +

42.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 06x39 01-06 05. 39-50 06-01  
06. 02-30 +

43.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 16x07 +

44.

01. 46-37 48x31 02. 36x27 49x21 03. 26x17 50x11 04. 06x44 35x49 05. 04-27 49x21  
06. 16x27 +

45.

01. 46-28 50x22 02. 06x44 49x40 03. 45x34 48x30 04. 35x24 47x20 05. 25x14 +

46.

01. 46-37 26x42 02. 47x38 16x43 03. 48x39 06x44 04. 49x40 35x44 05. 50x39 45-50  
06. 01-06 50x33 07. 06x39 +

47.

01. ... 03-09 de beste mogelijkheid **A**

02. 25x03 04-10 03. 15x04 01-07 04. 02x11 06x17 05. 03x21 16x27 06. 04x31 26x37 07. 45-29 !

+ Voor de oplossing van dit eindspel **OZE**

**A** 01. ... 36-41 02. 49-32 41-46 03. 32-14 ! 46x10 04. 02-08 03x12 05. 45x07 01x12

06. 25-09 04x13 07. 15x07 +

48.

Een erg mooie stand , trouwens afgeleid uit de vorige waardoor zwart nu een dubbele drie - beweging kan uitvoeren. Het geven van andere varianten dan de zwarte waterval zou een langdradig en weinigzeggend karwei worden. We doen het dus niet. Maar wit wint dus wel , ook in de andere varianten.

Hier is het echter om te doen :

01. ... 02-08 02. 35x02 03-09 03. 25x03 04-10 04. 15x04 01-07 05. 02x11 06x17

06. 03x21 16x27 07. 04x31 26x37 08. 45-29 !! + **OZE**

49.

50.

51.

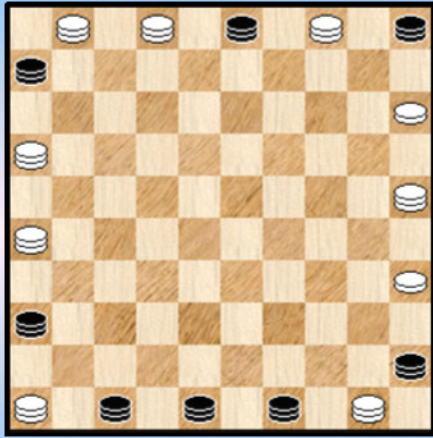
52.

53.

54.

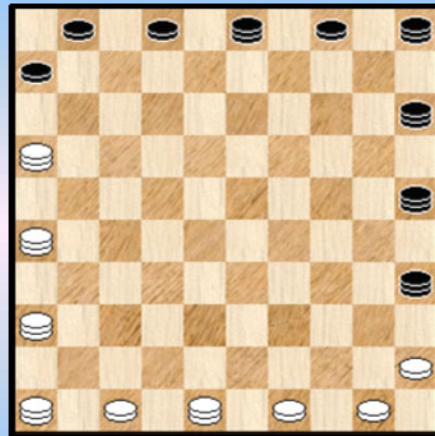
- - - - - o - O - o - - - - -

Wit wint Randprobl. max PC Blues reeks 16



1

Wit wint

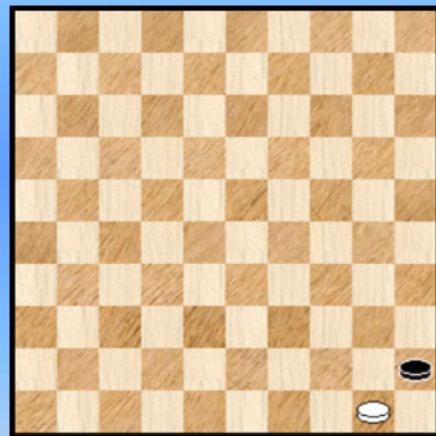


4

Welke zwarte zet mag niet ?

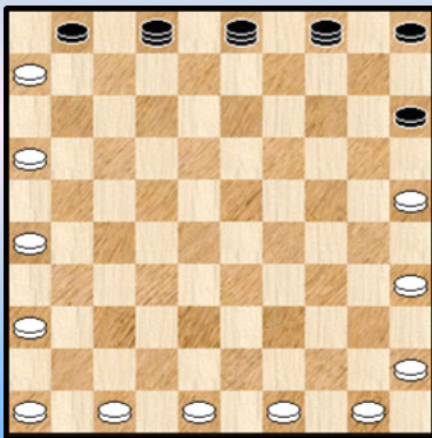


2

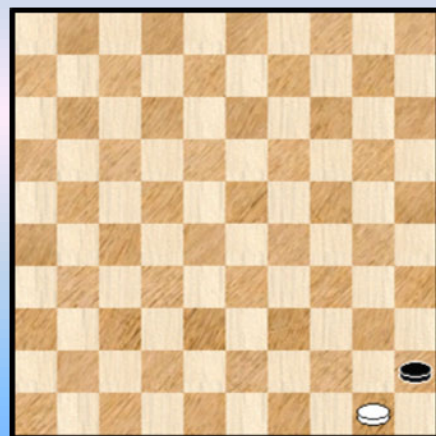


5

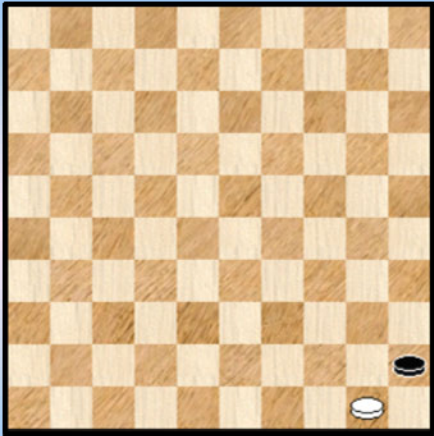
Wit wint



3



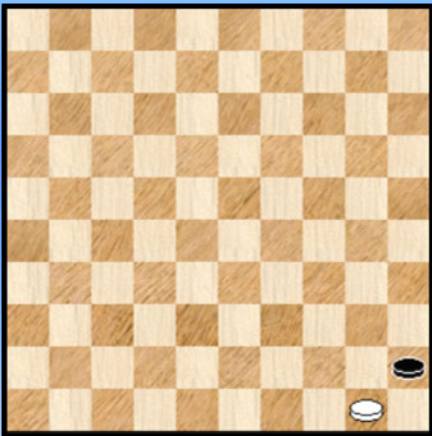
6



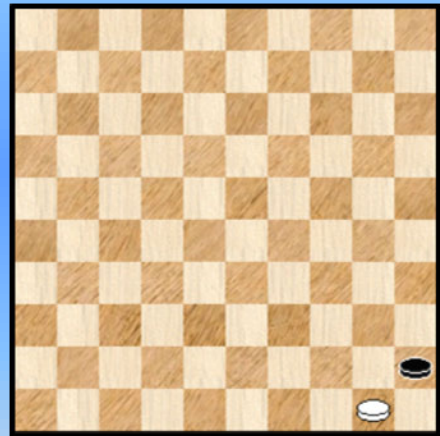
7



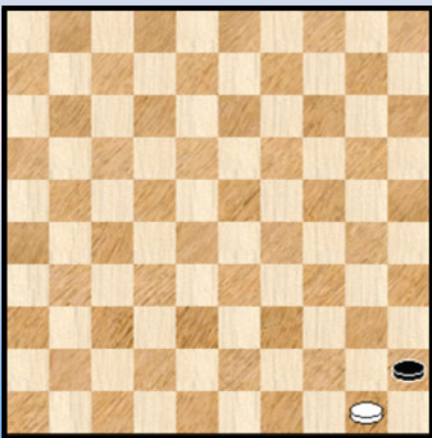
10



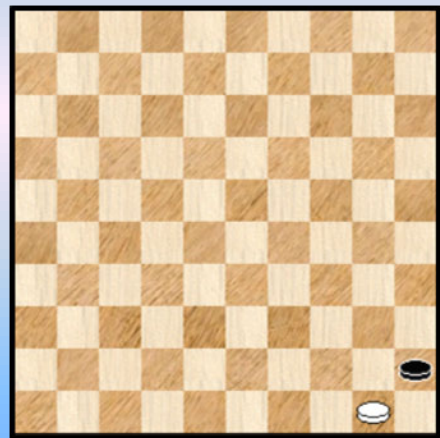
8



11



9



12

## Oplossingen Serie 16 : Randproblemen

1.

Een max randprobleem van Gerrit de Bruijn. Beide kleuren bezitten 6 dammen. Wit heeft de twee extra schijven. **OZE**

2.

In deze opgave van Frans Hermelink luidt de opgave : Geef de enige zet die zwart niet mag spelen op straffe van verlies ! **OZE**

3.

01. 36-31 04x36 02. 26-21 03x26 03. 16-11 02x16 04. 49-43 16x49 05. 48-42 26x48  
06. 47-41 36x47 07. 50-44 49x40 08. 45x34 48x30 09. 35x24 47x20 10. 25x14 +

Een max , maar niet echt gelukt. Schijf 46 is totaal overbodig ...

4.

01. 45-40 35x44 02. 50x39 25x43 03. 49x38 15x42 04. 48x37 05x41 05. 46x14 03x25 (de beste)  
06. 16-43 25x48 07. 47-42 48x37 08. 26x42 +

Een max, met weliswaar een rommelige reststand.

5.

6.

- - - - - o - O - o - - - - -

Waterfalls 10









## 20 x 20 stuks

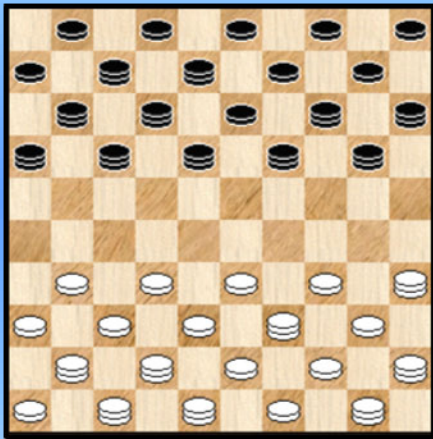
In het begin van dit PDFje zei ik al dat er nogal wat fantasie - problemen bestaan. Onderverstaan dat de standen dan vele dammen bevatten.

