

Auteur : Piens Christiaan

31-12-2014

Disclaimer

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

PC Blues (deel 30) :
Overmachtseindspelen 1 - Intro

Photo : www.beethalin.se

Inhoudstafel Overmachtseindspelen 1 - Intro

Titelbladzijde
Inhoudstafel
Omtrent PC Blues
Bronnen - "Strategie der honderd velden" van Moser - Omtrent PC Blues (vervolg)
Koers Sjasjetsjnych Okontsjanij
Konventies PC Blues reeks

Interludium 1 + Intro

Hoofdstuk 1 : Overmachtseindspelen

Wat zijn Overmachtseindspelen ?
Standaard Overmachtseindspelen en Sleutelstanden of sleutelposities
Het belang van Overmachtseindspelen.
De moeilijkheid van de materie
Hoe ontstaat een Overmachtseindspel ?

Interludium 2

Hoofdstuk 2 : Aanloop en omkadering

Winst van 4 dammen tegen 1 dam
Winst van 4 stukken (met minimum 1 dam) tegen 1 dam
Een uitstapje in STRELL - land en STRETT - land
4 schijven tegen 1 dam - Presburg
Presburg + en Presburg ++
3 dammen tegen een dam
3 dammen tegen een dam en een schijf

Interludium 3

Hoofdstuk 3 : Indeling Overmachtseindspelen naar het aantal en de aard van de stukken (1)

Inleiding
1 Dam en drie schijven tegen 1 Dam en een schijf
2 dammen en twee schijven tegen een dam en een schijf
3 dammen en een schijf tegen 1 dam en een schijf
4 dammen tegen 1 dam en een schijf
4 witte stukken tegen een dam en twee zwarte schijven
4 witte stukken tegen een dam en drie zwarte schijven

Interludium 4

Hoofdstuk 4 : Indeling Overmachtseindspelen naar het aantal en de aard van de stukken (2)

Alleen maar dammen op het bord
4 dammen tegen 2 dammen
5 dammen tegen 2 dammen
5 stukken tegen 2 stukken
De omgekeerde Sjolomentsew

Samenvattende tabel

Interludium 5

Hoofdstuk 5 : De Lange lijn en enige andere begrippen

De Klemstand
Lijnen en diagonalen
De lange lijn en het belang er van
Het heen en weer pendelen
Het maken van een tempo - De wachtzet
Wisselen van wie aan zet is
Remise door Herhaling van zetten
Het pennen van vijandelijke stukken
Het Lange Lijn motief (opsluiting)

Interludium 6

Vademecum
Nawoord
Eindpagina

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

Omtrent PC Blues

In de tekst "Omtrent PC Blues" komt meestal een (korte) inleiding over het onderwerp in een of andere zin. Zo ook hier.

In de titel komt het woord "**eindspel**" voor en aangezien de vlag de lading moet dekken gaan we dus op bezoek in eindspel - land. Niet het eerste eindspel - PDFje. We hadden al deeltje **5** dat 10 eindspelen uit de praktijk behandelde en eigenlijk moet ook deeltje **11** in het eindspelgenre worden geplaatst (al hebben we met een buitenbeentje te doen).

Het onderwerp nu : de **overmachtseindspelen**. Deze worden ook wel eens de "**Hogeschool van het eindspel**" genoemd. Kortom een moeilijk thema.

Nochtans, naar moeilijkheidsgraad gemeten moet dit PDFje nogal meevallen. De reden daarvan staat eigenlijk ook in de titel. Het woordje "intro" duidt er op dat het volledige PDFje eerder als een (grote) inleiding moet gezien dan als een behandeling van de (zeer moeilijke) materie zelf.

In welke vorm werd dit PDFje nu gegoten ? Uiteraard wordt ingegaan op wat nu precies een overmachtseindspel wel is en wordt er geprobeerd een indeling te maken. Daarnaast komen ook een aantal soorten van eindspelen aan bod die zelf geen overmachtseindspelen zijn maar die de omkaderende omgeving (van de overmachtseindspelen) schetsen. Zaken die dus kort behandeld worden en die typisch thuishoren in een inleidend gedeelte.

We verwezen al tweemaal naar de titel. We moeten dat nog een derde keer doen. Er staat immers ook nog de toevoeging "**1**". Dit staat voor het eerste deeltje. We komen hier later op terug, maar dat kan eigenlijk pas als we ander paragraafje hebben behandeld.

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

Bronnen - Strategie der honderd velden - Omtrent PC Blues (vervolg)

Uit welke (andere) bronnen werd geput ? Uit twee bronnen.

In de eerste plaats werd hier of daar wel eens wat opgepikt : internet , boeken, tijdschriften. Dit klinkt nogal algemeen maar voor de doeleinden lijkt me dit voldoende gespecificeerd. Zo nodig duid ik ook de bron aan op het moment van gebruik.

De tweede bron daarentegen kan nauwelijks konkreter : het boek "**Strategie der honderd velden**" van **Moser**. Het boek dateert uit 1966.



Bij het putten uit en of ander boek past het niet alleen om dit te vermelden (☺) maar ook om de verdiensten van het boek , of liever nog de auteur te beschrijven.

In de eerste plaats geven de(ze) auteurs het beste van zichzelf - vaak voor een habbekrats - en als dusdanig verdienen ze natuurlijk ons aller waardering. Zonder meer.

Naar kwaliteit toe moet men uiteraard al eens onderscheid maken. Welnu , het werk dat voor ons ligt en waarvan we de eenvoudig opgevatte kft hiernaast afbeelden , is een prachtwerk. Het verdient zijn plaats in de bibliotheek van elke dammer en hoort alvast thuis in mijn eigen top 10 (bij manier van spreken).

Het is niet alleen een prachtwerk, het is ook een **standaardwerk** ten aanzien van de overmachtseindspelen. Om het anders te zeggen : het eerste echte boek gewijd aan de overmachtseindspelen en waarnaar door anderen dan ook steeds (en naar hartenlust) kan gerefereerd worden.

Het is slechts aan enkelen gegeven om ooit een standaardwerk te hebben geschreven. Welnu Moser heeft er nog een tweede op zijn naam . "**Het eindspel**" uit 1941. Niet toevallig twee boeken omtrent het eindspel. Toch had Moser verder nóg zeer grote verdiensten met nog talrijke andere boeken en ook als jarenlange (hoofd)redacteur van het Damspel.

Hier komen trouwens zeven boeken die me te binnen schieten en hun plaatsje in de top 10 zonder probleem kunnen opeisen :

- => 1001 Miniaturen - Gortmans - 1939
- => Het Eindspel - Moser - 1941
- => Prisma Damboek - Keller - 1963
- => Strategie der 100 velden - Moser - 1966
- => Het Kampioenschap van Nederland 1975 - diverse auteurs - 1975
- => Andries Andreiko , een damtechnische monografie - Sijbrands - 1990
- => Strategie Kompas - Kats - 1991

Terug naar Strategie der honderd velden, dat ik verder kortweg ook wel eens "**Strategie 100**" zal noemen.

In de titel komt niet de vermelding "overmachtseindspel" voor. Wel **strategie**. Daar de titel een duidelijk signaal naar de inhoud toe geeft moeten we in eerste instantie besluiten dat Moser de nadruk wil leggen op de strategische aspecten in het dammen en meer bepaald dan in het eindspel.

Nu heeft Moser het boek zodanig opgebouwd dat de eerste veertien hoofdstukken niks anders zijn dan een **langgerekte aanloop** naar hoofdstuk 15 dat de overmachtseindspelen behandelt. In die eerste 14 hoofdstukken komen vooreerst de nodige begrippen aan bod zoals daar zijn "winnen op tempo" , combinaties, finesses, vangstellingen , opsluitingen en motieven.

Daarna wordt de vraag gesteld wat men nu onder **strategie** (het streven naar winst en hoe dit vorm te geven) wel moet verstaan en dit wordt dan getoetst aan verschillende types eindspelen (een tegen twee, een tegen drie, linie - eindspelen , triktrak - eindspelen , vier tegen een , een tegen vier). Daarna is men klaar voor het echt zware werk ...

Plaatst Moser dus het woordje "Strategie" duidelijk centraal dan mag er toch , zoals hij zelf zegt , weinig twijfel over bestaan dat deze strategie bij de overmachtseindspelen pas zijn werkelijke en volledige **inkarnatie** verkrijgt. Om het anders te zeggen , de titel van het werk had dus even goed "Overmachtseindspelen" kunnen zijn of ook nog "Standaard Overmachtseindspelen". De nuance tussen deze twee komt verder nog aan bod.

Overigens geeft Moser in het eerste blad een ondertitel mee : "*Een cursus eindspel dammen voor gevorderden, bevattende o.m. alle tot heden bekende standaardovermachtseindspelen*".

In de tijd dat Moser het boek samenstelde bestonden er geen (dam) programma's. Voor de eerste 14 hoofdstukken lijkt dit nog overkomelijk maar voor de overmachtseindspelen moet dit dus een helse klus geweest zijn. We doelen hier niet eens op het verzamelwerk (dat ook de nodige tijd vraagt !) maar vooral op de juistheid van de varianten en analyses. Geen idee welke de doorlooptijd van het boek was, naar niet niks !

In dit licht gezien doet de inleiding door H.C. Van de Vreugde "*Van de hand van de hoofdredakteur van het bondstijdschrift Het Damspel is weer een standaardwerkje verschenen onder de titel ...*" ietwat komisch aan. Zelf gebruik ik ook nogal graag het verkleinwoordje in kwestie maar dan vooral als liefdevolle en ietwat relativerende blijk voor (eigen of andermans) schrijfsels. Hier hebben we met een echt standaardwerk te doen.

Het boek heeft dus zijn weg in de damgeschiedenis gevonden. Maar ook al is het uitgegroeid tot een standaardwerk , het dateert toch al van 1966 (de tijd gaat snel, ja) . We kunnen ons dan ook de vraag stellen of er nog ruimte is voor een nieuwe versie. Een release 2.0 zeg maar , en waaraan deze zou moeten voldoen.

Ik zie vier belangrijke redenen

=> In de loop der jaren (vooral de eerste jaren na het verschijnen van het boek) werden nogal wat fouten gevonden. Uiteraard de onvermijdelijke tikfouten , maar daarnaast ook echte, inhoudelijke **fouten**. Van diverse aard : foute varianten en ook ontbrekende maar essentiële varianten.

Deze fouten doen overigens niks af van de waarde van het werk, want ten enenmale onvermijdelijk. Het moment ook om er opnieuw aan te herinneren dat er in 1966 geen damprogramma's waren ... Deze fouten werden ooit eens gebundeld in een erratum dat ik verder (op het moment van het schrijven van deze regels) niet in mijn bezit heb.

=> Een tweede reden sluit aan bij de subtitel die Moser aan zijn boek gaf. Het boek bevat alle op dat moment gekende standaardovermachtseindspelen. Welnu er zijn sedert 1966 nog een aantal "**nieuwe**" eindspelen opgedoken die men daaronder kan/moet rangschikken.

=> Reden nummer drie heeft te maken met technologie. Meer bepaald met de opkomst van de programma's met inbegrip van de **eindspeldatabases**. De eindspeldatabase 6 stuks kan ondubbelzinnig voor elke stand van 6 stukken (schrijven of dammen) onmiddellijk zeggen of de stand gewonnen, dan wel remise is. Een uitermate belangrijk gegeven dat ook zijn invloed heeft op de

eerste twee punten.

Met de komst van **Kingsrow** wordt zelfs een (erg volumineuze) **8 stukken - database** mogelijk. Dit schept uiteraard volledig nieuwe perspectieven omdat de minderheidspartij nu ook nog eens naast de dam en de eerste schijf kan voorzien worden van een tweede of zelfs een derde bijkomende schijf.

Om het opwellende enthousiasme bij de PC Blues lezer enigszins te **temperen** moeten we hier toch aanstippen dat de kennis of een bepaalde stand gewonnen dan wel remise blijkt weliswaar uiterst belangrijk is, maar toch slechts één kant van de medaille laat zien. De keerzijde van de medaille ? De analist wordt geacht meer te doen dan te refereren naar de resultaten van de eindspel database. Hij moet (kunnen) aangeven waarom de stand dan wel gewonnen of remise is en ook de winst- of remisevoering naar voren te brengen. En dit dient bijkomend op een zo eenvoudig mogelijke en alleszins begrijpelijke manier.

Men zou kunnen menen dat dit laatste relatief gemakkelijk moet uitvallen. Soms, ja meestal valt dat ook wel mee naar niet altijd ! Zo herinner ik me uit het BK 2012 het eindspel De Meulenaere Schalley. Een bijzonder (ja, buitengewoon) lastig overmachtseindspel waarin de beide kleuren zich talloze malen vergisten. Mijn pogingen om het 4x2 overmachtseindspel (met de 6 stukken database ter beschikking) op een enigszins begrijpelijke en overtuigende manier naar voor te brengen werden niet echt met succes bekroond. Althans ik had er een onafgewerkt gevoel bij. Om het anders te zeggen : het betreffende overmachtseindspel mag niet als afgesloten worden beschouwd.

=> De vierde en laatste reden die me te binnen schiet heeft ook een technologische achtergrond : de schat van partijen die zich intussen in de database bevindt (ruim 400.000). Aldus heeft men het nodige didactische materiaal onmiddellijk bij de hand.

Omtrent PC Blues (vervolg)

Voorgaande redenen duiden er op dat er nogal wat werk te doen valt ... Zelf voel ik me niet echt kandidaat om dit grote en belangrijke werk aan te vatten. Omwille van het te verwachten tijdsverbruik. Zelfs met programma's ter beschikking mag dit allicht niet onderschat worden en onze tijd is nu eenmaal beperkt.

Hoe dan ook, door wat na te denken over deze problematiek stelde zich de vraag wat ik nu wel zou gaan doen op gebied van de overmachtseindspelen. De allesomvattende opdracht kon niet wegens te omvangrijk. Anderzijds wou ik toch iets doen dat een zekere grondigheid heeft en dat , indien mogelijk , ook enige nieuwigheden (weze het dan nog beperkt) oplevert. En eigenlijk moest het ergens ook toch wel aansluiten bij het boek van Moser.

Uiteindelijk kwam er dit uit :

=> Het maken van een **eerste deeltje** bedoeld als een soort intro op de overmachtseindspelen. Het situeren dus van de overmachtseindspelen. Liefst een licht verteerbaar deeltje , als tegengewicht op het eigenlijke zware werk (😊)

=> Onder voorbehoud van tijd en mits deeltje 1 wat meevalt voor mezelf kan er dan een **tweede** deeltje komen dat deze keer ten gronde enkele overmachtseindspelen of groepen van min of meer samenhangende overmachtseindspelen behandelt.

=> Een **derde** deeltje onder dezelfde voorwaarden en op dezelfde manier opgevat.

Deze werkwijze voldoet aan de vereisten :

=> De grootte van de taak blijft beheersbaar. Na de intro kan op elk moment gestopt worden. Ook de grootte van een deeltje kan beperkt worden.

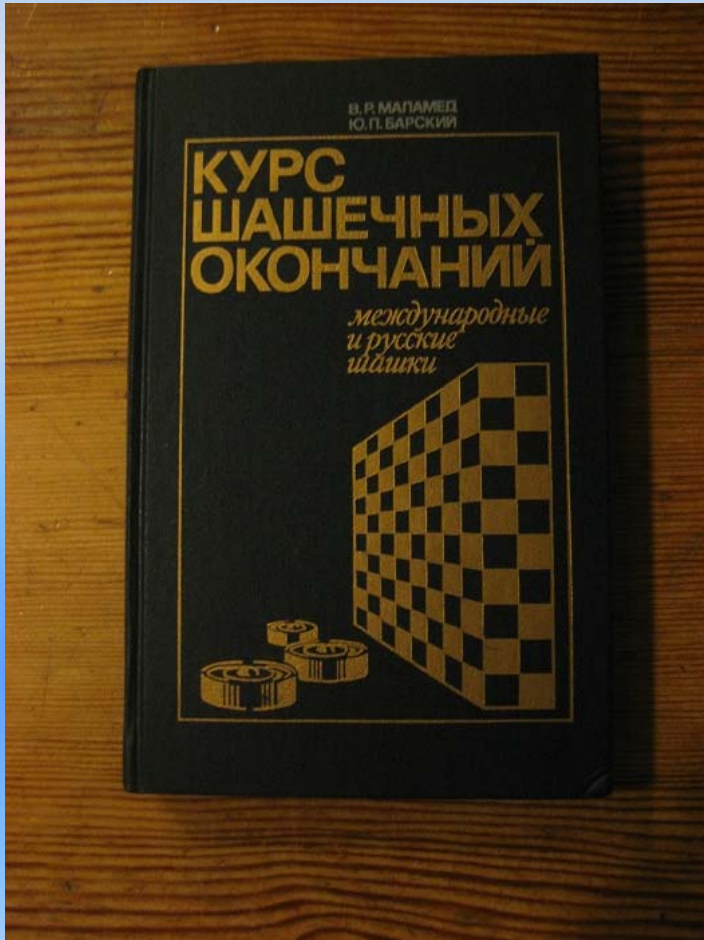
=> Programma 's en eindspeldatabases alsook de partijendatabase kunnen ten volle de hun toegewezen rol spelen

=> Het geheel sluit aan bij het boek van Moser. Zo nodig kan ook voor een bepaald overmachtseindspel de Moser - notatie worden bijgevoegd. Aldus kan de lezer desgewenst teruggrijpen naar "Strategie 100". We onderstellen even dat hij dit in bezit heeft (☺).

Tot daar het schema, de afbakening en de doelstellingen. Wat het effectief wordt blijft natuurlijk een beetje afwachten, ook voor mezelf. Maar we beginnen eraan met goede moed. Startend met het intro - deeltje dat we in de mate van het mogelijke wat lichtvoetig willen houden.

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

Koers Sjasjetsjnich Okontsjanij



In de vorige paragraaf besteedden we enige aandacht aan het standaardwerk van Moser.

Er is ook een ander (belangrijk) boek op het gebied van overmachtseindspelen.

Johan Bastiaannet trok mijn aandacht daarop nadat ik dit PDFje had afgewerkt. Vandaar ook dat ik nergens uit het boek heb geput.

Vreemd genoeg had ik het boek in mijn kleine kollektie van Russische damboeken maar had het blijkbaar over het hoofd gezien.

Johan gebruikt voor dit boek eveneens de term **eindspelstandaardwerk**.

De titel : **Koers Sjasjetsjnich Okontsjanij** en de auteurs : **V.P. Malamed en J.P. Barskij**.

Het boek , dat naast het 10x10 ruitenveld ook het 8x8 bord met Russisch dammen behandelt, dateert van 1989 en als dusdanig is het meer up-to-date dan het werk van Moser en het bevat ook minder fouten.

U had wel begrepen aan de hand van de titel dat de schrijftaal Russisch is. Een kleine hinderpaal dus, al blijft de taal van de diagrammen erg universeel 😊.

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

Konventies PC Blues - reeks

We houden de traditionele lay-out die we ook in de andere deeltjes van de PC Blues - reeks hanteren. Die overigens geleidelijk gegroeid is. Maar er komen twee extra items en deze willen we hier inleiden.

In de eerste plaats brengen we nog eens de **bestaande lay-out karakteristieken** naar voor :

=> , ++ , >> , >1 , ... indelingen en subindelingen

! sterke of verrassende zet

? zwakke zet of zet warmee iets aan de hand is

!! heel bijzondere zet

!? lijkt sterk maar valt tegen ...

?! lijkt zwak maar dat is schijn. In het bijzonder ook te gebruiken voor een lokzet

+ winst (of zo goed als)

+1 wint een schijf

= remise of gelijkwaardige stand

48. 42-27 Voorbeeld van een partijzet 48.

2-0 Voorbeeld van de uitslag van de partij

klemtoon Door een woord of groep van woorden of een uitdrukking in het vetjes te noteren krijgt dit uiteraard meer aandacht.

Sijbrands - Wiersma refereert naar de partij **Sijbrands - Wiersma**

Een tekst in kursief en soms ook al eens in een andere kleur, kan gebruikt worden voor meerdere uiteenlopende redenen :

=> onderscheid maken bij de analyse van een partij tussen de teksten van 2 auteurs

=> een overgenomen stukje tekst van internet of van een auteur

=> een stukje uit het reglement

=> ...

In elke geval wordt een duidelijke aflijning beoogd.

(Verdere **Stijlfiguren**)

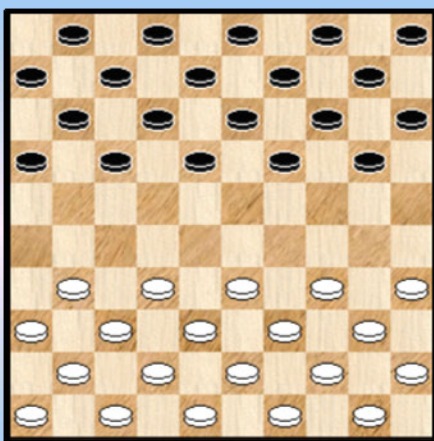
☺ probeert een lichte toets aan de tekst of aan het naar voor gebrachte idee te geven. Het gebruik blijft echter beperkt. Het mag nooit de bedoeling zijn op de humoristische toer te (willen) gaan. Anderen kunnen dit veel beter. Wel wil het de leesbaarheid bevorderen en de ernstige (dam)materie - die centraal staat - iets verluchten.

Gratis , voor niets en kosteloos. Een voorbeeld waarin driemaal hetzelfde , of ongeveer hetzelfde wordt gezegd. Deze (zelf gevonden) stijlfiguur kan uiteraard gebruikt worden om iets te beklemtonen maar daarnaast kan het ook een zekere andere effecten geven. Deze vallen niet altijd eenduidig te omschrijven naar verluchten meestal de tekst en kunnen bovendien - naargelang de omstandigheden - een lichtkomische of Kafkaïaanse - onderkoelde toets met zich meebrengen. Althans zou er ik het (soms) zelf. Of beter gezegd : zo zou ik het graag hebben. Als ik me goed herinner werd dit al eens gebruikt in het eerste deeltje van de reeks.

Een stijlfiguur die ik graag gebruik : de **spreekwoorden**. We gaan er helemaal niet op zoek naar. Ze komen vanzelf binnenvallen bij het neerschrijven van de teksten. En dan nemen we ze natuurlijk mee. Overigens, na verloop van tijd, moeten het er al een flink pak zijn.

De laatste stijlfiguur heeft ook met spreekwoorden te maken. Heel wat spreekwoorden lenen zich om op natuurlijke wijze vlak, voor een zelfstandig naamwoord, het woordje "dam" te gebruiken. Een eenvoudig voorbeeld "iets uit zijn hoed te voorschijn toveren" wordt dan "iets iets uit zijn (dam)hoed te voorschijn toveren". Zo weet iedereen weer dat we met een damboek te maken hebben !

Diagram 1 Beginstand



We mogen uiteraard het **gebruikte diagram - type** niet vergeten in deze lay-out opsomming.

Het is een lichtjes bewerkte versie uit Turbo - dambase met aangename geel -bruine tinten.

Boven het diagram staat in principe een diagramnummer alsmede een minieme tekst : de gespeelde zet, de opgave of wat dan ook. Dit in vetjes.

Verder worden de partijen uit **turbo - dambase** van **Klaas Bor** genomen. Het aantal partijen tot 2010 bedraagt circa 410000.

Hier komen nu de beloofde **twee nieuwe lay-out items**.

1) Vooreerst blijkt het nodig bij sommige overmachtseindspelen - de zogenaamde standaard - overmachtseindspelen - te passeren via een bepaalde, kritieke stand om tot winst (of eventueel remise) te komen. Kortom , een dergelijke stand beheerst het gegeven overmachtseindspel en kan best gekend worden wegens het niet (altijd) - vanzelfsprekende karakter ervan.

Diagram 2 Wit wint

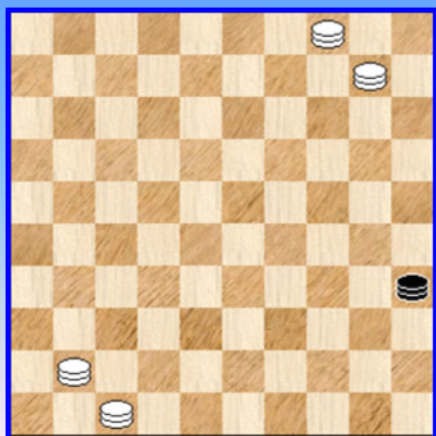


Diagram 3 (MS01) Wit wint



Een dergelijke stand noemen we een **sleutelstand** of ook een **sleutelpositie**. We vonden het nodig (in navolging van Moser) bij een gegeven standaardovermachtseindspel naast de oorspronkelijke stand ook de sleutelstand te afficheren. Om dit ten volle tot zijn recht te doen komen kozen we een lichtjes aangepast lay-out van het diagram.

In de tekst boven het diagram kan ook "**SL**" vermeld worden, de afkorting van sleutel. Een alternatieve manier dus om een sleutelstand aan te duiden.

We gebruiken dit diagramtype bovendien ook voor een aantal karakteristieke standen , veelal van theoretisch belang. Bijvoorbeeld vangstellingen , bepaalde remiseposities, ...

In **diagram 2** geven we bijvoorbeeld een exotische , maar bijzonder effectieve vangstelling (4 dammen tegen 1 dam).

2) Zoals we in de paragraaf "Strategie der 100 velden" al vermelden willen het geheel enigszins laten aansluiten bij het werk van Moser. Weliswaar speelt dit minder voor dit eerste deeltje dat vooral bedoelt is als introductie en waar dus eigenlijk slechts in beperkte mate wordt ingegaan op de

eigenlijke standaardovermachtseindspelen. Hoe dan ook het geschikte moment om de verwijzingen naar het boek van Moser te standaardiseren. In **Diagram 3** nemen we het eerste standaardseindspel van Moser over. Naast een eventuele eigen nummering (volnummer 3 in dit geval) nemen we ook een verwijzing mee naar het boek van Moser.

We nemen daartoe **M** (van Moser) gevolgd door **S** (van Standaardovermachtseindspel) en het uit twee cijfers bestaande nummer van het betreffende standaardovermachtseindspel (en dus niet het diagramnummer !) uit het fameuze hoofdstuk 15 van "Strategie 100". Alles samengenomen wordt dit dus in ons voorbeeld : **MS01**.

Het kan ook wel eens gebeuren dat naar een diagram uit het boek van Moser wordt verwezen. Dit duiden we dan aan door bijvoorbeeld **M216** waarbij 216 staat voor het diagramnummer in het boek van Moser. Hier worden dus 3 cijfertekens gebruikt.

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

Interludia - Wild Cats / Black Panther - Intro

Katachtigen. Grote, wilde katachtigen. Ze hadden altijd al een streepje voor maar ik had er eigenlijk niet echt aan gedacht om ze een plaatsje te geven in de interludia.

Hoe het dan wel kwam ? Bij toeval kwam de afbeelding op het scherm van de PC en ik was verkocht. Die moest op de **cover** komen. Het was alleen even zoeken / wachten op een geschikt bijbehorend damtechnisch onderwerp. Overmachtseindspelen leek me wel wat al zou ik helemaal niet een link kunnen leggen met dit eindspel - onderdeel of het moeten de gevaren zijn die bij overmachtseindspelen voortdurend dreigen net zoals bij de lijfelijke aanwezigheid van katachtigen.

We kijken nog even naar de foto. We zien alleen de ogen: Het zwart van de kop vloeit over in de nachtkleuren. En toch kan men specifieke adjektieven hechten aan die blik. Niet noodzakelijke dezelfde die men zou hechten aan de andere drie foto's van het eerste interludia.

We doen een kleine poging voor het beschrijven van de opgeroepen gevoelens bij het zien van de coverfoto : aandachtig, lucide, beheerst , zelfzeker. Speurend. Wachtend op een prooi maar nog niet echt in aanvalspositie.

Wanneer er nog een tweede deeltje zou komen ten aanzien van de overmachtseindspelen dan breng ik een andere, grote katachtige naar voor. Maar om te starten houden we natuurlijk bij de **zwarte panter**. We willen immers aansluiten bij de coverfoto.

Hout vasthouden en hopen maar dat de katachtigen het **destruktieve mensengevaar** kunnen overleven.

We vonden op internet een interessante tekst en geven er enkele korte passages uit weer. Zelf was ik geheel onwetend over het feit dat de zwarte panter **geen** afzonderlijke soort blijkt maar een kleurvariëteit. Het omgekeerde van een albino zeg maar.

De Panter of Luipaard (Panthera Pardus)

De **luipaard** (zo in Afrika genoemd) of **Panter** (zo in Azië genoemd) is de meest algemene grote kat die zich makkelijk aan allerlei leefgebieden en omstandigheden kan aanpassen. Het belangrijkste criterium voor een goede leefomgeving is de hoeveelheid voedsel. Deze prachtige kat is de meest schuwe en sluwe grote kat: een opportunistische jager !



Luipaarden komen voor in geheel Afrika (m.u.v. de Sahara) en panter komen voor in veel Aziatische landen : Arabië , Turkije, Iran, voormalige Sovjet-Unie, China, India, Sri Lanka, Maleisië, Java en Bali. Hun leefomgeving loopt sterk uiteen van droge woestijnen, regenwouden, koude naaldbossen, tropische savannes en zelfs op de Kilimanjaro zijn luipaarden gesignaleerd. Voldoende voedsel en voldoende schuilplaatsen, met hoge begroeiing, bomen of rotsen, zijn het belangrijkste.