We gaan daar dus niet op in. We blijven met onze watervallen op de begane grond (al is dit wellicht een tegenspraak met de definitie zelf van waterval ☺).

We hebben een 20x20 stand op de kop getikt met de 40 stukken op de beginplaatsen geparkeerd. Hiervoor maken we een uitzondering. Eigenlijk moeten we zelfs niet eens een uitzondering maken. Net zoals de oorspronkelijke watervallen (aan de rand) en de lijnwatervallen zou men hier kunnen spreken van **massale 20x20 watervallen**.

Wellicht bestaan er andere dan het exemplaar van hieronder dat allicht het oudste moet zijn in zijn soort. De stand staat op naam van Julius Thieullent.

**Wit speelt en wint** Thieullent



De oplossing :

01. 32-28 19x32 02. 37x28 14x26 03. 41-14 10x19  
04. 34-29 18x34 05. 39x41 17x39 06. 44x33 11x39  
07. 50x17 12x21 08. 40-34 07x40 09. 45x18 13x22  
10. 41-10 05x14 11. 36-31 26x37 12. 42x05 15x42  
13. 47x24 08x30 14. 35x08 02x13 15. 43-38 16x43  
16. 48x02 +

De oplossing is niet scherp en bij de laatste paar zetten is variatie mogelijk.

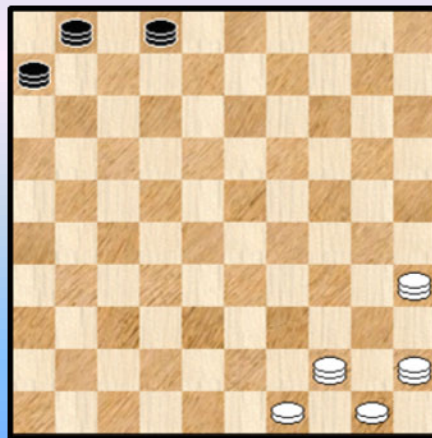
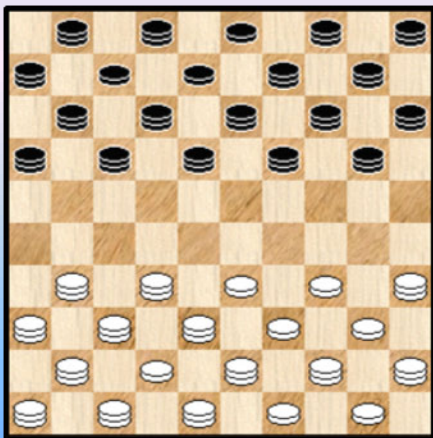
De echte vraag die bij de stand moet gesteld worden : bestaat er een betere , scherpere 20x20 ?

In Dam Eldorado van 1990 (nummer 6) vonden we dit :

**Wit wint**

De Bruijn

Zaz , wit wint !



Een werkstuk van Gerrit de Bruijn.

Oplossing :

01. 34-29 18x34 02. 40x29 12x34 03. 45x21 16x27 04. 31x18 13x22 05. 36x24 20x29

06. 33x24 15x29 07. 38x20 14x25 08. 32-19 10x23 09. 37x19 05x23 10. 41x14 09x20  
11. 46-10 04x15 12. 43-16 25x43 13. 48x09 03x14 14. 42-38 15x42 15. 47x12 07x18  
16. 16x45 !

Hierna ontstaat (zie diagram) een moeilijk triktrak eindspel. Drie witte dammen en (witte) twee schijven nemen het op tegen drie zwarte dammen. Met succes.

Deze opgave beantwoord ook ten volle de vraag die werd gesteld naar aanleiding van de stand van Thieullent. De oplossing kan immers als **scherp** worden aanzien tot het einde.

Voor de verdere ontleding van het eindspel verwijzen we naar de triktrak reeks. Daar kwam dit eindspel - met oplossing - reeds aan bod.

In Dam Eldorado van 1990 (nummer 6) wordt overigens nog melding gemaakt van het bestaan van andere dergelijke 20x20 standen.

Een sterk staaltje van De Bruijn. Overigens ook nog om een andere reden : op datum van de eerste release van dit PDFje is Flits geen partij voor deze stand ( ☺ ). Pas omstreeks zet 9 schiet Flits in aktie en geeft dan de winst aan ! Gerrit De Bruijn - Flits 2-0.

- - - - - o - O - o - - - - -

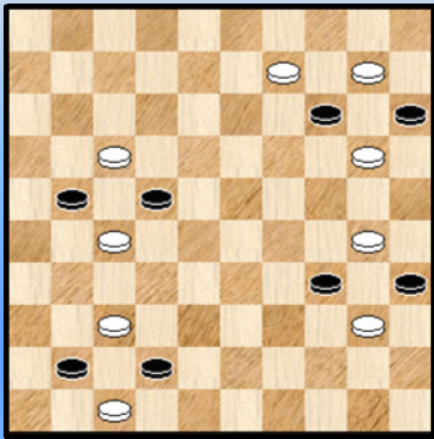
## Het waterval thema

Het PDFje was omzeggens samengesteld en wat staat er te lezen in Dam Eldorado van 1988 nummer 4 ? We geven volledigheidshalve ook de bladzijde maar mee : blz. 118.

Een artikel naar aanleiding van het overlijden van Roel Bergsma waarin als laatste deeltje voorkomt :

Tot besluit van deze rubriek een stukje kuriosita dat praktisch in alle rubrieken is opgenomen. Hier komt het beroemde **watervalthema** te voorschijn. Zwart aan zet gaat in deze konstruktie verplicht kopje onder : 01. ... 15x13 02. 20x18 21x23 03. 27x29 35x33 04. 40x38 41x43 05. 47x49 ! Een wonderlijke konstruktie !

### Zaz Waterval Thema.



Uit de tekst blijkt niet echt dat Roel Bergsma als auteur moet bestempeld worden maar afgezien daarvan was het nu natuurlijk even naar **adem happen**. Waw !

Om meerdere redenen.

Vooreerst het plaatje , de afwikkeling en natuurlijk het idee alleen al. Inderdaad wonderlijk.

Blijft nu natuurlijk de vraag : kan dit ooit te voorschijn komen in een probleem of blijft het pure fantasie ?

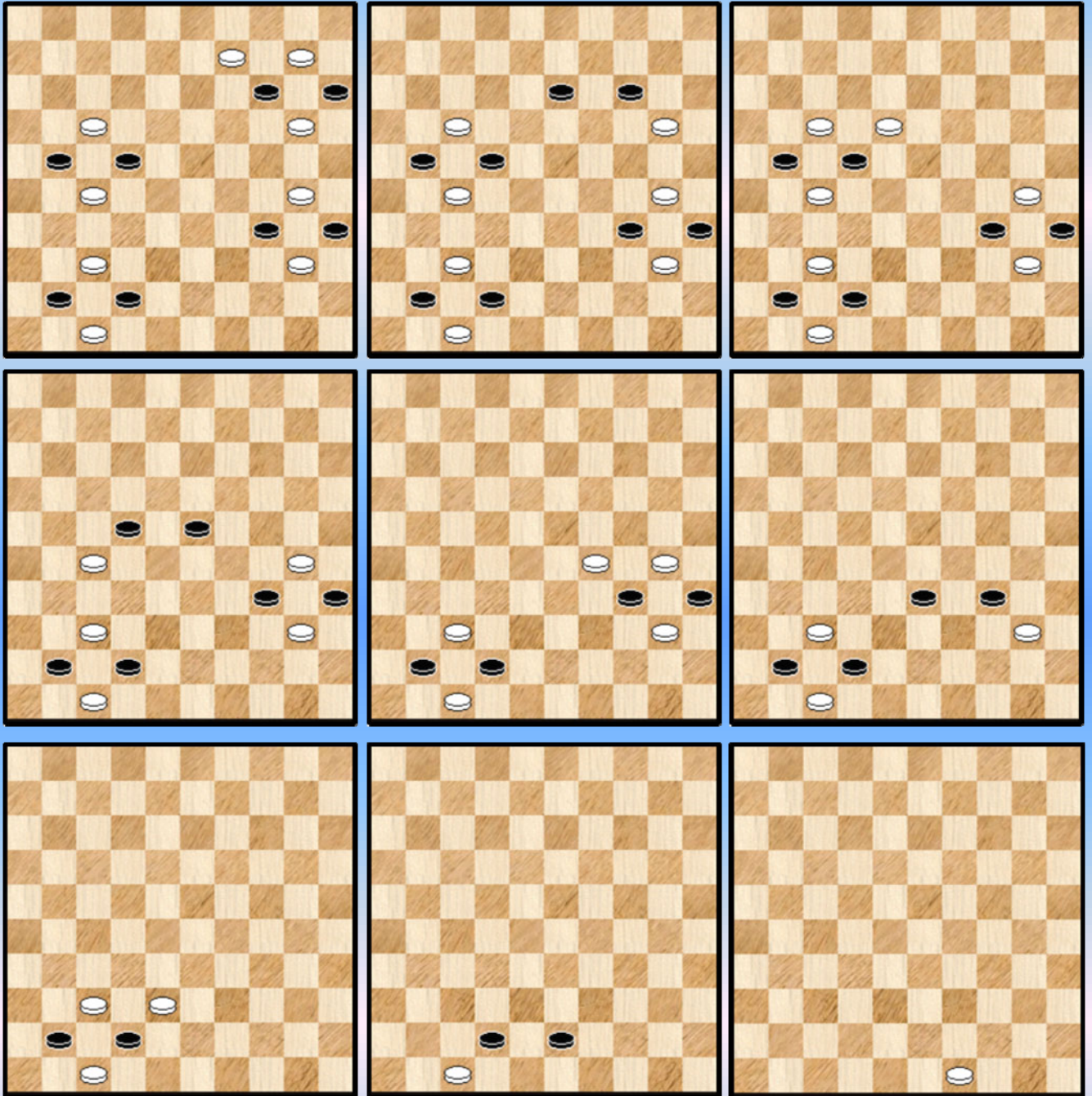
Dit lijkt wel erg onwaarschijnlijk dat een bewerking hierop mogelijk zou kunnen zijn. De ervaring heeft me echter geleerd de problemisten niet te onderschatten ! Misschien moet ik mijn licht maar eens opsteken. We leggen nu snel dergelijke existentiële vragen op een ostentatieve wijze naast ons neer.

En dan verschijnt daar natuurlijk de **naamgeving**. Het waterval thema. Nieuw voor mij , al had ik het onbestemde gevoel dat dit moest bestaan. Misschien heb ik ooit vroeger wel eens die naamgeving ontmoet bij het doorbladeren van enkele oude nummers van het Damspel en is dit blijven hangen. Dit lijkt me de meest logische verklaring.

Overigens een erg gelukkige naamgeving want in de stand ontbreekt natuurlijk niet het repetitieve element dat vaak kenmerkend is voor een waterval. En ook het **sprankelende** karakter komt tot uiting in de stapsgewijze oplossing.

Natuurlijk zijn we niet rouwig dat er reeds een waterval thema bestaat ! Een welkome aanvulling op de eigen waterval - terminologie en aanpak. Als kleine hulde aan dit thema geven we de oplossing in beelden. Dat is eens wat anders dan de banale tekstoplossing. Opdat alle visuele effecten ten volle tot uiting zouden komen en ook het globale overzicht niet mag ontbreken ontbreekt starten we de visuele oplossing op een nieuwe bladzijde. Een diagram voor elke zet ! Van wit én zwart 😊.

Zaz (9 steps to heaven E. Cochran)



In de gauwte stelden we nog 10 fun - diagrammen samen op dit waterval thema. Allemaal pure fantasie , fictie en alleen levensvatbaar voor de spelende mens. Het kroonschijven motief had ik er ook graag bij gehad. Eigenlijk staat het er bij maar wel in een beperkt waterval thema.

**Diagram 1 :**

01. ... 11x13 02. 17x19 25x23 03. 30x28 31x33 04. 37x39 45x43 05. 50x48 +  
Op een andere bordplaats. De eindschijf komt op 48.

**Diagram 2 :**

01. ... 11x13 02. 17x19 25x23 03. 30x28 31x33 04. 37x39 45x43 05. 50x48 05-28  
06. 15-10 28x05 07. 48-42 ! + Het hoekthema als extraatje.

Diagram 1 Zaz verliest

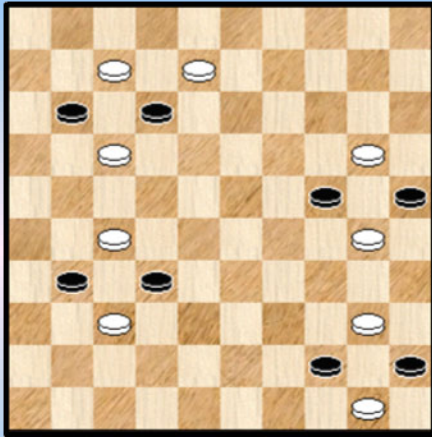


Diagram 2 Zaz verliest

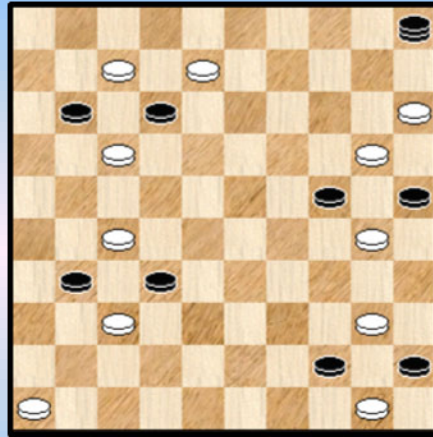


Diagram 3 Zaz verliest

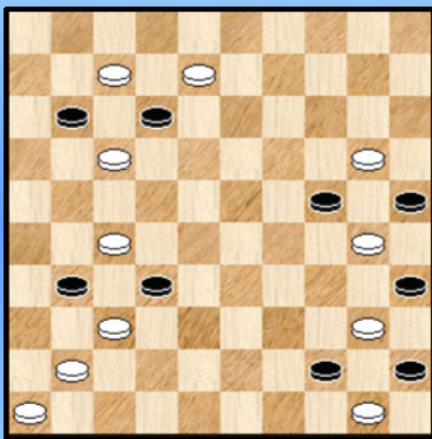
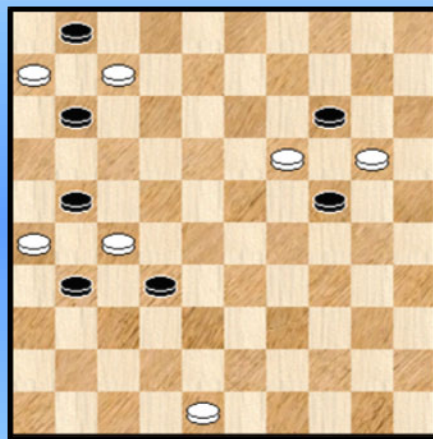


Diagram 4 Wit wint



**Diagram 3 :**

01. ... 11x13 02. 17x19 25x23 03. 30x28 31x33 04. 37x39 45x43 05. 50x48 35-40  
06. 48-43 40-44 07. 41-37

=> 07. ... 44-49 08. 43-38 49x41 09. 46x37 +

=> 07. ... 44-50 08. 43-39 50x41 09. 46x37 +

**Diagram 4 :**

01. 26x28 21x23 02. 20x18 14x12 03. 06x08 01x03 04. 48-43 + Het kroonschijven motief.

Diagram 5 Zaz verliest

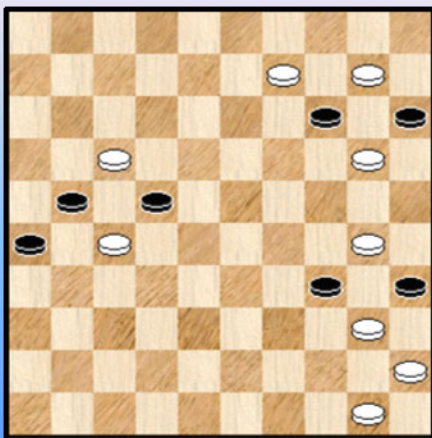
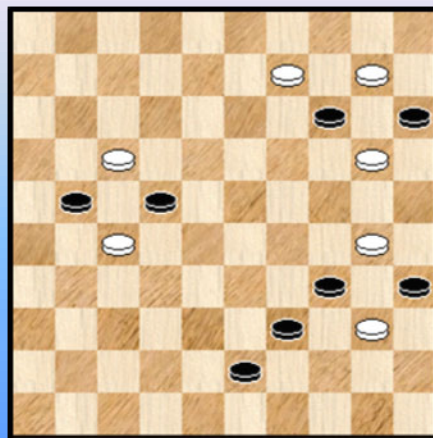


Diagram 6 Zaz verliest



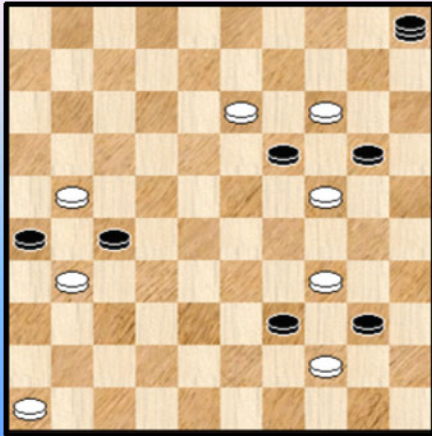
**Diagram 5 :**

01. ... 15x13 02. 20x18 21x23 03. 27x29 35x33 04. 40x38 26-31 05. 45-40 31-36  
06. 50-45 36-41 07. 40-34  
=> 07. ... 41-46 08. 38-32 46x40 09. 45x34 +  
=> 07. ... 41-47 08. 38-33 47x40 09. 45x34 +

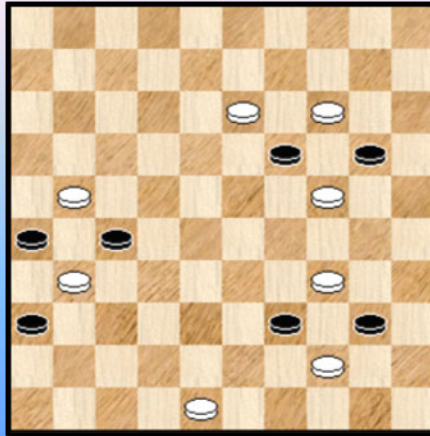
**Diagram 6 :**

01. ... 15x13 02. 20x18 21x23 03. 27x29 35x33 04. 40x49 +

**Diagram 7 Zaz verliest**



**Diagram 8 Zaz verliest**



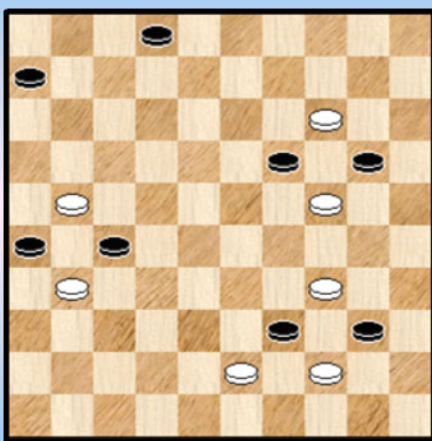
**Diagram 7 :**

01. ... 20x18 02. 24x22 26x28 03. 31x33 40x38 04. 44x42 ! +  
De zwarte dam bleef gedurende de afwikkeling toekijken.