Ondersoorten van de luipaard/panter zijn :

Afrikaans luipaard (Panthera Pardus Pardus)
Zanzibar luipaard (Panthera Pardus Adersi)
Berber luipaard (Panthera Pardus Panthera) - waarschijnlijk uitgestorven
Arabisch Luipaard (Panthera Pardus Nimr) - Met uitsterven bedreigd
Anatolische panter (Panthera Pardus Tulliana) - Met uitsterven bedreigd
Perzische Panter (Panthera Pardus Saxicolor) - Kwetsbaar
Indische Panter (Panthera Pardus Fusca) - Kwetsbaar
Sri Lanka Panter (Panthera Pardus Kotiya) - Kwetsbaar
Achterindische Panter (Panthera Pardus Delacouri)
Javaanse Panter (Panthera Pardus Melas)
Amoerpanter (Panthera Pardus Orientalis) - Met uitsterven bedreigd
Noord-Chinese Panter (Panthera Pardus Japonensis)

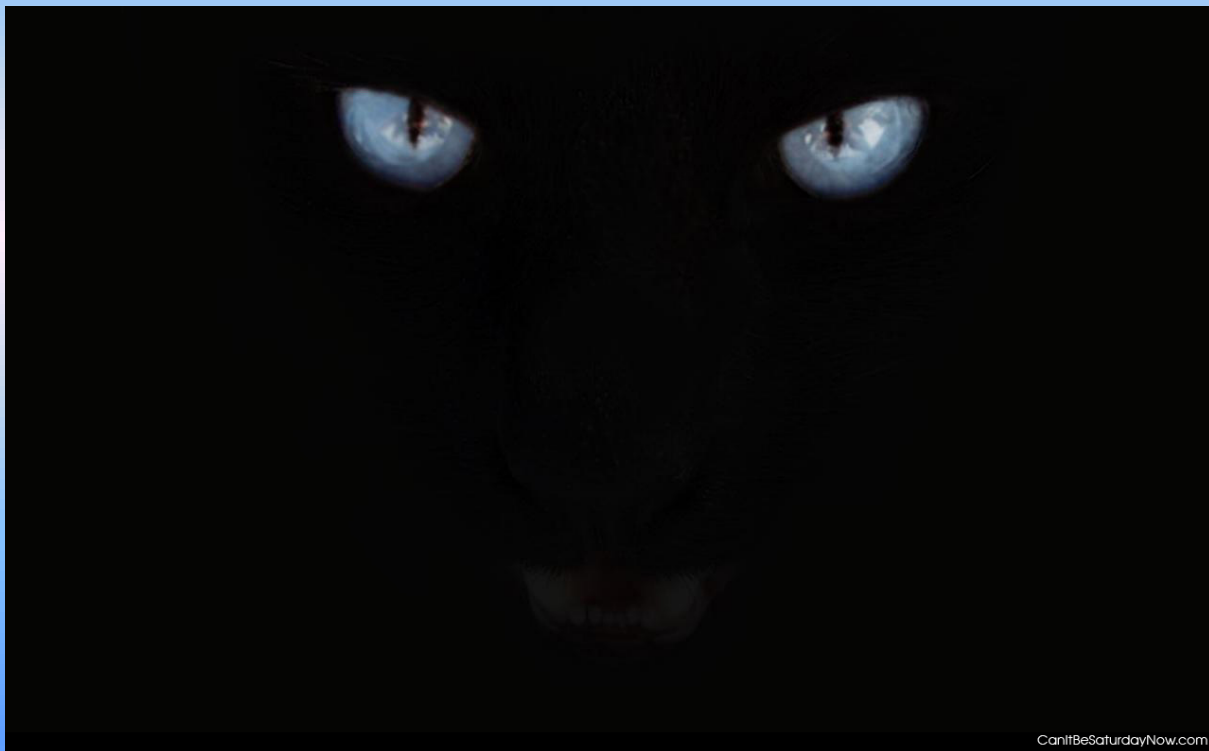
De zwarte panter is geen aparte ondersoort maar een **kleurvariëteit** die bij meerdere ondersoorten voorkomt (ook bij de jaguar). Al doet de luipaard / panter het goed en kan de kat zich makkelijk aan allerlei situaties en weersomstandigheden aanpassen, toch zijn er diverse ondersoorten die met uitsterven bedreigd worden.

Tekst en foto's: B. de Jonge/WCM

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

Interludia 01 - Wild cats - Black Panter





Hoofdstuk 1 Overmachtseindspelen

Wat zijn overmachtseindspelen ?

We starten met het afficheren van de eerste bladzijde van het **fameuze hoofdstuk 15** uit "Strategie 100". Het lijkt zinvol de visie van Moser weer te geven en het laat ons toe wat dieper in te gaan op enkele aangehaalde punten.

DERDE AFDELING

HOOFDSTUK 15

DE STANDAARDOVERMACHTSEINDSPELEN

Overmachtseindspelen zijn standen waarin de leidende partij, de meerderheidspartij, over minstens 4 stukken beschikt. Die overmacht behoeft niet direct op het aantal alleen gebaseerd te zijn maar kan ook op een strategisch overwegende positie berusten. Het meest voorkomende type is dat van dam en drie schijven tegen dam en één schijf. De leidende partij moet dan trachten te winnen door één of meer zijner schijven eveneens naar dam te brengen en vervolgens een doeltreffende vangstelling op te bouwen; of de minderheidspartij haar laatste schijf afhandig te maken en zo een eenvoudige stand van vier tegen één te forceren. De minderheidspartij zal trachten remise te maken door het veroveren van één of meer stukken van de meerderheidspartij — hetzij door middel van een afruil of eenvoudig door verovering —; of door het innemen van een zodanige strategische positie — bijvoorbeeld door de meerderheidspartij te beletten haar schijven naar dam te brengen en/of een effectieve vangstelling te bouwen — dat de tegenpartij haar winstplannen niet ten uitvoer kan leggen. Heel vaak speelt de lange lijn hierbij een overwegende en beslissende rol, in dier voege dat winst of remise afhangen van het overschrijden of bezet houden van die diagonaal. Maar de strijd speelt zich ook dikwijls af op de trictrac of op andere diagonalen als verdedigingslinie. En ook kunnen winst of remise op nog andere dan de hierboven aangegeven wijze verkregen worden, bijvoorbeeld door gebruikmaking van opsluit- en vangmotieven of door finesses. Maar hoe dan ook, de strategie voert de boventoon.

Dit waren zo de principes die voor overmachtseindspelen in het algemeen gelden. Voor *standaardovermachtseindspelen* komen daar nog een paar eisen bij die de opgave voor de spelers verzwaren. Deze materie vereist dan ook een dusdanige kennis en inzicht dat men wel van de „hogeschool van het eindspel” spreekt. Dit typeert wel de grote moeilijkheden en als men daarbij nog bedenkt dat deze fase van de partij pas ingaat na een vaak reeds vermoeiende strijd van een uur of vier in opening en middenspel, is het duidelijk dat van de spelers naast kennis een groot uithoudingsvermogen verlangd wordt. Vermoeidheid is dan ook mede de factor waardoor in het eindspel zo vaak gefaald wordt. Maar dat onthefte de speler niet de nodige kennis op te doen want vaker dan de factor vermoeidheid is de factor onkunde de oorzaak van het veelvuldig mistasten in het eindspel. Een juiste behandeling van standaardovermachtseindspelen is niet mogelijk dan door kennis van de bijzondere systemen en het aansturen op bepaalde vastomlijnde sleutelposities (kernstanden die de winst of remise beheersen) die aan dit type overmachtseindspelen inherent zijn. Zonder die wetenschap zou men

=> Een eerste voetnoot willen we plaatsen bij het "**meest voorkomende type**" van overmachtseindspel, te weten een dam en drie schijven (de **meerderheidskleur**) tegen een dam en een schijf (de **minderheidskleur**). We kunnen dit **1D+3S** \Leftrightarrow **1D+1S** noemen. Naast dit ongetwijfeld door iedereen als juist erkende feit valt het eigenlijk op dat Moser niet echt een definitie geeft van een overmachtseindspel in functie van het aantal stukken. En daarom maar alvast het typevoorbeeld van een overmachtseindspel (ook al omdat dit het meest voorkomt) naar voren schuift om de redenering op te bouwen.

Dit is wellicht geen toeval. En de reden valt niet zo moeilijk te vinden : er bestaat niet zoiets als een perfect afgelijnde definitie van een overmachtseindspel in functie van het aantal stukken en zelfs niet in functie van het aantal stukken samen met de aard (schijf of dam) van de stukken.

Verderop doen we desalniettemin een poging om toch enige duidelijkheid te scheppen. Misschien moeten we eerder zeggen : we zullen proberen een opsomming te geven van een aantal mogelijkheden met wat bijbehorende commentaar.

=> We moeten ook even stilstaan bij het feit dat in een overmachtseindspel de meerderheidspartij over minstens **4** stukken beschikt of moet beschikken. Voor een dammer de evidentie zelf, maar daarom nog niet overbodig om het eens neer te pennen.

Wanneer in een eindspel de meerderheidspartij slechts over 3 stukken beschikt (ook al zijn dit 3 dammen) dan kan er - algemeen gesproken - geen sprake zijn van een systematische winstvoering. Zeker, er bestaan typische standen - elke PC Blues lezer hoort die te kennen - waarin de meerderheidskleur wel wint maar daarom is er nog geen winstsystematiek in een willekeurige stand. Om het nog anders te zeggen : er kan geen sluitende, algemeen geldende vangstelling worden opgebouwd aan de hand van drie dammen. Vandaar de herkomst van 4 stukken.

Bij het afwikkelen van het (late) middenspel of het vroege eindspel naar het eigenlijke eindspel kan het voor de in het voordeel verkerende partij veel belang hebben of dit uitmondt in een overmachtseindspel (bijvoorbeeld een 4x2 dan wel in een 3x1. De reden is duidelijk : het overmachtseindspel biedt hem alsnog (eventueel) kansen op de overwinning. Het wel of niet spelen van bepaalde zetten leidt - gewild of ongewild - vaak tot een dergelijke uitkristallisatie.

=> Een element dat niet aan bod komt is het fundamenteel verschillende karakter van de twee mogelijke stukken die het damspel ons biedt. Naast de grotere **reikwijdte** heeft een dam de mogelijkheid om zowel voor- als **achteruit** te gaan. Dit heeft belangrijke gevolgen. Zolang er geen dammen op het bord staan kent het damspel in essentie (we laten het slaan even achterwege) slechts één marsrichting : voorwaarts. Om het anders te zeggen eenzelfde stand kan zich dus niet gaan herhalen even verderop in de partij. Nog anders gezegd : **repetiviteit** is uit den boze.

Met de komst van een dam verandert dit. In het eindspel, bij uitstek het partijgedeelte met dammen en verder ook weinig materiaal, krijgt dit aspect groter belang. Het moment om eens een artikel op te diepen uit het reglement (de pdf versie kan gedownload worden op de website van de KNDB)

Artikel 9 Het gelijk spel (remise)

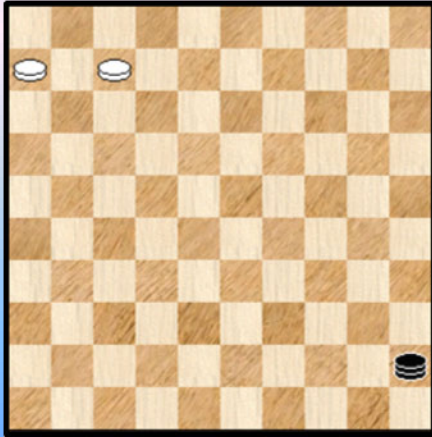
De partij eindigt in remise als:

- a. de spelers dit met elkaar overeenkomen, of
- b. beide spelers vijf zetten hebben gespeeld nadat een stand is ontstaan van één dam tegen hoogstens twee stukken waaronder een dam, of
- c. beide spelers zestien zetten hebben gespeeld nadat een stand is ontstaan van één dam tegen drie stukken waaronder een dam, of
- d. beide spelers vijftientig opeenvolgende zetten alleen met dammen hebben geschoven en niet hebben geslagen, of
- e. er voor de derde keer dezelfde stand, met dezelfde speler aan zet, op het bord is ontstaan.

Van waar de herkomst van deze paragraaf met remise - specificaties ? Het gaat ons natuurlijk om de punten b tot e.

Punt b is duidelijk bedoeld om te vermijden dat de "meerderheidspartij" maar blijft doorspelen tot in het oneindige. Na 5 zetten kan de minderheidspartij (de kleur met één dam) reglementair dus remise opeisen. Blijft nog de vraag : van waar komt het getal van 5 zetten vandaan ?

Diagram 1 Waz wint



Er bestaan standen van 2 tegen 1 waar in 4 zetten winst wordt bereikt, naar niet met een winst - diepgang van 5 zetten. Het reglement sluit dus perfect aan bij de damtechnische mogelijkheden.

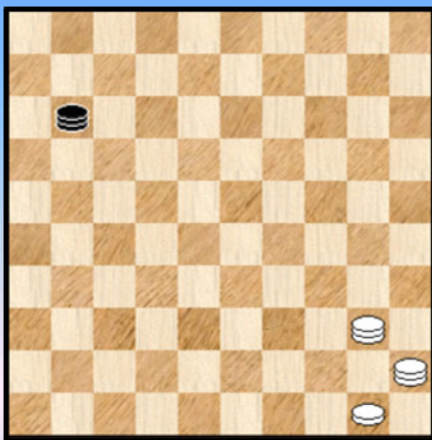
Dit verklaart alles.

Hiernaast vindt u een voorbeeldje. Wit wint in 4 zetten :

01. 07-01 45-50 **02.** 01-12 50-45 **03.** 06-01 45x07
04. 01x12 +

Na dit mini - sukses kijken we naar **punt c**. Zou hier ook een dergelijk effect spelen ? Het lijkt wel erg **gewaagd** te onderstellen dat er een winstgang zou bestaan van 16 zetten diep. Maar op de site van Eric van Dusseldorp staat hij wel degelijk , tussen de (dam) wereldrecords ..

Diagram 2 Waz wint in 16 zetten.



01. 40-44 11-16 **02.** 44-49 16-02 **03.** 49-35 02-11
04. 45-34 11-02 **05.** 34-39 02-07 **06.** 50-45 07-02
07. 35-49 02-16 **08.** 45-40 16-07 **09.** 39-34 07-11

Op 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 +

10. 34-01 11-02

Op 10. ... 11-28 11. 49-44 28x50 12. 01-06 50-45
 13. 06-01 45x34 14. 01x40 +

11. 40-34

=> **11.** ... 02-16 **12.** 34-29 16-02 **13.** 49-35 02-16 **14.** 01-07 16x02 **15.** 29-24 02x30

16. 35x24 +

=> **11.** ... 02-11 **12.** 49-44 11x50 **13.** 01-06 50-45 **14.** 06-01 45x29 **15.** 01x34 +

=> **11.** ... 02-35 **12.** 01-23 35-24 **13.** 34-30 24x35 **14.** 23-40 35x44 **15.** 49x35 +

Het kleine (dam)wonder is voor mekaar gebracht. In dit verrassend moeilijke 3 om 1 eindspel heeft men 16 zetten nodig (31 halve om precies te zijn) om tot winst te komen. Het damreglement heeft hier opnieuw op ingespeeld om in dit "maximum" geval aan wit toe te laten de winst te bereiken. Hij moet dan wel geen overvloedige zetten doen ...

Er kan nog worden aan toegevoegd dat dit record niet meer zal verbeterd worden, het is effectief het hoogst haalbare. Dit volgt uit het opstellen van de eindspel databases.

Bij wijze van anekdote kan hier nog vermeld worden dat dit eindspel aanleiding gaf om het reglement

aan te passen. Vroeger werd een kleiner aantal zetten toegestaan. Het eindspel staat op naam van **F. Van Sterkenburg**.

Punt d.