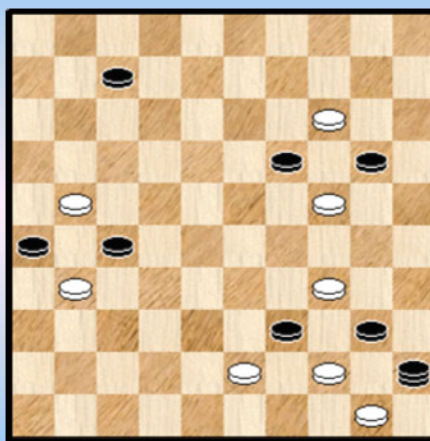
**Diagram 8 :**

01. ... 20x18 02. 24x22 26x28 03. 31x33 40x38 04. 44x42 36-41 05. 42-37 41x32  
06. 48-42 +

**Diagram 9 Zaz verliest**



**Diagram 10 Zaz verliest**



**Diagram 9 :**

01. ... 40x38 02. 34x32 26x28 03. 21x23 20x18 04. 14x12 ! +

**Diagram 10 :**

01. ... 40x38 02. 34x32 26x28 03. 21x23 20x18 04. 14x01 +

--- o - O - o ---

## Het waterval thema (vervolg) - Een bijdrage van Arjen Timmer.

In het voorgaande paragraafje sprak ik het al uit : misschien moet ik maar eens het oor te luisteren leggen bij iemand uit de wereld van de problematiek. Ten aanzien van het waterval thema.

Daarom stuurde ik een mail naar Arjen Timmer die me voor twee vorige boeken ook al eens wat standen had toegestuurd. Arjen stuurde me prompt enkele voorbeelden. Een zestal. Of eigenlijk zeven. De zevende stand , die als betiteling "**De waterval**" kreeg en op naam staat van Gortmans vindt u vooraan in het PDFje.

In dit paragraafje brengen we dus de 6 andere standen voor het daglicht. Stuk voor stuk mooie problemen overigens. Nu moet ik wel zeggen dat in mijn hoofd de onduidelijkheid enigszins blijft ten aanzien van wat men nu juist bedoeld met het waterval thema. Of nog anders gezegd : wanneer mag men een bepaalde stand beschouwen als een bewerking op het waterval thema ? Wat zijn de precieze technische kenmerken van te kunnen spreken van een bewerking op het waterval - thema ?

In elk van de 6 komposities (weliswaar met uitzondering van de laatste) komt op **enig** moment in de ontleding een situatie voor waar een **blokje van 4 schijven** wordt gevormd, twee zwarte en twee witte. Er komt **alternerend** (als we de wijzers van de klok) vorm een witte en een zwarte schijf aan bod. De twee witte schijven kunnen horizontaal staan of vertikaal. Mogelijk is dit te beschouwen als definitie van een stand op het waterval - thema. Het zou ook kunnen dat dit moet aangevuld worden door een slag die twee schijven bevat.

We bannen deze vragen naar de achtergrond maar merken nog wel op :

=> Dat Arjen zelf had toegevoegd dat het waterval thema op vele plaatsen op het bord kon uitgevoerd worden

=> En ikzelf ondertussen wel konkludeer (zonder enig houvast overigens) dat het waterval thema uit de voorgaande paragraaf waar meerdere (vier) blokken van vierkantjes (telkenmale bestaande uit 2 zwarte en 2 witte schijven , alternerend) louter en alleen als de "max" kan beschouwd worden. Wellicht onbereikbaar voor enig problemist.

Hier komen de 6 standen die Arjen verzamelde.

Het waterval - moment staat aangeduid met het teken ~~W~~

Diagram 1

Wit wint

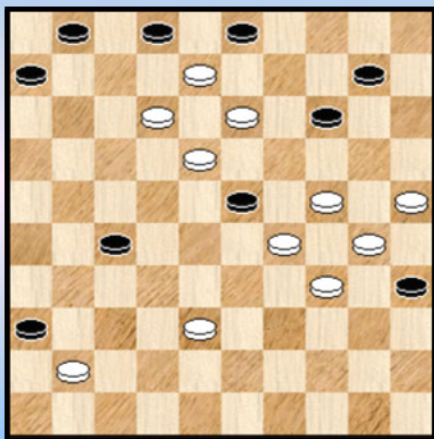
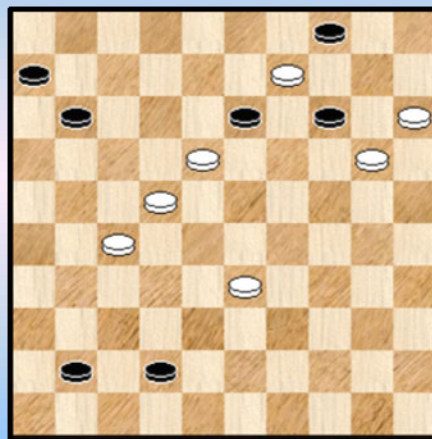


Diagram 2

Wit wint



### Oplossing Diagram 1 (Leen De Rooij) :

01. 38-33 36x47 02. 24-19 35x24 ~~W~~ 03. 29x09 47x40 04. 19x28 03x14 05. 25-20 14x25  
06. 13-09 02x33 07. 09-04 40x07 08. 04x02 +

### Oplossing Diagram 2 (Levickij) :

01. 22-17 13x31 02. 33-28 11x33 03. 15-10 ~~W~~ 04x24 04. 09x27 06-11 05. 27-21 11-16  
06. 21-17 +

Diagram 3 Wit wint

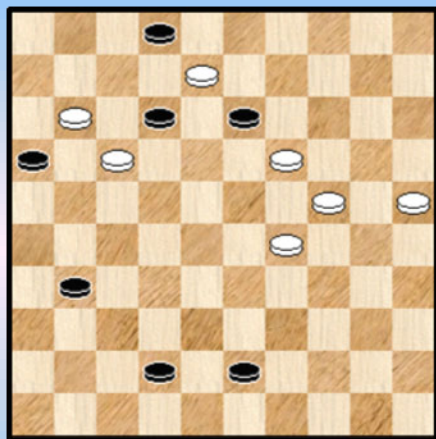


Diagram 4 Wit wint

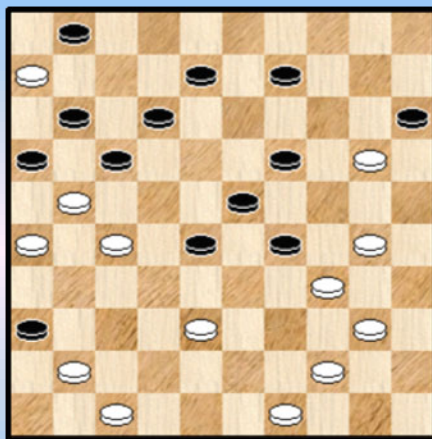


Diagram 5 Wit wint

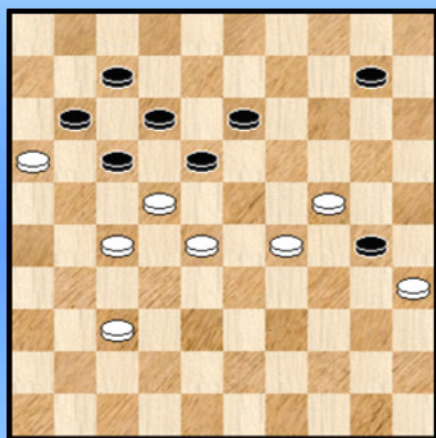
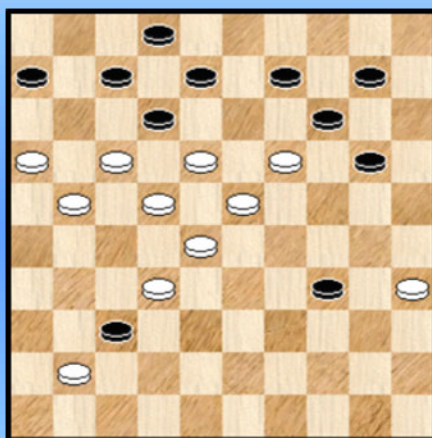


Diagram 6 Wit wint



**Oplossing Diagram 3 (Van Eijk) :**

01. 24-20 13x15 (de beste) 02. 25-20 15x33 03. 11-07 ~~W~~ 02x22 04. 08x26 +

**Oplossing Diagram 4 (Stuurman) :**

01. 47-42 15x35 02. 44-39 35x33 03. 49-44 29x49 04. 38x07 36x38 05. 21x43 49x21  
06. 26x17 ~~W~~ 01x21 07. 06x26 +

**Oplossing Diagram 5 (Schoute) :**

01. 29-23 18x20 02. 35x04 17-21 03. 04x18 12x41 04. 22-17 ~~W~~ 11x31 05. 16x47 +

**Oplossing Diagram 6 (De Ruiter) :**

01. 32-27 37x46 02. 19-13 08x19 03. 17x08 02x13 04. 16-11 06x26 05. 27-21 26x17  
06. 22x02 13x33 07. 02x24 (ook slaan naar 30 wint) 08. 30x13 +

----- o - O - o -----



## Terminologie

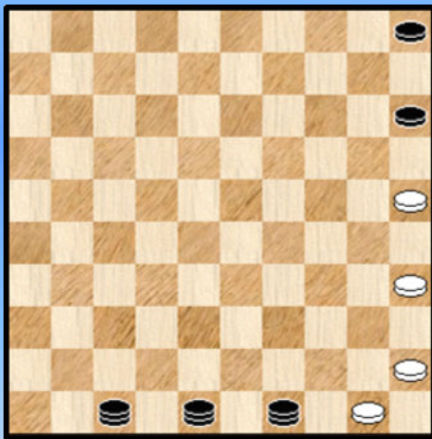
In dit paragraafje nemen we nog eens het lijstje van de voornaamste waterval - begrippen door. Als herhaling. Ze staan (meestal) reeds uitvoerig beschreven eerder in dit PDFje , maar hier staan ze tezamen, bij mekaar , op een hoopje dus.