Bij de voorgaande punten hadden we eigenlijk niet te maken met de notie overmachtseindspelen. Dit is wel het geval bij punt d. Om de eenvoudige reden dat de meerderheidspartij hier over vier of meer stukken moet beschikken daar punten a en b de andere gevallen insluiten.

Natuurlijk kan men zich standen voorstellen waarbij beide kleuren over een dam beschikken en die dam zinloos of gewild over en weer spelen zonder winst - aspiraties. Daar gaat het natuurlijk niet om. Punten b en c lijken er op te duiden dat er ergens ook een overmachtseindspel moet bestaan waarbij niet minder dan 25 zetten nodig zijn in de winstvoering zonder een schijf te verplaatsen (of een stuk te slaan).

Nu kon ik deze stand niet onmiddellijk lokaliseren en heb mijn licht eens opgestoken bij **Eric Van Dusseldorp**. Resultaat : in tegenstelling tot de voorgaande punten blijkt het getal 25 hier wel een **willekeurig** getal. Hij gaf me ook nog mee dat er overmachtseindspelen bestaan die intrinsiek (analytisch) gewonnen zijn maar waar omwille van de 25 zetten - regel men niet aan de effectieve winst toekomt !

Een vervelende situatie, althans vanuit theoretisch oogpunt. Het moet duidelijk zijn dat het hier om extreme gevallen gaat en het getal 25 mag dan allicht niet gebonden zijn aan een of ander eindspel, bij de keuze er van zal men wel degelijk rekening mee gehouden hebben om de winstkansen van de meerderheidspartij alleen in extreme gevallen (theoretisch) te beknotten.

Punt e

Dit laatste punt is van een andere aard dan de voorgaande drie punten. Bij drie keer dezelfde stand mag de minderheidspartij de remise claimen.

Zeker niet uitsluitend van toepassing op overmachtseindspelen maar ook op hen.

Diagram 3 Wit remiseert

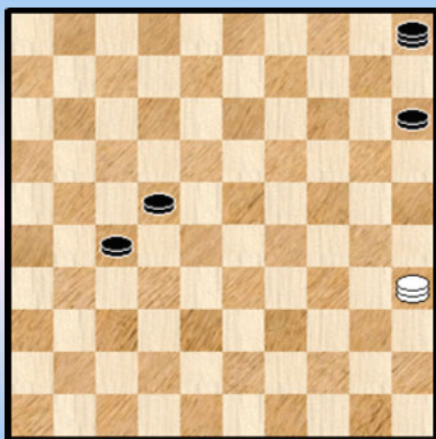


Diagram 4 Wit remiseert

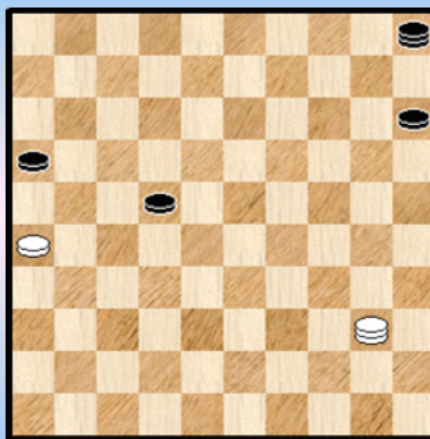


Diagram 3 geeft een typisch voorbeeld , zoals die in de praktijk nogal eens voorkomen. Het gaat om een 1 om 4 eindspel , geen overmachtseindspel volgens traditionele begrippen. Wit zal proberen een schijf te veroveren hetgeen in een 1 om 3 resulteert met remise als logisch gevolg.

01. 35-44 05-28 **02.** 44-49 28-32 Op 02. ... 27-31 03. 49-27 =

03. 49-44 32-28 **04.** 44-49 28-32 **05.** 49-44 32-28 = want wit kan de remise claimen omdat de stand drie keer voorgekomen is.

Diagram 4 toont in essentie hetzelfde idee maar de stand werd in een "overmachtseindspel - jasje"

verpakt. Wit kan als volgt remiseren :

01. 26-21 ! 16x27 **02.** 40-44 enz. en ze zijn herleid tot vorige stand.

Voor de volledigheid vermelden we even dat wit in de stand van diagram 4 ook op een andere manier kan remiseren.

Standen als diagram 3 en 4 komen ons onmiddellijk voor de geest als we het begrip "**remiseren door herhaling van zetten**" denken. Toch kunnen en moeten we hier aanstippen dat **meer ingewikkelder vormen van herhaling van zetten** mogelijk zijn, in het bijzonder bij overmachtseindspelen. Bovendien hoeft niet noodzakelijk het veroveren van een schijf daarbij centraal te staan. We komen hier later (misschien) nog op terug.

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

Standaardovermachtseindspelen en Sleutelstanden (of Sleutelposities)

We gaan terug naar de eerste bladzijde van hoofdstuk 15 van "Strategie 100". Moser beschrijft hoe bij een typisch 4x2 overmachtseindspel de meerderheidskleur kan te werk gaan. En hoe de minderheidskleur zich kan teweerstellen.

We noteren nog eens - in willekeurige volgorde - de voornaamste aandachtspunten die daarbij opduiken (voor beide kleuren dooreen genomen) :

- => Schijf (schijven) naar dam loodsen
- => Een vangstelling opbouwen
- => De resterende schijf van de minderheidspartij veroveren
- => Een van de stukken van de meerderheidspartij veroveren
- => De minderheidsdam opsluiten
- => Remiseren door herhaling van zetten
- => Remiseren aan de hand van artikel onder punt d.
- => Het innemen van een strategische positie
- => Bezetten van een diagonaal
- => Het veroveren van de lange lijn
- => Beletten van een vangstelling op te bouwen
- => Combinatieve elementen, motieven en fitnesses

Moser stapt dan over naar het begrip **Standaardovermachtseindspelen**. Hoewel er niet echt een heldere definitie van het nieuwe begrip aankomt blijkt toch wel duidelijk wat Moser voor ogen heeft (en er komen genoeg voorbeelden later ...).

In de visie van Moser maken Standaardovermachtseindspelen een bijzondere categorie uit van de (algemene) overmachtseindspelen. Zeker, de bovenstaande aandachtspunten komen ook herin terug maar met een belangrijke nuance of althans een belangrijk gradueel verschil.

Voor de standaardovermachtseindspelen moet er wel degelijk erg **doordacht** en op een **welbepaalde manier** te werk worden gegaan en naast de algemene principes en aandachtspunten van hierboven moet men (vaak) aansturen op bepaalde welomlijnde **sleutelstanden** of **sleutelposities**. Het zijn deze die de uitkomst (winst dan wel remise) zullen bepalen van het betreffende (standaard) overmachtseindspel.

Om het anders te zeggen : wanneer de meerderheidspartij de bijbehorende sleutelstand (indien die er althans is) niet kent of niet in de partij vindt dan kan het eindspel niet gewonnen worden. Tenminste als de minderheidspartij het korrekt speelt. Vandaar dan ook dat de parate kennis van de standaardovermachtseindspelen en de bijbehorende karakteristieke sleutelposities van essentieel belang is.

Bij gewone overmachtseindspelen moet er uiteraard op een bepaald moment ook een winststelsel naar voor komen (er moet gewonnen worden 😊), bijvoorbeeld een vangstelling worden opgebouwd. Louter theoretisch zou men dit ook een sleutelpositie kunnen noemen, maar het grote verschil met de standaardovermachtseindspelen zit hem in volgende zaken :

=> De opbouw van de vangstellingen is hier vrij vanzelfsprekend. Er blijkt geen bijzondere kennis nodig om dit bijvoorbeeld in de partij terug te vinden.

=> Vaak gaat het niet om heel specifieke opstellingen en zijn er meerdere manieren waarop kan worden tewerk gegaan.

(Vrijwel) Elk standaardseindspel heeft dus zijn eigen, specifieke sleutelstand.

De standaardseindspelen vormen dus zowat de **harde kern** van de overmachtseindspelen. Een beetje zoals de priemgetallen de ruggengraat van de natuurlijke getallen vormen. Een vergelijking die uiteraard niet te letterlijk moet worden genomen.

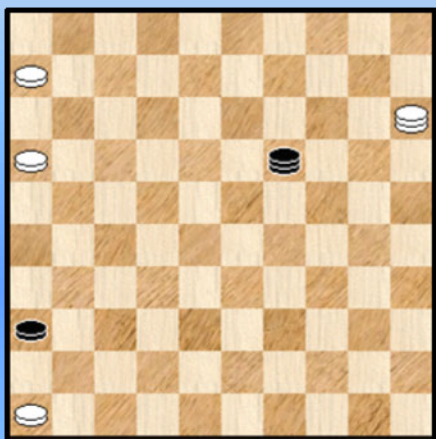
Al het voorgaande houdt eigenlijk ook intuïtief volgende twee punten in :

=> De moeilijkheidsgraad om een standaardovermachtseindspelen tot een goed einde te brengen (weze het winst voor de meerderheidspartij of remise voor de minderheidkleur) moet beduidend hoger worden ingeschat dan bij gewone overmachtseindspelen. De moeilijkheidsgraad voor de beide spelers ligt beduidend hoger. In bepaalde gevallen wordt het extreem moeilijk.

=> De winst / remisegrens ligt zeer dicht bij mekaar. Soms akelig dicht. Het komt er natuurlijk op aan de "goeie kant" van die grens te blijven.

We gaan deze theoretische beschouwingen uiteraard laten volgen door twee voorbeelden van respectievelijk een (gewoon) overmachtseindspel (**diagram 1**) en een standaardovermachtseindspel (**diagram 2**). Kwestie van de verschillen wat te accentueren.

Diagram 1 Wit winst



We nemen deze vrij willekeurige stand. Niet echt willekeurig want de stand moet toelaten de redenering te staven.

Het is een overmachtseindspel , een 4x2 waarin de witte winstvoering vrij duidelijk is. Wit is aan zet

01. 15-47 !

Ja, wel nodig want anders remiseert zwart via 36-41 =

01. ... 19-32 02. 06-01 32-28 03. 01-45

Wit wil de diagonaal 6-50 in bezit nemen om een derde dam te halen. Zwart mag niet
03. ... 28-50 ? 04. 47-29 ! X 50-28 05. 16-11 28x06 06. 45-50 +

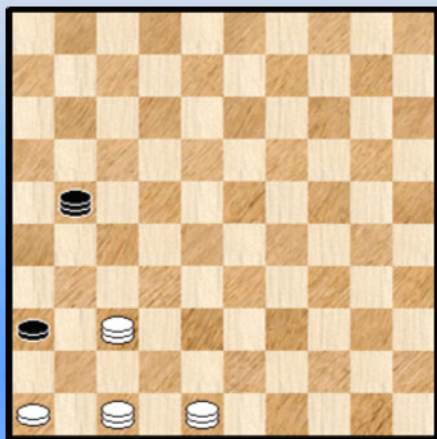
X Niet te snel **04. 47-42 36-41 05. 46x37 50-28 =**

03. ... 28-39 04. 45-50 39-48 05. 16-11 48-34 06. 11-06 34-23 07. 06-01

De drie witte dammen staan op het bord. Rest nog een passende vangstelling. Dan kan het makkelijkst rond het zwarte ankerpunt op 36.

07. ... 23-32 08. 50-39 32-21 09. 39-48 21-08 10. 01-23 08-21 zwart biedt zo lang mogelijk weerstand **11. 23-37 diagram 1A**

Diagram 1A Zaz



=> **11. ... 21-16 12. 48-43 16x49 13. 47-38 49x41 14. 46x37 +**

=> **11. ... 21-03 12. 48-42 03-21 13. 42-38 21x49 14. 47-38 49x41 15. 46x37 +**

De stand van **diagram 1A** geeft de vangstelling weer. Zwart kan niet ontsnappen aan de nederlaag.

Kan men hier spreken van een sleutelpositie ? Niet echt. De stand moet als erg voor de hand liggend beschouwd worden en er bestaan talrijke andere vangstellingen waarmee wit de winst kan voltrekken. Zo nodig kan wit ook zijn vierde schijf

naar dam brengen.

Kortom een voorbeeld van een overmachtseindspel uit de 4x2 standen. Het stelt geen al te moeilijke eisen aan de winstvoering en ook het opstellen van de uiteindelijke vangstelling stelt geen al te grote problemen.

Zijdelings merken we nog enkele zaken op :

=> De eindstand mag er zijn : alle dammen (vier stuks) verdwijnen van het bord en er blijft een gewone oppositie over.

=> Ook al is de winstvoering niet zo moeilijk , voorzichtigheid in de uitvoering blijft natuurlijk altijd geboden. We verwijzen naar de twee gemaakte opmerkingen.

=> De varianten zijn niet eenduidig in de zin dat zwart op diverse plaatsen andere zetten kan produceren. Even duidelijk echter brengen die niks nieuws aan en stellen andere zwarte zetten geen beletsel voor de witte strategie. Anders gezegd : de zettenkeuze vertoont variatiemogelijkheden - zowel voor wit als voor zwart - maar de **winstvoering / winststrategie blijft eenduidig**

=> In een 4x2 brengt een derde dam duidelijk extra punch in de stelling. Vaak is een derde dam nodig om de uiteindelijke winst te bereiken. Verder heb ik het nergens expliciet gelezen maar het lijkt me vrijwel zeker dat 3 dammen en een schijf steeds winnen van een dam en een schijf. Waarbij we er natuurlijk gekunstelde beginstanden uitsluiten.

Diagram 2 Kan zwart remiseren ?

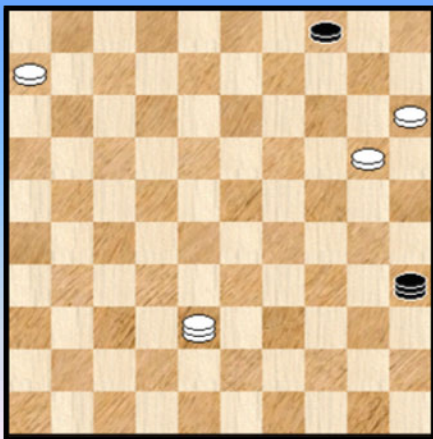
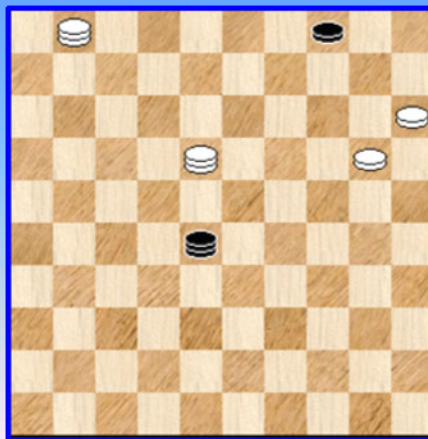


Diagram 2A Zaz (Sleutelstand)



Een standaardovermachtseindspel nu. We willen er onmiddellijk aan toevoegen dat de setting van diagram 2 - met zwart aan zet en van mijn hand - slechts een van de talloze mogelijkheden die aanleiding geven tot dezelfde sleutelstand.

Zwart heeft in **diagram 2** eigenlijk maar 1 optie : de lange lijn bezetten . Indien niet speelt wit 20-14 en met 3 dammen die dan weldra op het bord komen zal winst niet moeilijk uitvallen.

01. ... 35-19 **02.** 06-01 zonder tweede dam gaat het natuurlijk niet
02. ... 19-28

Een kamikaze aanval met schijf 4 lukt alleen als snel resultaat kan bereikt worden. Hier niet dus :
02...04-09 03. 01-34

=> 03. ... 19-14 04. 34-25 14-23 05. 38-27 +

=> 03. ... 19-46 04. 38-33 46-32 05. 34-25 09-13 06. 33-22 13-19 07. 25-30 + want ook hier gaat de zwarte schijf verloren

03. 38-27 belet voortaan elke beweging van schijf 4 28-41 **04.** 27-36 41-28 **05.** 36-18 en de

sleutelstand van **diagram 2A** wordt bereikt. De opgebouwde vangstelling speelt perfect in op de karakteristieken van de stand , in het bijzonder de zwarte schijf op 4 alsmede de twee witte schijven op 15 en 20.

Wat kan / moet zwart doen ?

- => 05. ... 28-37 06. 20-14
- ++ 06. ... 37x05 07. 15-10 05x12 08. 01x23 +
- ++ 06. ... 37x10 07. 18-09 04x13 08. 15x04 +

- => 05. ... 28-10 06. 18-09 04x13 07. 15x04 +

=> Er rest zwart natuurlijk nog de optie om de lange lijn te verlaten 05. ... 28-39 06. 20-14 en wit zal gemakkelijk winnen.

Was dit heel moeilijk om vinden ? In dit geval viel het nogal mee al is het voor het bord wel moeilijker dan wanneer men de oplossing mee volgt.

De sleutelpositie heeft hier een meer eenduidig karakter dan bij diagram 1A. Weliswaar kan men een lichte variatie aanbrengen bij het plaatsen van de witte dammen : deze kunnen even goed plaats vatten op de velden 2 en 13 als op de velden 1 en 18. Het mechanisme blijft echter hetzelfde. Van belang is ook dat de vangstelling nauw aansluit bij de stelling - karakteristieken.

We hebben ook nog een kleine **opgave** voor de PC Blues - lezer. En we geven (hier) de oplossing niet 😊 . Vanuit diagram 2 kan wit ook naar een tweede sleutelstand toewerken die fundamenteel verschillend is van de sleutelpositie onder diagram 2A. Kunt u die vanaf het bord vinden ? En natuurlijk ook : hoe wint wit vanuit deze sleutelstand ?

We sluiten af met een laatste opmerking ten aanzien van diagram 2. Eigenlijk ging het er om de zwarte dam weg te krijgen van de lange lijn. Daar draaide alles om. We komen verder nog op dit punt terug.

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

Het belang van overmachtseindspelen

Een klein paragraafje tussendoor. Zonder diagrammen. In zekere zin worden nog eens enkele voorgaande aspecten onder een nieuwe noemer samengenomen. De noties overmachtseindspelen en standaardovermachtseindspelen kunnen hier (gedeeltelijk of grotendeels) in mekaar overvloeien.

=> Overmachtseindspelen kunnen vrij gemakkelijk ontstaan en komen dan ook vaak voor. Ik heb niet onmiddellijk statistieken bij de hand maar ze komen in een groot aantal partijen voor en spelen (dus) in belangrijke mate mee om het uiteindelijke resultaat te bepalen.

=> De inherente moeilijkheidsgraad van de materie (vooral voor de standaardovermachtseindspelen) verplicht de dammer (met enige aspiraties 😊) om de betreffende materie door te nemen. De parate kennis die aldus ontstaat zal zijn vruchten afwerpen. Uiteraard des te meer indien de tegenstander zonder overmachtseindspel - kompas vaart.

=> Die (parate) kennis kan verder zijn diensten bewijzen buiten het eigenlijke (standaard) overmachtseindspel zelf. Meer bepaald in de onmiddellijk voorafgaande fase. We hebben eerder al eens aangegeven dat men soms de keuze heeft af te wikkelen naar een 4x2 of een 3x1 eindspel. Een juiste inschatting van de 4x2 is vereist. Zo gebeurt het verder in de praktijk ook vaak dat men op verschillende momenten naar een 4x2 kan afwikkelen. De aldus ontstane 4x2 's vertonen dan kleine verschillen, die echter wel degelijk (soms) tot een ander (analytisch) resultaat kunnen leiden.

=> Fouten in het eindspel kunnen (meestal) niet meer ongedaan worden gemaakt. Om het positief uit te drukken : wanneer de tegenstander ook maar één misstap begaat worden er punten binnengerijfd !

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

De moeilijkheid van de materie

Een vaak gehoorde boutade : het eindspel is moeilijk.

We willen in deze paragraaf niet ingaan op de gebruikelijke kenmerken en moeilijkheden van eindspelen in het algemeen. We nemen onmiddellijk de (standaard) overmachtseindspelen.

Gaat het hier werkelijk om een echt moeilijke materie ?

We maken zoals gezegd best abstractie van vermoeidheid en concentratieproblemen op het einde van de partij en beperken ons tot de materie zelf. Het antwoord is , zoals zo vaak, niet altijd eenduidig. Bepaalde overmachtseindspelen zijn eerder gemakkelijk , andere toch wel moeilijk en nog andere inderdaad ronduit ondoenbaar.

Parate kennis kan de moeilijkheidsdrempels verlagen. Soms substantieel. En vooral de resultaten verhogen. Erg belangrijk ☺.

Omdat er niet zoiets bestaat als een norm om de moeilijkheid van bepaalde dammaterie te meten vermelden we een aantal indicatoren. Geen ervan op zich levert een onomstotelijk bewijs, maar samengenomen kan men het naar voren komende plaatje moeilijk negeren. Hier komen ze :

=> De uitermate talrijke fouten die gemaakt worden bij overmachtseindspelen. Ja, ook door sterkere spelers. Het zou interessant eens wat statistieken uit de partijen - database te puren.

=> De kennis van dammers ten aanzien van de overmachtseindspelen lijkt voor verbetering vatbaar. We formuleren het een tikkeltje **omzwachteld**. Er kunnen natuurlijk meerdere redenen worden aangehaald waarom dit zo is maar de moeilijkheid van de materie hoort daar allicht ook bij.

=> Gekende uitdrukkingen in de damwereld wijzen in de richting, zoals bijvoorbeeld : "Hij raakte verzeild in een moeilijk en langdurig 4x2 overmachtseindspel" of nog "In de verte schemert een vreselijk 5x2 dammen - eindspel".

=> De aangehaalde remise - reglement in verband met de 25 zetten

=> Het grote aantal fouten in Moser 's boek ☺.

=> In volgende paragraaf komt de Woldouby stelling ter sprake. Het buitengewoon moeilijke karakter van deze stand (en ook van andere Woldouby - achtige posities) heeft deels te maken met het opduiken van lastige overmachtseindspelen in de overvloedige varianten - rijkdom van de stelling.

Om het geheel toch te voorzien van enige diagrammen die aansluiten bij het onderwerp nemen we nog eens de partij bij de hand waarnaar ik eerder in dit PDFje al refereerde . **De Meulenaere - Schalley** uit het BK 2012. Met een erg moeilijk overmachtseindspel.

Met de bedoeling dat u de krachten eens beproeft. U krijgt geen analyse (daarvoor moet u naar PC Blues deel 16) en dus alleen maar naakte zetten.

Na **47**. 02x30 ontstond de stand van **diagram 1**. De aanloop naar dit 1D3S<=> 1D1S - eindspel kan overigens interessant genoemd worden en loont de moeite om door te nemen. Wij starten hier echter bij zet 47 van zwart. We geven eerst het verloop van de partij :

47. ... 06-11 **48**. 30-13 17-39 **49**. 13-08 39-43 **50**. 08-24 43-21 **51**. 24-42 ? 21-12 ?
52. 36-31 ? 12-34 ? **53**. 31-26 ? 34-18 ! **54**. 42-47 18-01 ? **55**. 47-36 ? 01-29 ?!
56. 36-22 ? 29-47 !! **57**. 22x06 47-41 ! de witte schijf gaat verloren. **58**. 37-32 41x19
59. 26-21 1-1

We vatten deze korte zettenreeks samen :

=> acht fouten

- ++ waaronder 7 die effectief het analytisch karakter van de stelling doen kantelen (dus van winst naar remise of omgekeerd van remise naar winst)
- ++ waaronder 1 fout die een aantoonbaar snelle remise over het hoofd ziet (zonder evenwel het analytisch winstkarakter te veranderen)
- => liefst 5 opeenvolgende fouten : mogelijks geen record of geen unicum in de database maar beslist een kanshebber ...
- => een geslaagde lokzet in een overmachtseindspel en
- => die ook nog eens resulteert in een Presburg - remise.

Naast het eerste diagram dat de beginstand weergeeft krijgt u twee diagrammen rondom de kern van het moeilijke overmachtseindspel. Het vierde (en laatste) diagram laat de geslaagde lokzet zien.

Diagram 1 Stand na 47. 02x30

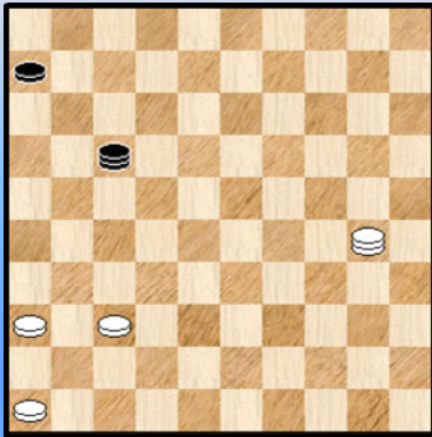


Diagram 2 51. 24-42 ?

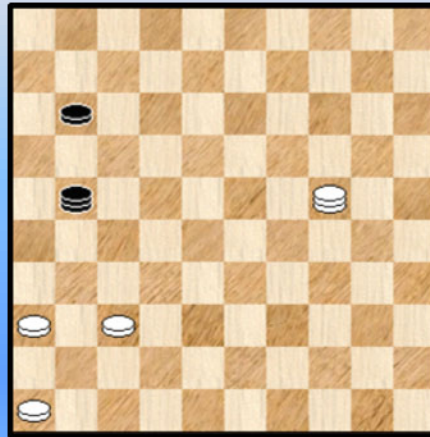


Diagram 3 52. ... 12-34 ?

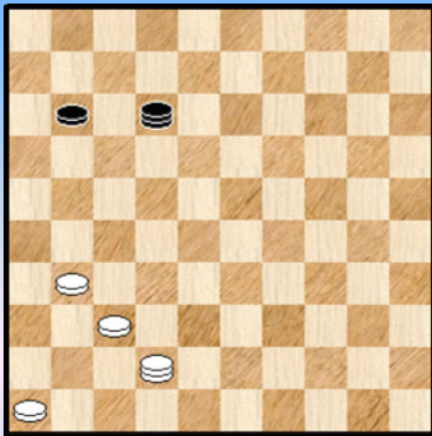
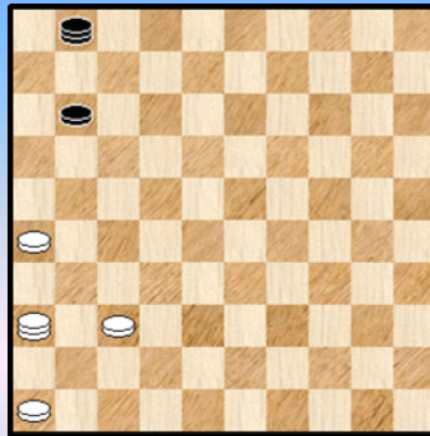


Diagram 4 55. ... 01-29 ?!



Diagrammen 2 en 3 hebben een erg hoge moeilijkheidsgraad. Diagram 4 is een **leuke** kleine opgave dat echter buiten de eigenlijke moeilijke kern van het eindspel valt. Voor de detailanalyse van het eindspel verwijzen we naar PC Blues deel 16.

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

Hoe ontstaat een overmachtseindspel ?

Een vraag die niet echt bijdraagt aan de studie van de overmachtseindspelen zelf, maar die kan en mag gesteld worden en eigenlijk ook wel de moeite loont om er even bij stil te staan.

Het allengs verminderen van het schijvenaantal draagt natuurlijk de kiemen in zich van het eindspel en dus ook van een potentieel overmachtseindspel. Natuurlijk, lang niet alle eindspelen betreffen overmachtseindspelen.

Moeilijk te zeggen of er een ietwat duidelijk en af te lijnen antwoord bestaat op de vraag in de titel. Na de vraag enkele dagen in de (dam) koelkast te hebben gelegd kwam er de hierna - volgende "indeling" uit. Die moet met de nodige korrel zout genomen al was het maar omdat er geen scherpe aflijning bestaat. Ze heeft het voordeel iets op papier te hebben gezet en te expliciteren. Discussie wordt aldus mogelijk.

=> 1 Men vertrekt vanuit een vrij gelijkwaardige (schijven) stand , en dit gaan tot een 6 om 6 , een 5 om 5 en in de limiet zelfs een 4 om 4. Vanuit een miniem verschil in appreciatie kan het plots toch versneld gaan naar een (al of niet gewonnen) overmachtseindspel.

=> 2 Een groot gedeelte van de partij staat een kleur gewoon nadelig, speelt eventueel met een stuk minder , ... Dit krachtsverschil blijft permanent aanwezig tot in het eindspel. Daar kan het de vorm aannemen van een (al of niet gewonnen) overmachtseindspel.

=> 3 Na een combinatie (die we gemiddeld gezien wat later in de partij plaatsen) ontstaan vaak standen die men hij positioneel spel niet (of minder snel) zal tegenkomen: Aldus zien ook (sommige) overmachtseindspelen het licht.

=> 4 Vanuit klassieke middenspelposities (we denken natuurlijk meteen aan WOLDOUBY of aan Woldouby - achtige posities) kunnen er verrassend gemakkelijk overmachtseindspelen ontstaan. Bij de drie voorgaande punten bestaat er niet echt een link tussen het overmachtseindspel en het speltype. Hier bestaat die link dus wel.

We geven hierna een voorbeeld (vrij willekeurig genomen) van elk van deze vier groepen. Bedoeling blijft het ontstaan van een overmachtseindspel te situeren en dus niet om een analyse te maken van het partijfragment. Al kan een enkele voetnoot er altijd wel bij 😊.

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

Voorbeeld 1

Diagram 1-1 Zaz

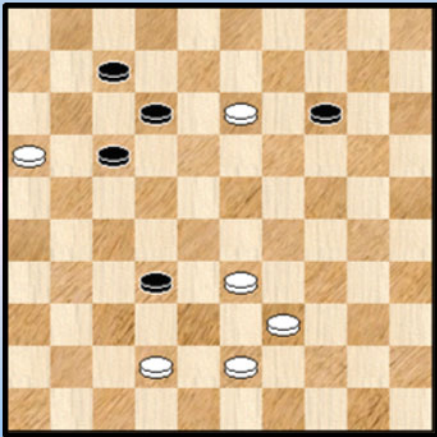
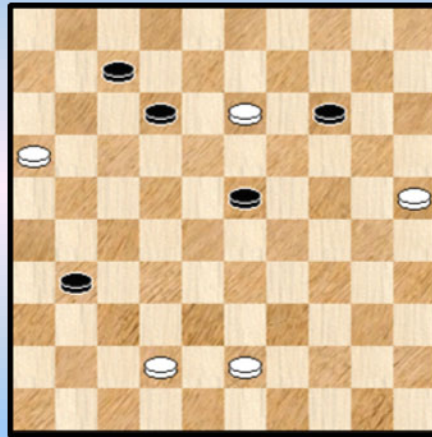


Diagram 1-2 23-29 ?