Bedoeling is niet echt de terminologie ingang te doen vinden. Al mag dit natuurlijk ☺ . Veeleer een beetje samenhang te geven aan dit PDFje. Het invoeren van enkele termen op gebied van naamgeving geeft makkelijker een structuur aan het geheel. Het laat in het bijzonder ook toe om afzonderlijke paragraafjes in te voeren horend bij een bepaalde naamgeving.

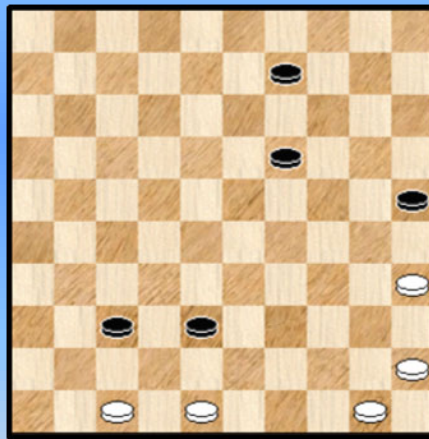
We geven soms ook een zo sprekend mogelijk voorbeeld. Zonder oplossing evenwel want de voorbeelden kwamen al eerder in dit PDFje voor.

In een **waterval** worden drie of meer dammen in aaneensluitende zetten geslagen. In **diagram 1** een voorbeeld van een **trap - waterval** waar het **repetitieve karakter** het sterkst tot uiting komt. Niet alle watervallen hebben een trap structuur !

**Diagram 1 Wit wint**



**Diagram 2 Coup de l'escalier**



In Frankrijk is men nogal sterk in het geven van namen aan slagzetten. Onder **coup de l'escalier** moet precies de trap - structuur verstaan worden die hier in het voorbeeld van diagram 1 opduikt. Uiteraard ontbreekt het massieve , **voluntaristische** gebruik van dammen. Normaal gezien zullen er bij een coup de l'escalier 2 dammen geslagen worden.

Ergens op internet vond ik een voorbeeld van een coup de l'escalier : **diagram 2**.

Wit wint door : 01. 48-43 38x49 02. 47-42 37x48 03. 50-44 49x40 04. 45x34 48x30 05. 35x04 +

In een echte waterval worden dus 3 stuks (dammen) geslagen. We nemen echter ook heel wat voorbeelden op waar slechts 2 dammen geslagen worden. Men kan dan spreken van een **mini - waterval**. Niks belet ons om **diagram 2** ook als een voorbeeld van een mini - waterval te beschouwen.

Het kan gebeuren dat de laatste zwarte dam in de rij niet geslagen wordt. Desondanks kan een dergelijke stand toch voldoende kenmerken bevatten die de winst stellen. In zo een geval kunnen we spreken van een **doorstromende** waterval.

In **diagram 3** staat een voorbeeldje van een doorstromende (mini -) waterval.

We hadden reeds een mini - waterval. Ook bestaat er een **waterval miniatuur**. Heel eenvoudig een waterval in miniatuur formaat. Anders gezegd in de stand beschikken beide kleuren over 7 schijven. Dammen mogen (in de aanvangsstand) dus niet voorkomen. In diagram 4 een voorbeeldje van een waterval miniatuur.

Diagram 3 Wit wint

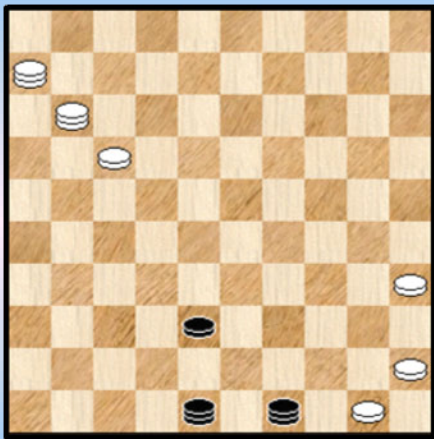
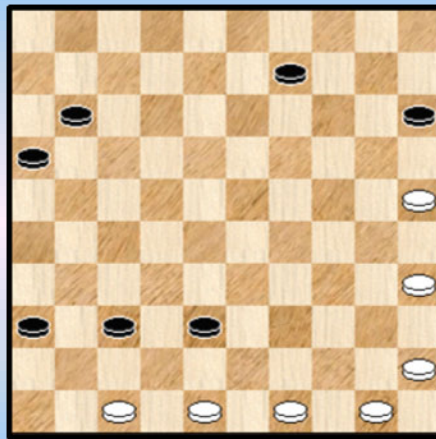


Diagram 4 Wit wint



Het eindspelletje dat overblijft na de waterval brengt geen functionele extra bij ten aanzien van de waterval zelf. We gaan hier dan ook niet verder op in. Behalve dan de vermelding dat een Guerra - waterval (het ligt zo goed in de mond) uiteraard een waterval betreft die eindigt in het Guerra motief.

Een bijzonder type van waterval speelt zich volledig (of in hoofdzaak) af op een enkele lijn. We spreken hier dan ook over een **lijnwaterval**. Gezien de lijnlengte een rol spelen zullen de meest voorkomende lijnwatervallen zich afspelen ofwel op de lange lijn ofwel op de triktrak lijnen.

In **diagram 5** plaatsen we een voorbeeldje van een lijnwaterval op de lange lijn.

Diagram 5 Wit wint

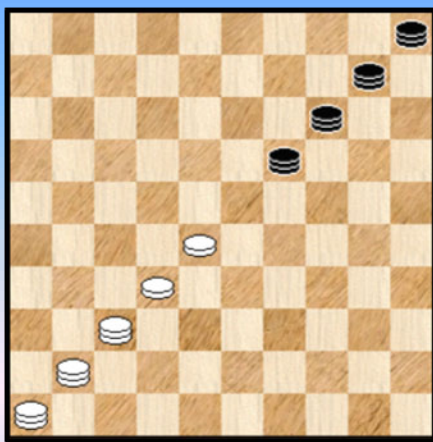
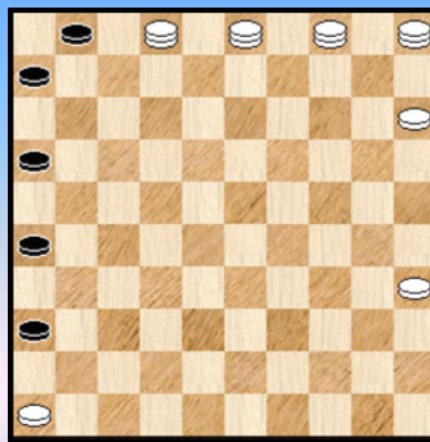


Diagram 6 Kan zwart remiseren ?



We vervolgen in **diagram 6** met een voorbeeld van een **zwarte waterval**. In een dergelijke waterval is het zwart die op de waterval - golven surft. Het blijft wel wit die als winnaar overblijft.

Bij een zwarte waterval surft zwart op de golven, maar het blijkt ook perfect mogelijk dat beide kleuren een "watervalletje doen". Een passende naam lijkt hier een "**waterval duet**".

In **diagram 7** geven we een voorbeeld.

In **diagram 8** een voorbeeldje van een **Turkse waterval**. Zodra er ergens een Turks element in het spel is spreken we van een Turkse waterval. Hoeft het gezegd dat de deeltjes PC Blues deel 7 tot 10 hebben bijgedragen tot deze keuze ? Het Turkse element zal zich vrijwel zeker bevinden vóór de waterval of erna. In zekere zin is dit dan transparant ten aanzien van de waterval zelf en zouden we dit eigenlijk niet moeten opnemen in dit luijke terminologie zoals dit ook het geval is voor de bijbehorende eindspelen.

Diagram 7 Wit wint

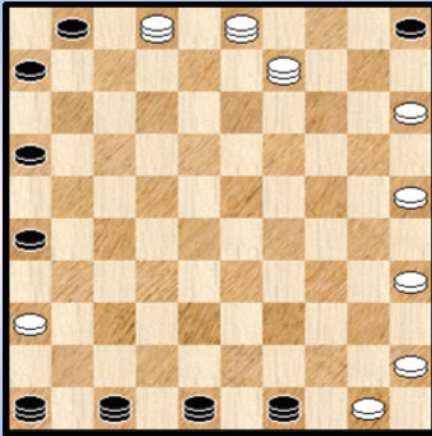
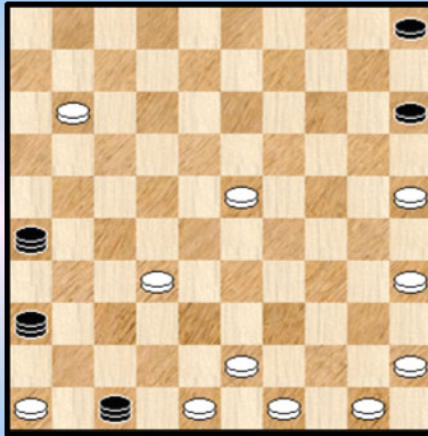


Diagram 8



Per definitie heeft men bij de watervallen met dammen te maken , meerdere dammen. Soms kan dit aantal dermate hoog oplopen dat we kunnen (moeten) spreken van **massieve watervallen**.

In **diagram 9** een voorbeeld van een massieve waterval. De stand staat op naam van Bergier / Viergever. Van een "getrapt" karakter blijkt hier geen sprake.

Er bestaan zelfs extremen op dit gebied : de fameuze 20x20 standen , waarbij 20 witte en 20 zwarte stukken staan opgesteld op de beginplaatsen. Sommige stukken zijn een dam , andere stukken een schijf. In **diagram 10** vinden we een voorbeeld van een **massieve 20x20 waterval**. Op naam van Gerrit de Bruijn.