Vrolijk- Kosior

Een 5 om 5 stand. Hoewel analytisch remise is de stand niet echt gelijkwaardig. Wit heeft met de voorpost op 13 duidelijk voordeel.

De vraag luidt dus ongeveer als volgt : kan zwart remiseren ? Of zal hij ten onder gaan in het eindspel, in een overmachtseindspel zeg maar?

52. ... 17-22 **53.** 39-34 22-27 **54.** 34-30 27-31 **55.** 33-28 32x23 **56.** 30-25 **Diagram 1-2**
56. ... 23-29 ?

De manier waarop het bergaf gaat kan nogal eens verschillen. Soms gaat het geleidelijk , hier gaat het met een brute val. Dat het vinden van de remisevariant niet echt evident is laten we even terzijde. Ziet u die trouwens vanaf het bord ?

Hier komt hij (de eerste twee zetten kunnen gewisseld worden) :

56. ... 31-36 57. 42-37 23-28 58. 43-38 12-17
=> 59. 13-08 17-21 ! 60. 16x27 07-12 61. 08x17 28-32 62. 37x28 36-41 +
=> 59. 38-32 36-41 60. 32x23 41x32 61. 13-08 32-37 62. 08-03 37-41 63. 03x26 41-46 +

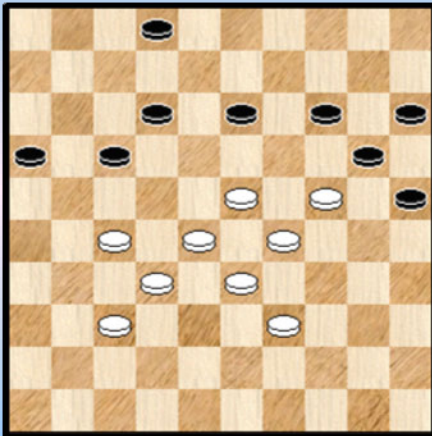
57. 43-39 31-36 **58.** 42-37 12-17 **59.** 13-08 17-22 **60.** 08-03 14-20 **61.** 25x14 22-27
62. 14-10 27-32 **63.** 37x28 36-41 **54.** 10-05 41-47 **65.** 28-22 47-36 **66.** 22-17 36-13
67. 17-11 13-22 **68.** 11x02 22x50 **69.** 03-14 29-33 **70.** 02-11 ! een elegante slotzet **2-0**

Hoewel , zoals gezegd, de beginstand niet als gelijkwaardig kan worden omschreven, valt het toch op hoe snel de overstap naar een 4x2 overmachtseindspel gebeurt. Een 4x2 waarbij de meerderheidspartij drie dammen in bezit krijgt.

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

Voorbeeld 2

Diagram 2-1 Zaz



Kemperman M. - De Jong K.

Zwart staat moeilijk. Wit beheerst duidelijk het speelveld. Mogelijks zelfs vrijwel analytisch winnend.

43. ... 17-21

Ook 43. ... 14-19 44. 23x14 20x09 45. 28-23 13-18
46. 33-28 komt in aanmerking.

44. 27-22 13-18 45. 22x13 14-19 46. 23x14 20x18
47. 28-23 12-17 48. 23x12 17x08 49. 37-31 08-13
50. 29-23 02-07 51. 33-28 07-12 52. 31-27 21-26

53. 28-22 ! 12-17 54. 22x11 16x07 55. 32-28 ? (23-19 wint sneller) 07-11 56. 28-22 11-16

Diagram 2-2 Waz

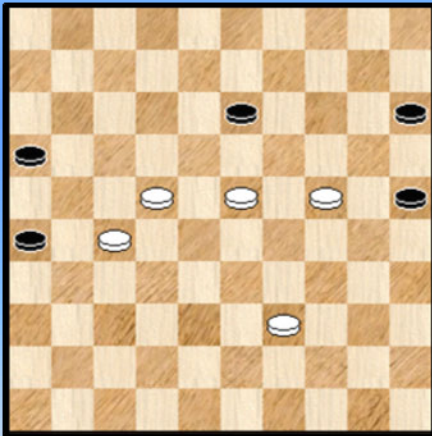
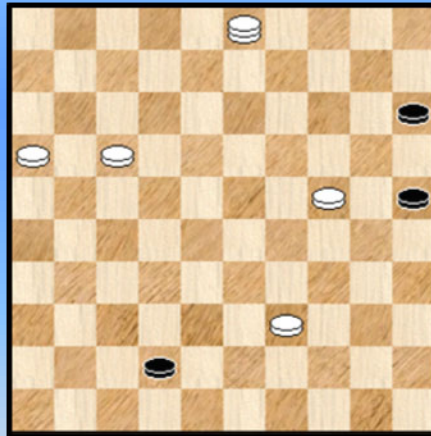


Diagram 2-3 Zaz



Zie diagram 2-2. 57. 23-18 ! Niet 13-19 wegens 15-20 ! =

57. ... 16-21 58. 27x16 26-31 59. 18x09 31-37 60. 09-03 37-42 61. 22-17

Zie diagram 2-3. Wit heeft een dubbele vangstelling voorbereid en zwart zal moeten offeren.

=> 61. ... 42-48 62. 17-11 ! 48x19 63. 03-08 19x02 64. 11-07 02x11 65. 16x07 +

=> 61. ... 42-47 62. 39-34 47x20 63. 34-30 25x34 64. 03x39 +

61. ... 15-20 62. 24x15 42-48 63. 15-10

Ook 63. 39-33 wint vrij moeiteloos. Wit laat echter zwart rustig een schijf slaan omdat de resterende 4x2 duidelijk wint.

63. ... 48x34 64. 10-05 34-29 65. 05-19 29-18 66. 17-11 18-40 67. 11-06 40-18

68. 06-01 18-36 69. 16-11 36-27 70. 11-07 27-31 71. 07-02 31-27 72. 01-45 27-38

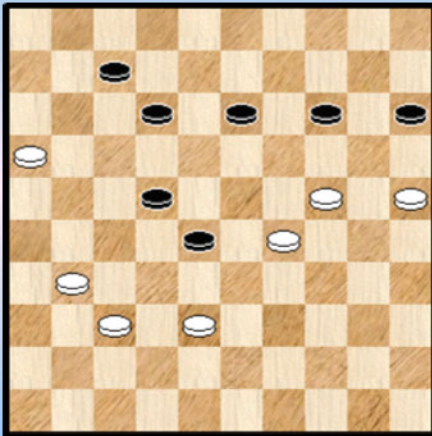
73. 19-30 2-0

De overwegende witte positie leidde vrij rechtstreeks naar de winst. De dubbele vangstelling bezorgde een aangenaam moment en besliste meteen de stand.

--- o - O - o ---

Voorbeeld 3

Diagram 3-1 Zaz



De Kloe - Boon

Een voorbeeld waar het combinatieve element een rol speelt bij het ontstaan van een overmachtseindspel.

Het gaat hier overigens niet om een prachtige of weldadig aandoende combinatie die alles in de schaduw stelt. Nee, veeleer enkele combinatieve geplogenheden met overigens wat leuke missers van beide kleuren in de aanvangsfase.

Wit geeft als laatste zet **46.** 34-29 gespeeld.

46. ... 28-33 ? Een fout. Men zou misschien kunnen menen dat zwart geen andere optie had, maar die is er wel : 46. ... 13-18 47. 38-32 28-33 48. 29x38 14-20 49. 25x14 22-28 50. 32x23 18x09 =

47. 16-11 ? Winnend : 47. 29-23 33x42 48. 37x48
=> 48. ... 13-18 49. 16-11 18x20 50. 11x02 +
=> 48. ... 12-17 49. 48-43 07-12 50. 43-39 +

47. ... 07x16 ? Zwart mist opnieuw. Remiseren kan door : 47. ... 33x42 48. 11x02 15-20 49. 02x05 42-48 50. 24x15 22-27 51. 31x22 48x34 =

48. 24-20 33x42 **49.** 20x07 Zie **diagram 3-2.**

Diagram 3-2 Zaz

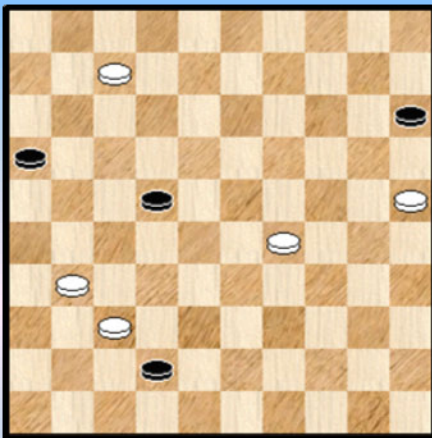
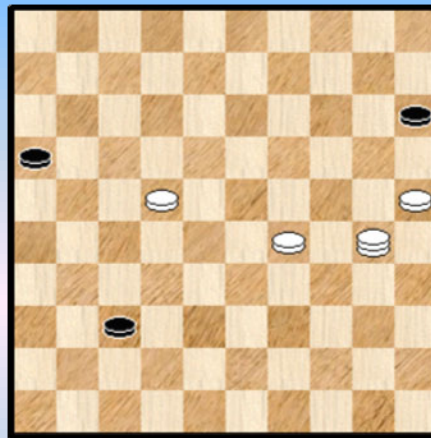


Diagram 3-2 Zaz



Dam nemen kan niet , noch op 47 noch op 48, wegens onmiddellijke inbeslagname.

49. ... 22-27 **50.** 31x22 Op 50. 37x48 27x36 51. 07-02 36-41 52. 02-19 +
50. ... 42x31 **51.** 07-02 31-37 **52.** 02-30 **Diagram 3-3**

Zwart kan niet verder oprukken :
=> 52. ... 37-41 53. 30-19 +
=> 52. ... 37-42 53. 30-48 +

en moet aldus wel besluiten tot **52.** 15-20 **53.** 25x14 37-42 **54.** 14-10

Dat het toch altijd oppassen blijft getuigt : 54. 14-09 ? 42-48 55. 30-13 48-42 56. 29-23 16-21

57. 22-18 21-27 58. 09-04 27-32 59. 04-15 32-38 =

54. ... 42-48 55. 30-35 48-31 56. 22-17 31-09 57. 17-12 16-21 58. 10-04 09-20
59. 29-23 20-14 60. 23-18 21-27 X 61. 12-07 14-46 62. 07-01 27-32 63. 35-19 2-0

X 60. ... 14-03 61. 04-13 03x17 62. 18-12 17x19 63. 35x26 +

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

Voorbeeld 4

Diagram 4-1 Waz

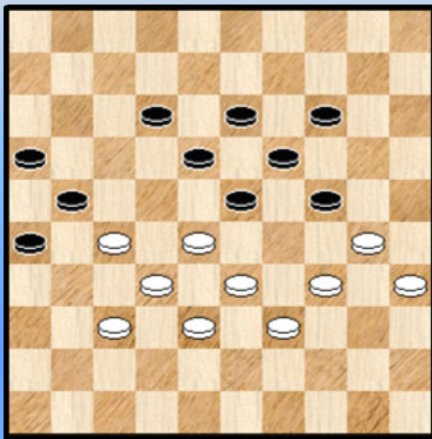
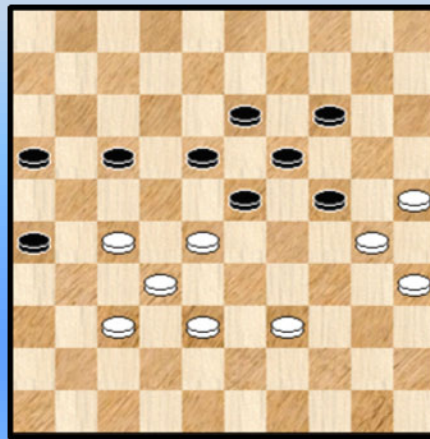


Diagram 4-2 Waz



Wat kunnen we beter doen dan de Woldouby - stelling zelf eens bij de hand nemen. In **Diagram 4-1** staat de zogenaamde pre - Woldouby en in **diagram 4-2** de eigenlijke Woldouby stelling. Opgelet , de stelling wordt nogal eens met verwisselde kleuren voorgesteld.

Vanuit 4-1 kan men naar 4-2 als volgt :

01. 30-25 12-17 02. 34-30 17-22 03. 28x17 21x12 04. 33-28 12-17

Overigens hoeft diagram 4-1 absoluut niet uit te monden in diagram 4-2.

Voor de goede gang van zaken eerst nog wat samenvattende info.

De Senegalese meester Woldouby kwam met de stelling op de proppen zond 1911 en verleende er aldus zijn naam aan. Door lichte tempo - achterstand blijkt wit juist voordelig te staan Talrijke dammers hebben de geheimen van de stelling proberen te ontsluiten en velen hebben er de tanden op stukgebeten. Er bestaan massa's varianten en hele boeken ten aanzien van de stelling. Uiteindelijk werd door **Kosminski** rond 1970 een remisevariant gevonden. Met een driedubbel offer nota bene. Al durft - als we tussen de (dam) regels lezen - toch niemand echt zijn hand in het vuur steken voor het uiteindelijke analytische resultaat van de stelling.

De relatief recente partij **Jansen G. - Meijer** wees daar nog eens op. Hier kwam een 5 om 2 dammeneindspel uit de bus. Een uitzonderlijke partij overigens , niet alleen omwille van het voorkomen van Woldouby maar ook omwille van de lengte van de partij , het (zoals gezegd) 5 om 2 dammeneindspel en als allerlaatste ook nog eens met een (mogelijke) interferentie van het fameuze 25 zetten remise - regel. Jongens toch !

Wij gaan ons hier absoluut niet verdiepen in de Woldouby - stelling. Het punt is wel dat er heel veel mogelijkheden bestaan om naar overmachtseindspelen af te wikkelen in de talrijke varianten die vanuit de stelling kunnen ontstaan. Vanuit dit standpunt gezien heeft de moeilijkheid van Woldouby dus deels (en vooral) ook te maken met de problematiek van de overmachtseindspelen alsmede met het passend afwikkelen daar naar toe.

Blijft nog een vraagje : hoe dit item opvatten. We kozen voor de volgende oplossing. We selecteerden de partijen in de database waarin de pre - Woldouby stelling opdook. We geven enkele (interessante) diagrammen van de betreffende overmachtseindspelen. Omdat we dit PDFje niet te zwaar willen maken geven we niet het bijbehorende partijverloop. Kwestie van onszelf niet in de verleiding te brengen om voetnoten te plaatsen bij deze moeilijke materie ☺.

Overigens had ik eigenlijk nog meer overmachtseindspelen verwacht dan ik effectief vond in de betreffende selectie. Een mogelijke verklaring ligt mogelijk verscholen in de kennis van de Woldouby - varianten. Daar blijft nog marge om te verbeteren.

Hier komen de diagrammen. De spelers en de uitslag wordt toegevoegd. De diagrammen moeten niet gezien worden als opgaven. Eerder als momentopnamen uit het laatste partijgedeelte. Natuurlijk belet er niks om even te mijmeren over de standen in kwestie.