Diagram 9 Wit wint

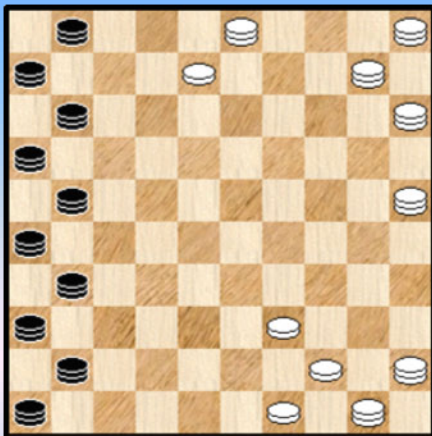
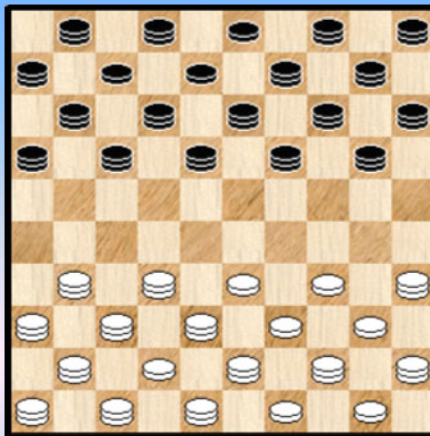


Diagram 10 Wit wint



In de literatuur kwam ik ook eenmaal de naam van **randproblemen** tegen , waarbij men verwees naar "de Problemist". Nu werd er helemaal geen precieze betekenis aan die term gegeven en aangezien ik niks van "de Problemist" in huis heb moet ik wel een beetje aan interpretatie doen.

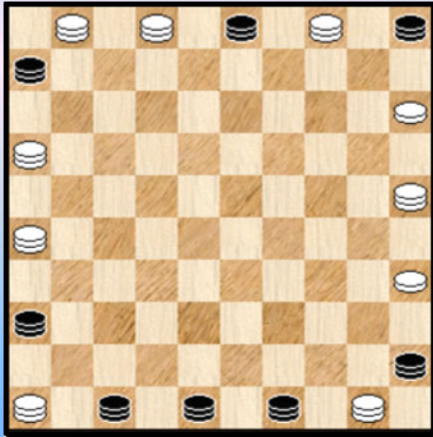
Wellicht bedoelt men standen waarbij de witte en zwarte stukken (zowel schijven als dammen) zich op de randvelden bevinden. Er komen dus geen stukken voor op andere velden.

In het geheel van de waterval standen (die sowieso sterk randgebonden uitvallen , dat mag duidelijk zijn) gaat het dus om een vrij beperkte subgroep. De stand van **diagram 1** behoort dan tot de randproblemen.

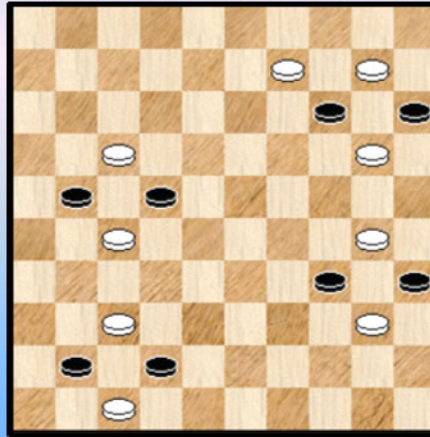
Dit lijkt me een aannemelijke definitie die verder ook nog een zekere graad van soepelheid vertoont. Men kan er ook nog eens de standen uifilteren waar **alle** randvelden verplicht bezet worden door een

stuk. Een wel heel kleine groep van standen dus, de **max randproblemen**. Zelf konden we (in eerste instantie) geen dergelijk exemplaar samenstellen (bij meerdere standen scheelde het echt heel weinig) maar uiteindelijk vonden we een exemplaar in de literatuur. Zie **diagram 11**. De stand staat op naam van Gerrit de Bruijn.

**Diagram 11 Wit wint**



**Diagram 12 Zaz , wit wint**



We eindigen met diagram 12. Deze stand toont het **waterval - thema**, als dusdanig gekend in de literatuur. Het leunt niet echt aan bij de andere waterval - standen, maar de naamgeving heeft nu eenmaal ook haar rechten. Daarom nemen we de stand op en meer dan dat: ook een paragraafje gewijd aan het waterval - thema.

Vergeet even de theoretische haalbaarheid van de beginstand en los het **sprankelende** thema op!

----- o - O - o -----

Waterfalls 11





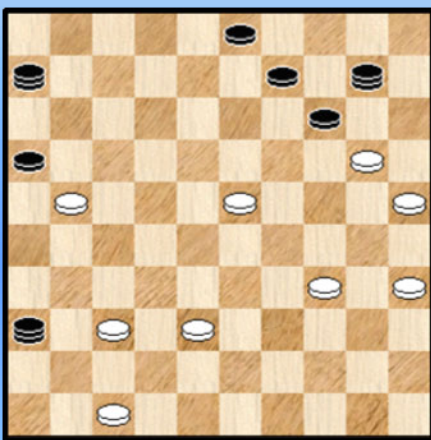
## After Midnight

Het PDFje lag al enkele maanden op de (elektronische) boekenplank te wachten op publikatie en het kan dan natuurlijk altijd gebeuren dat er hier of daar nog ergens een stand opduikt. Niet omdat er nog echt naar gezocht wordt maar toevallig terwijl men bezig is met een ander onderwerp, of wat aan het rondsuffelen is.

De titel had dan ook iets kunnen zijn als "Nagekomen standjes" (een beetje droog) of nog "Late herfstbloemen" (een tikkeltje poëtisch) maar het werd uiteindelijk "After midnight". Dit dekt wel enigszins de lading en heeft het bijkomende voordeel een muzieksong uit de blues - wereld in te sluiten.

Het gaat om enkele losse standen die elk op zich wel in een bepaald hoofdstukje thuishoren maar hier kriskras door mekaar staan.

Diagram 1 Wit wint **PC Blues**



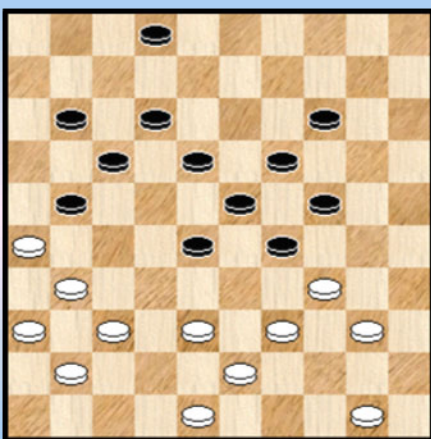
Toegegeven, een erg rommelige stand en bovendien geen pure waterval al komt het wat in de buurt. Het slot echter maakt veel goed.

Dit laatste komt, geloof ik, uit de problemist, als einde van een werkstuk waarvan ik de naam van de auteur kwijt ben.

Hier komt de oplossing :

01. 38-33 06x30 02. 35x24 16x27 03. 23-19 14x23  
04. 47-41 36x47 05. 20-15 47x20 06. 25x05 23-29  
07. 37-32 ! 27x38 08. 05-14 ! 09x20 09. 15x42 +

Diagram 2 Wit wint



Een stand van de hand van **Boezjinski**.

Geen pure coup de l'escalier, maar toch een kleine (onderbroken) cascade.

Hier komt de oplossing die doorgaat tot en met het eindspelletje :

01. 39-33 28x30 02. 38-33 29x49 03. 40-34 30x39  
04. 37-32 49x27 05. 31x13 19x08 06. 48-43 39x48  
07. 41-37 48x31 08. 36x09 +

In een van de nummers van De Problemist van 2012 komt volgende stand voor van Pernet. Zie **diagram 3**.

Wit wint door 01.13-09 18x04 02. 33-29 34x23 03. 03-08 17x03 04. 02-07 16x02  
05. 35-30 02x35 06. 25-20 03x25 07. 15-10 04x15 08. 45-40 35x44 09. 50x39 25x43  
10. 49x38 15x42 11. 48x19 +

Diagram 3 Wit wint Pernet

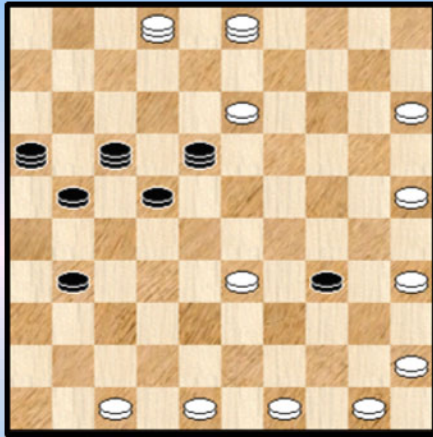
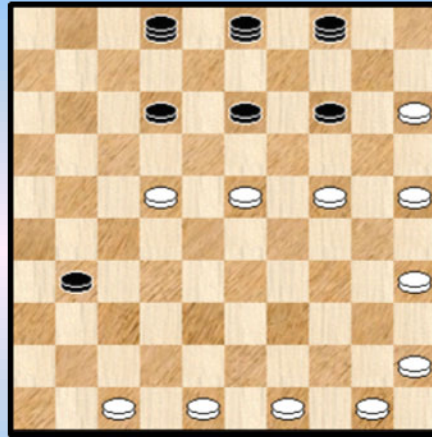


Diagram 3A Wint wit ? Van Mourik/Céron



Een mooi idee maar een wat rommelige stand. Er zijn ook wat zettenverwisselingen mogelijk (niet zo erg bij dit soort standen) en tenslotte ook nog eens een andere winst mogelijkheid :

01. 02-08

=> 01. ... 18x04 02. 33-28 22x33 03. 08-12 17x08 04. 03x40 +

=> 01. ... 18x09 02. 03x20 17x03 03. 33-28 22x33 04. 20x40 +

De auteurs van het artikel (Arne van Mourik en Jacques Céron) zeggen het niet met zoveel woorden maar allicht heeft dit alles aanleiding gegeven tot een arrangement van de stand, zie **diagram 3A**.