Diagram 1 Waz

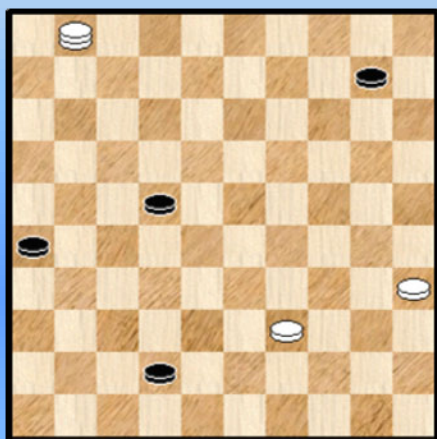


Diagram 2 41-47 ?

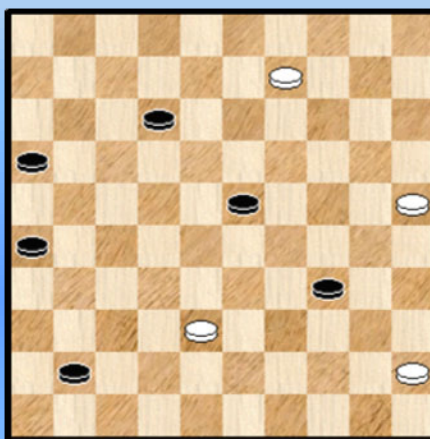


Diagram 3 Waz

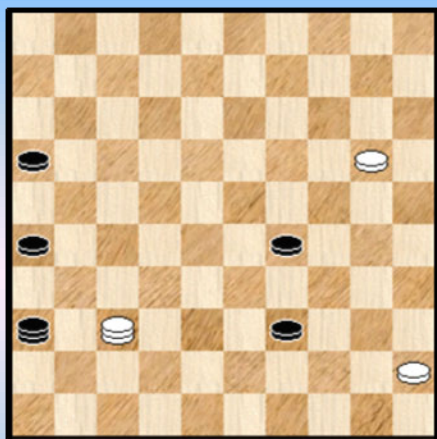


Diagram 4 Zaz

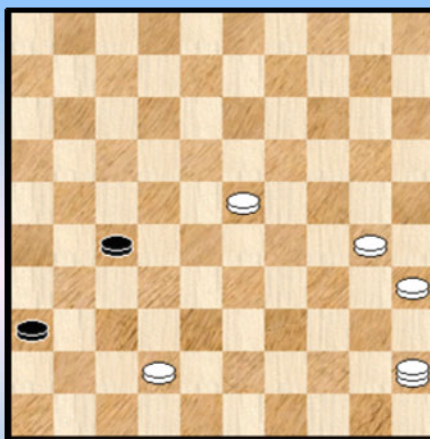


Diagram 1 (King - Perot) 58. 01-23 10-15 1-1 Wit neemt de lange lijn in bezit.

Diagram 2 (Norman - Gaye) 52. ... 41-47 ? **X 53.** 45-40 1-1

X 52. ... 41-46 53. 09-04 23-28 54. 25-20 34-39 55. 20-15 28-32 56. 38x27 39-43 57. 04-09 43-49 58. 27-22 12-17 59. 22x11 16x07 en het valt niet de zien hoe op termijn zwart verlies kan vermijden.

Diagram 3 (Schimmel - Van Norel) Een moeilijk eindspel. In de partij speelde wit 20-15

=> 20-15 kan uitgeven op een 4x3 eindspel met twee witte dammen.

=> 20-14 kan (onder meer) uitgeven op een 5x2 eindspel met twee zwarte dammen.

Diagram 4 (Hoogterp - Schaaf) 2-0 Ziet u hoe wit kan winnen ?

Diagram 5 Zwart remiseert

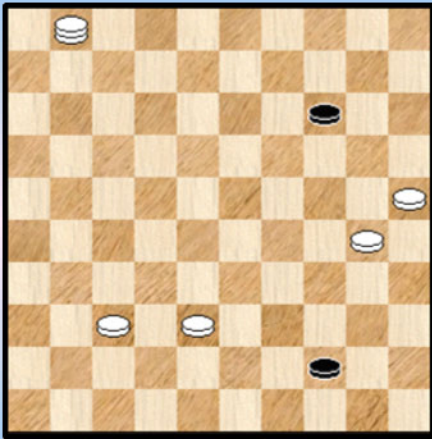


Diagram 6 22-27 ?

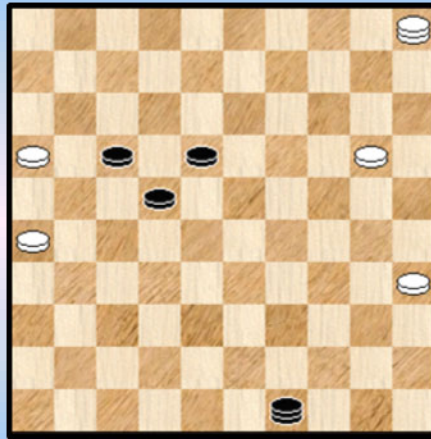


Diagram 5 (Baksoellah - Deurloo) 1-1

Diagram 6 (Bakker - Van de Vossen) 2-0

Zwart kon remiseren door 55. ... 49-27 ! met de niet te weerleggen dreiging 27-21 en 17-21 =

Diagram 7 39-44 ?

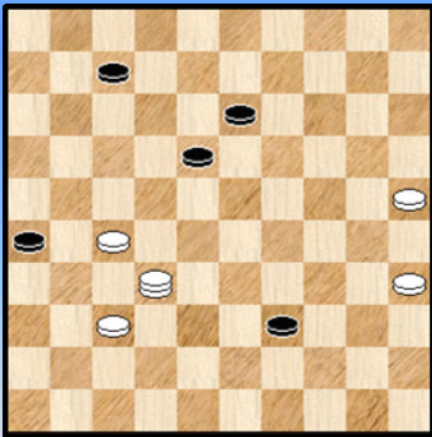


Diagram 8 Zaz

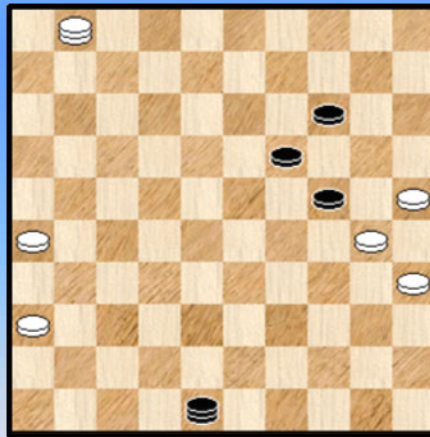


Diagram 9 Zaz

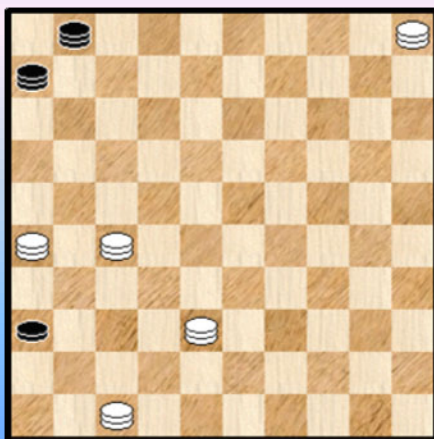


Diagram 10 06-11 ...

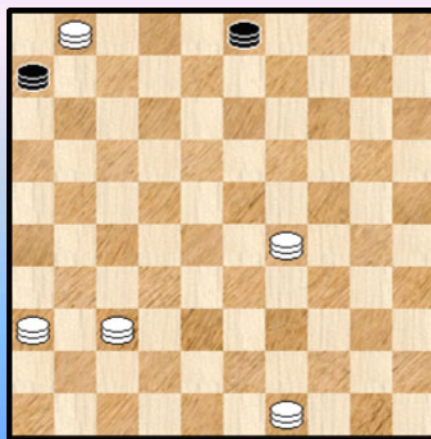


Diagram 7 (Hazen - Van Mourik W.) 2-0

Zwart verloor na 53. ... 39-44 ? 54. 27-21 26x17 55. 32-28 44-50 56. 28x19 Wit "slaat veiligheidshalve naar de lange lijn". De resterende 4x2 kan wit makkelijk naar winst voeren.

In de diagramstand kan zwart remiseren door 53. ... 13-19 54. 32x14 39-43

Diagram 8 (Hoopman - Rijk C.) 1-1

In de diagramstand werd onterecht tot remise besloten.

Diagram 9 en Diagram 10 komen uit de partij **Jansen G. - Meijer 2-0**

Het moment ook om te specificeren dat men in de partij niet via de pre - Woldouby passeerde zoals bij de andere fragmenten. Maar omwille van de aangestipte redenen in de inleiding mag deze partij hier natuurlijk niet ontbreken. We geven zelfs twee diagrammen.

Diagram 9 toont een esthetische 5D0S<=>2D1S met zwart aan zet. Deze kan eigenlijk niks anders dan de zwarte schijf offeren met 36-41 hetgeen in de partij ook gebeurde.

Indien bijvoorbeeld

=> 90. ... 06-50 91. 05-23 01x42 92. 47x33 50x31 93. 26x37 +

=> 90. ... 01-45 91. 05-28 06x42 92. 47x29 45x31 93. 26x37 +

Eens de zwarte schijf geofferd betekent dit meteen dat wit binnen de 25 zetten moet winnen (indien er althans geen stuk wordt geslagen).

In **Diagram 10** zijn we al 20 zetten verder ... **110.** ... 06-11 ?

De PC Blues lezer zal begrijpen dat we slechts met enige **schroom** een vraagtekentje durven noteren. Zeker, theoretisch en los van de 25 zettenregel is een 5 tegen 2 dammen eindspel gewonnen. Maar zwart stond op enkele zetten van de 25 zettenregel - remise en in de stand van diagram 10 bestaat wel degelijk de mogelijkheid om de 25 zetten "vol te maken". Overigens moet de gespeelde zet inhoudelijk als een "minimale" fout worden aanzien en dan spreken we nog niet over de lengte en duur van de partij.

Na de tekstzet won wit als volgt : **111.** 01-06 11-02 **112.** 37-48 ! 03-26 of ? **113.** 06-11 02x16 **114.** 29-38 16x43 **115.** 49x32 **2-0** Inderdaad gaat in de eindstand ook de tweede zwarte dam verloren.

We werpen ook nog een blik op de klok : **4.34/4.58** Een partij van bijna 10 uur !

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

Interludia 02 - Wild cats - Black Panter





Hoofdstuk 2 : Aanloop en omkadering

Winst van vier Dammen tegen 1 Dam

Bij overmacheindspelen heeft de meerderheidspartij minstens 4 stukken.
De minderheidspartij heeft - in de traditionele visie - naast een dam ook minimum een ander stuk.

Dit betekent dus ook - nog steeds in de traditionele visie - dat wanneer de minderheidspartij alleen een eenvoudige dam heeft er niet echt sprake is van overmacheindspelen.

Toch loont het de moeite ook dit geval (of eigenlijk deze gevallen) eens te bekijken. Als randgeval of beter nog als begrenzing of als een van de mogelijke begrenzingen van de overmacheindspelen.

Meteen zien we trouwens ook de **vangstellingen** aan het werk.

We zullen als meerderheidspartij vooral wit aan het werk laten. Wanneer dus niks extra vermeld is speelt wit dus die rol, zwart de rol van de minderheidspartij.

We kunnen een tweedeling invoeren :

- Standen waar geen enkele van de vier witte stukken bedreigd is
- Standen waar dit wel het geval is

We behandelen nu vooreerst de **eerste soort** standen.

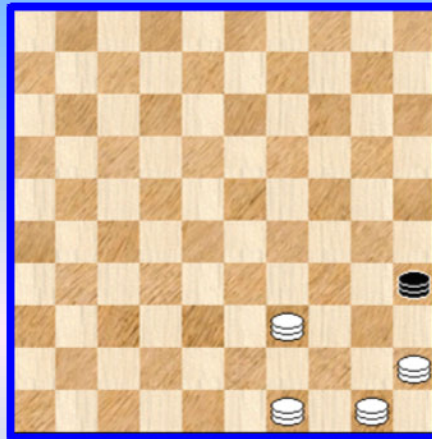
We starten met de "max" positie : 4 witte dammen.

We geven in diagramvorm enkele vangstellingen waar duidelijk is dat winst (vrijwel) onmiddellijk en tegensprekelijk bereikt wordt.

Diagram 1



Diagram 2



Het **eerste diagram** moet zowat de meest gekende vangstelling zijn, gecentreerd op de **lange lijn**. We hebben de dam hier willekeurig op veld 25 geplaatst maar het is duidelijk dat de dam op geen enkele plaats veilig is.

Afhankelijk van waar de dam staat geeft wit onmiddellijk ofwel de witte dam op 47 ofwel de witte dam op 36 en zwart komt terecht op 41. Wanneer de zwarte dam op 48 zou staan doet wit heel even 47-42 en vangt de zwarte dam bij de volgende zet.

Om het uitdrukkelijk te zeggen : 4 dammen tegen 1 is dus steeds gewonnen voor wit. Het volstaat de positie van diagram 1 (of een andere witte vangstelling) op te bouwen.

We bekijken nu nog enkele andere vangstellingen. Enerzijds omdat ze wel eens in de literatuur voorkomen, anderzijds omdat kennis ervan nuttig kan zijn in standen waar zwart wel extra materiaal

heeft.

We gaan ons wel beperken tot enkele sprekende standen waar de opstelling duidelijke winst geeft zonder dat we er nog veel zetten moeten aan toevoegen.

Diagram 2 is een kleine variatie van de vangstelling van diagram 1. De vangstelling staat hier niet op de **lange lijn** maar is gebouwd op de **triktrak** - lijnen (lijnen 01-45 en 06-50). Onverschillig waar de zwarte dam staat wordt ze in 1 zet afgenomen. Veld 36, waar we de zwarte dam in het diagram geplaatst hebben, is ietsje speciaal. Hier wint wit door een tempozet 39-48 of ook door 45-40 !

Diagram 3

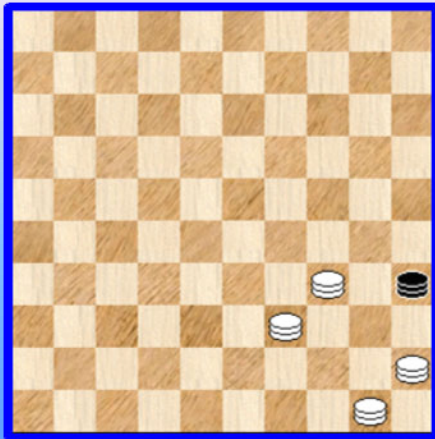


Diagram 4

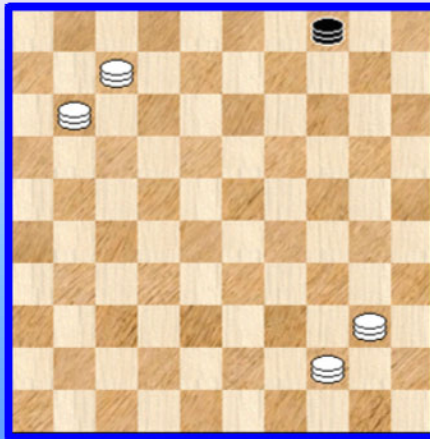


Diagram 3 lijkt de bijzonder status van de triktrak - lijnen te bevestigen : onverschillig waar de zwarte dam staat wordt de klus in 1 zet geklaard.