Visueel een **buitengewoon mooie stand** met een bijzonder esthetisch karakter en waarbij de zwarte dammen schuilgaan achter de eigen schijven. De oplossing :

01. 22-17 12x21 02. 23-18 13x22 03. 24-19 14x23 04. 35-30 02x35 05. 25-20 03x25

06. 15-10 04x15 07. 45-40 35x44 08. 50x39 25x43 09. 49x38 15x42 10. 48x19 +

Maar het (dam)leven kan hard zijn. Ziet u waarom er boven het diagram niet "Wit wint" staat ? Misschien wel een grapje van Arne van Mourik om te zien of iedereen bij de les blijft 😊. Het voorgaande inspireerde me om ook enkele variaties naar voor te schuiven.

Diagram 3B Wit wint PC Blues

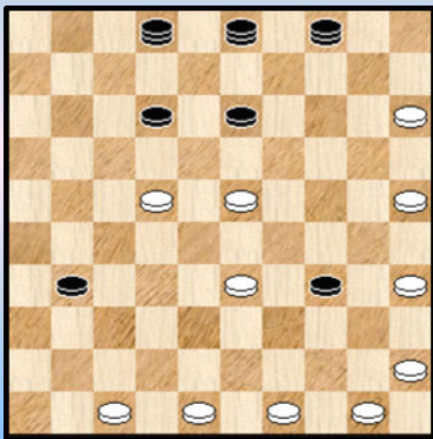
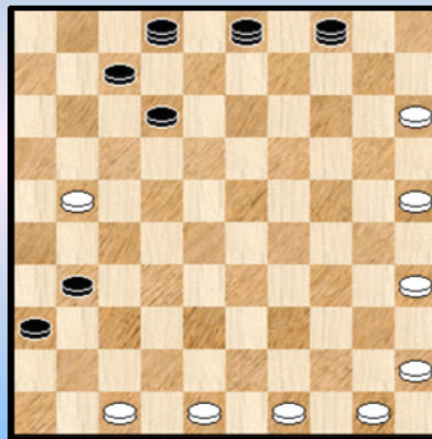


Diagram 3C Wit wint PC Blues



Oplossing **Diagram 3B** :

01. 22-17 12x21 02. 23-18 13x22 03. 33-29 34x23 04. 35-30 02x35 05. 25-20 03x25

06. 15-10 04x15 07. 45-40 35x44 08. 50x39 25x43 09. 49x38 15x42 10. 48x19 +

Oplossing **Diagram 3C** :

01. 21-17 12x21 02. 35-30 02x35 03. 25-20 03x25 04. 15-10 04x15 05. 45-40 35x44

06. 50x39 25x43 07. 49x38 15x42 08. 48x17 + Dubbele oppositie.



Diagram 3D Wit wint PC Blues

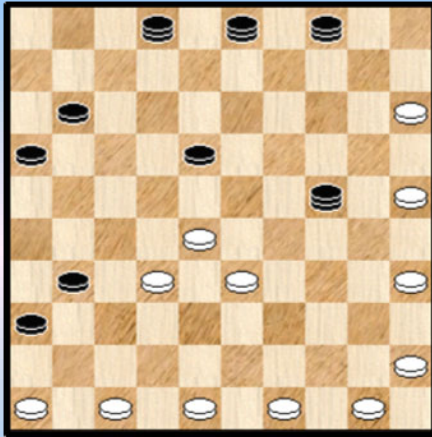
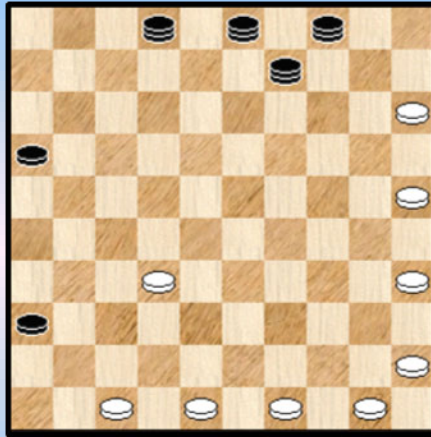


Diagram 3E Wit wint PC Blues



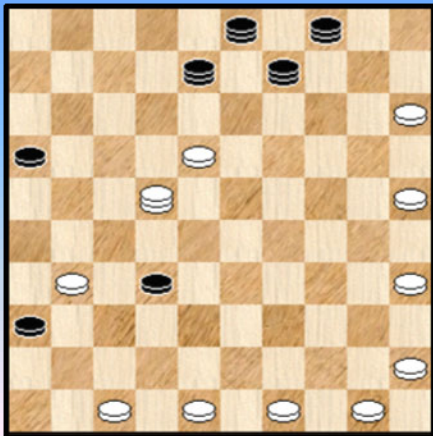
Oplossing **Diagram 3D** :

- 01. 32-27 ! 24x21 02. 28-22 18x27 03. 35-30 02x35 04. 25-20 03x25 05. 15-10 04x15
- 06. 45-40 35x44 07. 50x39 25x43 08. 49x38 15x42 09. 48x06 27-32
- => en nu niet 10. 06-01 ? 10. 47-42 =
- => maar wel 10. ... 32-37 en wit wint relatief makkelijk.

Oplossing **Diagram 3E** :

- 01. 32-27 09x31 02. 35-30 02x35 03. 25-20 03x25 04. 15-10 04x15 05. 45-40 35x44
- 06. 50x39 25x43 07. 49x38 15x42 08. 48x26 +

Diagram 3F Wit wint PC Blues



De laatste in deze mini - reeks.

Oplossing **Diagram 3F** :

- 01. 31-27 32x21 02. 22-27 09x31 03. 35-30 08x35
- 04. 25-20 03x25 05. 15-10 04x15 06. 45-40 35x44
- 07. 50x39 25x43 08. 49x38 15x42 09. 48x17 +

Diagram 4 Wit wint Jongsmas

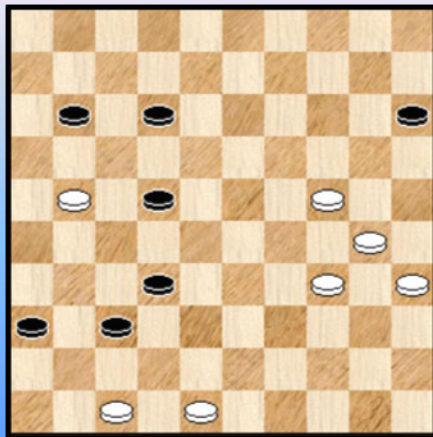
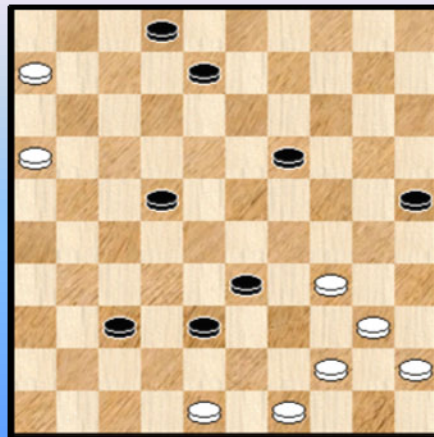


Diagram 4A Wit wint PC Blues



Oplossing **Diagram 4** :

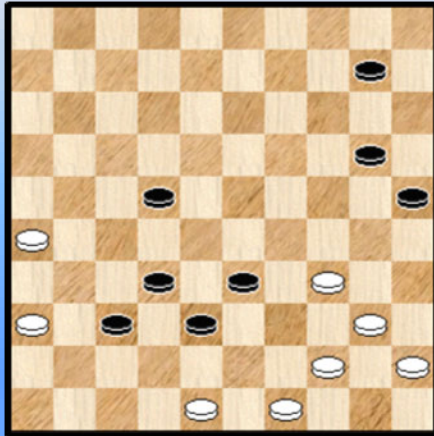
01. 48-42 37x48 02. 47-41 36x47 03. 21-16 47x20 04. 16x38 20x42 05. 30-25 48x30  
06. 35x24 42x20 07. 25x14 +

Uit een van de nummers van De Problemist, een miniatuur ook. Auteur : Jongmsma.  
Het terugwerpen van de zwarte dam lijkt een aardig thema en we maakten dan ook enkele kleine bewerkingen.

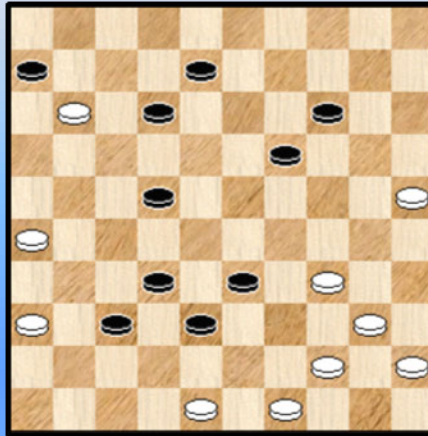
Oplossing **Diagram 4A** :

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 16-11 48x30 04. 11-07 02x11 05. 06x39 30x43  
06. 40-35 49x40 07. 45x34 43x30 08. 35x02 +

**Diagram 4B Wit wint** **PC Blues**



**Diagram 4C Wit wint** **PC Blues**



Oplossing **Diagram 4B** :

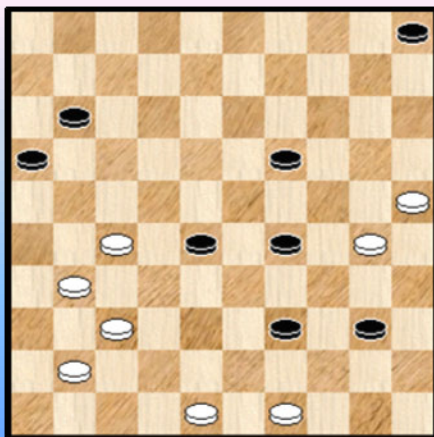
01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 36-31 48x30 04. 31-27 32x21 05. 26x39 30x43  
06. 40-35 49x40 07. 45x34 43x30 08. 35x04 +

Oplossing **Diagram 4C** :

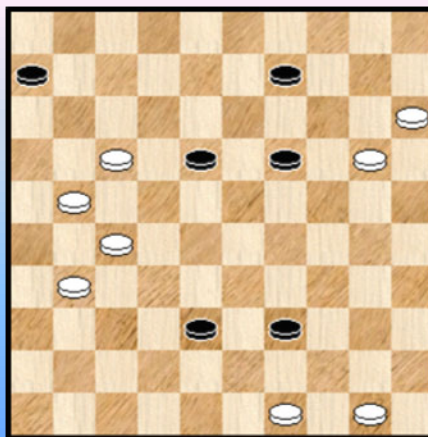
01. 11-07 12x01 02. 25-20 14x25 03. 49-43 38x49 04. 48-42 37x48 05. 36-31 48x30  
06. 31-27 32x21 07. 26x39 30x43 08. 40-35 49x40 09. 45x34 43x30 10. 35x02 + Guerra

In Diagram 4A kwam de eindslag 35x02 er al uit en het mag dan ook geen verbazing wekken dat deze Guerra er ook uit komt. Twee van de drie zwarte eindschijven staan overigens niet op die plaats in de beginstand !

**Diagram 4D Wit wint** **PC Blues**



**Diagram 4E Wit wint** **PC Blues**



Oplossing **Diagram 4D** :

01. 48-43 39x48 02. 49-44 40x49 03. 41-36 49x21 04. 30-24 29x20 05. 25x32 21x38

06. 31-26 48x31 07. 36x27 38x21 08. 26x06

=> 08. ... 16-21 09. 06-01 05-10 10. 01-23 10-15 11. 23-32 21-26 12. 32-37 15-20  
13. 37-42 20-25 14. 42-48 +

=> 08. ... 05-10 09. 06-01 10-14 10. 01-23 14-20 11. 23-29 20-25 12. 29-38 25-30  
13. 38-43 30-35 14. 43-49 16-21 15. 49x16 35-40 16. 16-11 40-45 17. 11-50 +

Steeds hetzelfde idee, op een andere bordplaats.

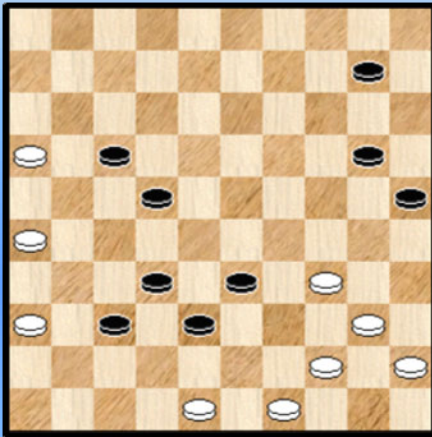
Oplossing **Diagram 4E** :

01. 50-44 39x50 02. 31-26 50x11

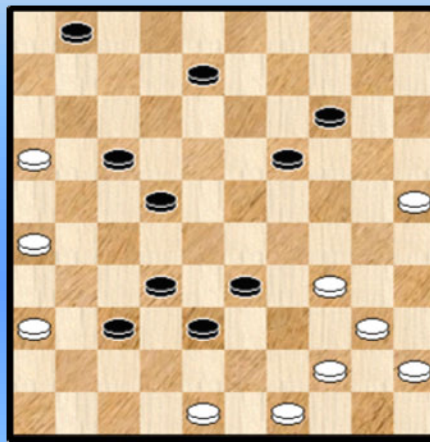
=> Vooral niet 03. 20-14 ? 19x10 04. 15x22 11x39 ! en zwart wint

=> Maar wel 03. 49-43 38x49 04. 20-14 19x10 05. 15x22 11x28 06. 21-16 49x21  
07. 26x17 28x11 08. 16x07 +

**Diagram 4F Wit wint** PC Blues



**Diagram 4G Wit wint** PC Blues



De stand van Diagram 4B laat nog een kleine verdieping toe die de combinatie iets meer verhuult met bovendien een scherp eindspelletje op de koop toe.

Oplossing **Diagram 4E** :

01. 49-43 38x49 02. 48-42 37x48 03. 36-31 48x30 04. 16-11 17x06 05. 31-27 32x21  
06. 26x39 30x43 07. 40-35 49x40 08. 45x34 43x30 09. 35x04

=> 09. ... 25-30 10. 04-22

++ 10. ... 30-34 11. 22-44 +

++ 10. ... 30-35 11. 22-44 +

=> 09. ... 06-11 10. 04-22 11-16 11. 22-27 25-30 12. 27-43 30-35 13. 43-49 16-21

14. 49x16 35-40 15. 16-11 40-45 16. 11-50 +

We eindigen met **Diagram 4F** , nog een Guerra. Er blijft natuurlijk nog het probleem om een Guerra te produceren waarbij geen enkele van de drie zwarte eindschijven in de aanvangstand op die plaats staat ... ☺

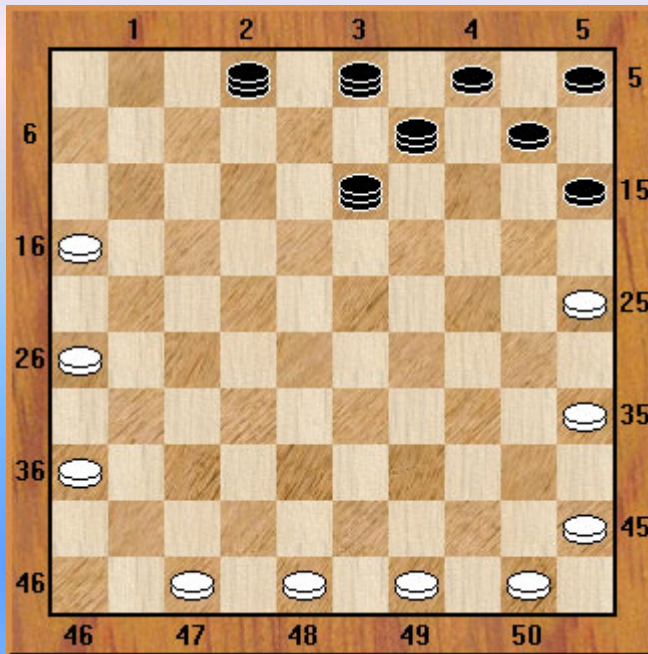
01. 25-20 14x25 02. 16-11 17x06 03. 49-43 38x49 04. 48-42 37x48 05. 36-31 48x30  
06. 31-27 22x31 07. 26x39 30x43 08. 40-35 49x40 09. 45x34 43x30 10. 35x02 +

----- o - O - o -----

## Uitsmijter

We gaan eruit zoals het betaamt. In stijl.

### Wit speelt en wint



De oplossing :

01. 36-31 13x36 02. 26-21 03x26  
03. 16-11 02x16 04. 49-43 16x49  
05. 48-42 26x48 06. 47-41 36x47  
07. 50-44 49x40 08. 45x34 48x30  
09. 35x24 47x20 10. 25x03 +

Inderdaad een hele mooie.

De drie zwarte dammen worden in drie tijden (en telkens in de juiste volgorde !) op de juiste plaats gebracht.

Een cascade van cascades dus ! En nog eens een mooi eindplaatje.

Merk ook het openen van damveld 3 op, We hebben dus ook een dam op bezet veld.

Bij deze stand bekriipt me een beetje hetzelfde gevoel als bij de fameuze (Turkse) stand van Alix waar enkele witte schijven liefst 6 zwarte dammen overheesteren. Een stand die op zijn ontdekker ligt te wachten.

De stand komt in verschillende boeken voor. U bent nu natuurlijk benieuwd wie dit archetype op zijn naam gebracht geeft . Komponist **Bourquin**. Hij gaf dit werkje ook een toepasselijke naam : " **La grande Promenade** ". Het dateert uit 1886.

Eigenlijk een diagram om de **cover** te plaatsen. . Maar daar moet nu eenmaal een waternal te staan. Na deze uitbundige toejuichingen moeten we toch iets doen : we passen de diagramstijl aan ☺ .

- - - - - o - O - o - - - - -

## Nawoord

Een PDFje voor de fun.

In het begin rekende ik op een klein aantal standen. Maar dit werd stilaan alsmaar groter en groter. De vrees dat de daminhoud totaal zou **overstroomd** worden door de foto's bleek dus ongegrond. Overigens moeten die schitterende **waterval - foto's** ook een beetje als de sterren van dit PDFje gezien worden. Het blijft moeilijk een keuze maken. Op internet vindt men er massa's.

Het samenstellen van dit PDFje verliep alles samengenomen erg vlot. Snuisteren in tijdschriften en damboeken en zelf wat standen samenstellen vraagt natuurlijk wel de nodige tijd. De paragrafen en de hoofdstukjes dienden (bij manier van spreken) zichzelf aan.

Er kwamen ook - wie had dat gedacht ☺ - twee linken aan naar het wedstrijddammen : de coup de l'escalier en ook de vondst van A. De Graag. Al kunnen we bij de laatste natuurlijk ook spreken van een bijzondere variatie van de coup de l'escalier.

We dweilden hele stukken van het eindspelgebied af. Op een bepaald moment had ik even het gevoel dat de watervallen slechts als een intro werden gebruikt om de eindspelletjes in de kijker te zetten.

Nu ja eindspelletjes. Alle soorten kwamen aan bod . Natuurlijk de gekende eeuwenoude motieven maar ook hopen andere en moeilijker eindspelen. Ook overmachtseindspelen. Tot en met een 5 om 3 dammeneindspel. Mét zweetdruppels.

Hoe dan ook , bij gelegener tijd moet ik ook die andere serie (in de damkast) maar eens afstoffen.

- - - - - o - O - o - - - - -