Diagram 4, nog steeds gebaseerd op de triktrak - lijnen, geeft een meer **exotische** vangstelling. Ze neemt weliswaar meer dan 1 zet in beslag maar is buitengewoon uniform kwa werkwijze. Wit wint door : 01. 07-18 ! 04x06 02. 44-50 06-01 03. 40-45 01-06 04. 45-01 + Ze eindigt in een **triktrak - opsluiting**.

In de diagramstand kan wit overigens ook starten met 1. 40-18 ! enz.

Diagram 5

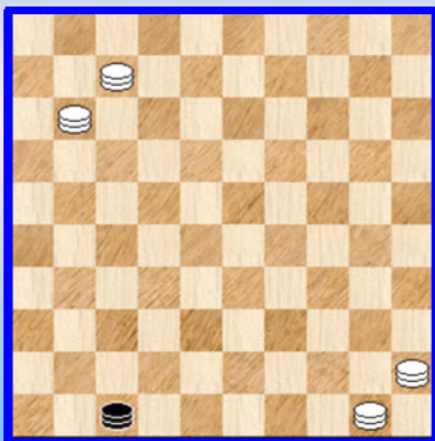


Diagram 6



Diagram 5 gaat nog even door op de triktrak - lijnen. Wit wint steeds in 1 zet. In de diagramstand door 1. 45-33 47x012. 11-06 + Wit kan ook winnen door 1. 11-33 enz.

Het tweetal dammen op 07 en 11 kan gezamenlijk naar beneden schuiven naar 12 en 17, 18 en 22 ... steeds blijft de vangstelling van kracht.

Diagram 6 toont een andere "exotische" vangstelling die bijzonder efficiënt is en steunt op de lange lijn - opsluiting. De zwarte dam kan op geen enkel veld terecht. In de diagramstand wint wit door
 1. 47-24 ! 35x05 2. 41-46 +

Diagram 7

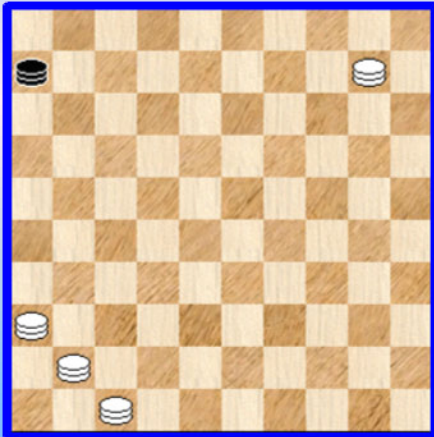


Diagram 8

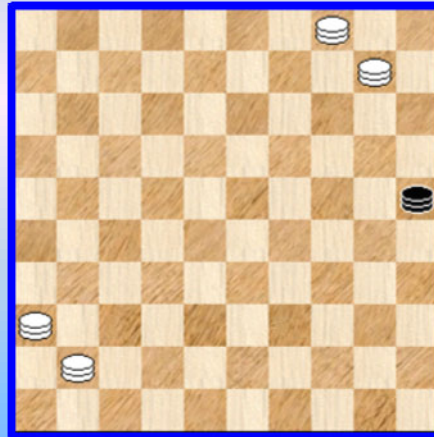


Diagram 7 en **8** tonen twee kleine variaties van diagram 6. Wit wint steeds onmiddellijk, waar de zwarte dam ook staat. In de diagramstand 7 gebeurt dit door : 1. 36-22 06x05 2. 41-46 +
 In diagram 8 door : 1. 36-09 25x04 2. 04-09 04x05 3. 41-46 + met een pure lage lijn - opsluiting.

Diagram 9

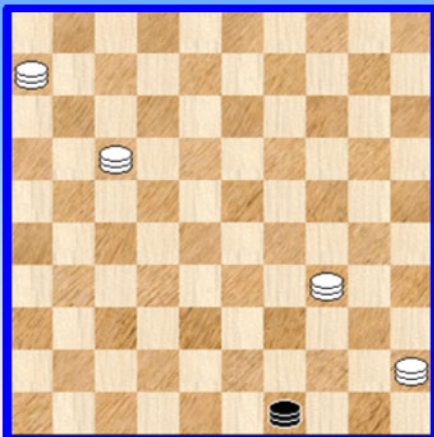


Diagram 10



We besluiten met de laatste 2 vangstellingen.
 Met **diagram 9** gaan we opnieuw gebruik maken van de triktrak -lijnen.
 Wit wint steeds in 1 zet. In de diagramstand door 1. 17-44 ! 49x01 2. 06-50 01-06 3. 45-01 +

In **Diagram 10** kan wit ook steeds dadelijk winnen: Hier door 1. 27-13 35x02 2. 37-19 02x42 47x38 +

Er bestaan zonder twijfel nog vele andere vangstellingen. Allicht komen er echter meer zetten aan te pas en bezitten ze minder uniformiteit in de (eenvoud van) uitvoering.

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

Winst van vier stukken (waaronder minstens 1 dam) tegen 1 Dam

De (willekeurige) beginstand waarvan we vetrekken voldoet wel aan 1 voorwaarde : geen enkele van de 4 witte stukken is "bedreigd" (= gaat verloren).

We zagen de vangstellingen waarvan 4 dammen zich kunnen bedienen om 1 dam te vangen. Met het besluit : 4 dammen tegen is dus gewonnen. Makkelijk zelfs.

Maar wat als er minder dan 4 witte dammen aan het werk. Bijvoorbeeld drie witte dammen en een witte schijf. Kunnen we dan ook vangstellingen bouwen om tot winst te komen ?

In dit hoofdstukje beperken we ons tot de gevallen waar bij de 4 stukken steeds minstens 1 dam aanwezig is.

De vraag die we hierboven stelden zet ons eigenlijk een beetje op een foute piste. De eigenlijke vraag is natuurlijk kunnen (bijvoorbeeld) 3 witte dammen vergezeld van een schijf steeds tot winst komen ?

Het antwoord is heel duidelijk en eenvoudig : ja. De reden : wit beschikt over een **eenvoudige strategie** om tot winst te komen. Hij brengt eerst zijn schijf naar dam. Daarna bouwt hij een van de beschreven vangstellingen op en de zaak is in orde.

Althans op een kleinigheidje na : kan wit wel steeds zijn schijf naar dam brengen ? Als de zwarte dam de lange lijn niet bezet is er sowieso geen probleem. Indien dit wel het geval is moet eerst de zwarte dam verdreven worden van de lange lijn. We zien verderop dat dit kan. Daarmee is het bewijs geleverd. **Drie dammen en een schijf winnen steeds van een enkele dam.** Bovendien is ook (de strategie) aangegeven hoe dit kan !

Gesterkt door deze redenering kijken we nu naar twee witte dammen en twee witte schijven die het opnemen tegen 1 zwarte dam. De PC Blues - lezer weet natuurlijk al wat er nu gaat komen : wit brengt eerst de eerste witte schijf naar dam. We komen dan terecht in het voorgaande geval ... Opnieuw moeten we dezelfde vraag stellen : kan zwart dit beletten , in het bijzonder wanneer hij de lange lijn bezet ? Zoals we verderop zien kan wit zwart van de lange lijn verdrijven en aldus zijn winnende strategie uitvoeren. Besluit : **2 dammen en 2 schijven kunnen steeds winnen van een enkele dam !**

De volgende stap blijft niet uit. Wat met 1 witte dam vergezeld van 3 schijven die het moet opnemen tegen 1 zwarte dam ? Kan de voorgaande strategie worden uitgebreid door een extra eerste stap waarin de eerste van de drie witte schijven naar dam wordt gebracht ? Indien dit zo is dan komen we natuurlijk in het voorgaande geval terecht.

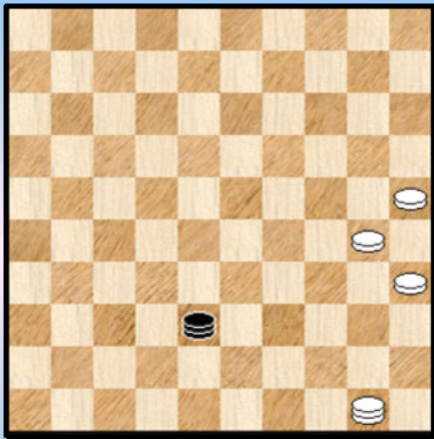
Opnieuw moeten we hier de vraag stellen : kan de zwarte dam dit beletten ? Kan wit zo nodig de lange lijn veroveren ?

Ook hier is het antwoord ja en deze keer geven we concreet aan hoe. Tezelfdertijd trouwens leveren we het bewijs voor de voorgaande gevallen waarin we dit aangaven.

Moser heeft de stand van **Diagram 1** bij de overmachtseindspelen geplaatst om de grenzen wat af te bakenen want zoals gezegd in strikte , traditionele zin is dit geen echt overmichteindspel omdat zwart naast de dam geen extra materiaal heeft.

De witte schijven staan achter de lijn 15-47 zodat wit eerst deze lijn moet veroveren. Nadien komt dan het grote werk : het veroveren van de lijn 05-46. De analyse komt eigenlijk van Barteling en stamt uit 1901.

Diagram 1 MS01 Wit wint



01. 50-28 38-29 02. 28-41 Wit kan natuurlijk ook via veld 10 passeren

02. ... 29-47 03. 41-36 47-29 04. 36-47 29-23

De lijn 15-47 is veroverd. Zwart trekt zich terug op zijn volgende verdedigingslinie : 05-46.

05.30-24 23-28 06. 25-20 28-23 07. 20-15 23-14

08. 47-42 14-28 09. 24-20 28-32 10. 42-24

Er dreigt nu dam afname door 15-10 en 20-14 en zwart moet de lijn 05-46 dus prijsgeven

10. ... 32-21 11. 20-14 en wit kan een tweede (en derde en vierde) dam nemen en een vangstelling opbouwen.

De bijbehorende uitleg is misschien nogal **omstandig**. Het voorbeeld toont in elk geval goed het **wezenlijke verschil** aan tussen de lijn 05-46 en een andere lijn. Het veroveren van een andere (dan 05-46) lijn kan altijd gebeuren door een manoeuvre zoals in het voorbeeld hierboven. Bij de lange lijn is dit natuurlijk **niet** het geval. Daar moet een andere oplossing voor gevonden worden, in dit geval een vangstelling opbouwen waardoor zwart toch van de lijn afmoet.

We herhalen nu even onze vraag : kan wit steeds en onder alle omstandigheden deze strategie toepassen om zijn drie schijven de nodige linies te laten oversteken ?

Wel er blijken precies **twee uitzonderingen** te zijn, twee standen waarbij de beschreven strategie uit het voorbeeld niet opgaat. Uiteraard geven we die beiden in diagramvorm.

Diagram 2 M216 Zwart remiseert

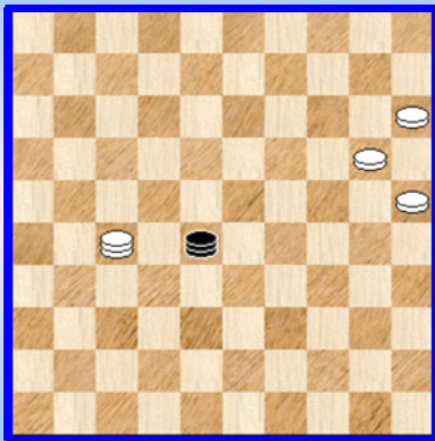
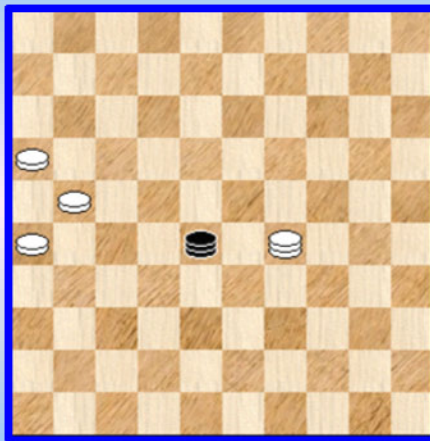


Diagram 3 M217 Zwart remiseert



In **diagram 2** speelt het geen enkele rol wie aan zet is. De stand is remise. Wit beschikt over geen enkele mogelijkheid om de witte dam te verdrijven van de lange lijn. De zwarte strategie is oersimpel : hij blijft op de gewoon lange lijn. Moser spreekt dan ook zeer terecht van een **strategische remise op de lange lijn**.

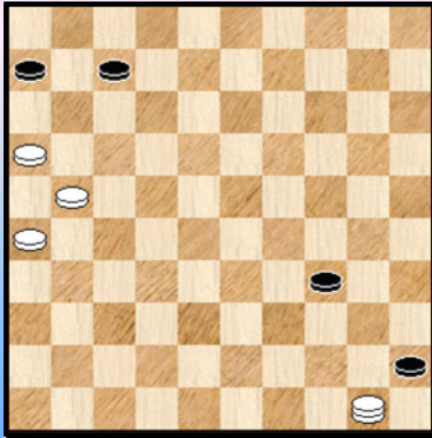
Diagram 3 is de tegenhanger van diagram 2 maar nu op de triktrak - lijnen. Ook hier kan wit de zwarte dam niet verdrijven van de lijn 06-50. Hij kan een kleine poging doen door naar veld 01 of veld 45 te gaan maar onmiddellijk blokt wit af door respectievelijk en onmiddellijk naar veld 06 of veld 50 te gaan. Wit heeft geen tempo (daar zijn witte schuiven **maximaal opgeschoven** staan) en moet machteloos

de witte dam terugtrekken. Een **strategische remise op de triktrak - lijnen**.

Deze twee posities zijn door hun eenvoud intuïtief gekend door elke dammer. Uitzonderlijk kan dit al eens in de praktijk worden toegepast.

Moser geeft een voorbeeld in zijn boek.

Diagram 4 M218 Zwart remiseert



01. ... 06-11 **02.** 50x06 07-11 **03.** 06x30 45-50
04. 30-34 50-28 en zwart de lijn 06-50 bezet =

Zijdelings merken we nog op :

=> 01. ... 07-12 02. 21-17 12x21 03. 26x17 34-39
 04. 50x22 +

=> 01. ... 34-40 02. 21-17 40-44 03. 50x39 45-50
 04. 16-11

++ 04. ... 50x28 05. 11x02 28x11 06. 02x16 +

++ 04. ... 07x16 05. 39-43 50x11 06. 26-21 16x27
 07. 43x07 +

We keren nog even terug op de bedoeling van dit hoofdstukje : aantonen dat 4 stukken (waaronder minstens) 1 Dam altijd gewonnen is tegen 1 enkele dam. Een tweetal uitzonderingen daargelaten.

Waarbij we natuurlijk niet te vergeten dat in de beginstand geen sprake mag zijn dat een van de 4 stukken verloren gaat.

Een zeer **eenduidige konklusie** dus. De algemene strategie om naar 4 dammen toe te werken garandeert winst maar is natuurlijk niet altijd de kortste weg naar winst. Verder kan ook (in bijzondere gevallen) en vangstelling opgebouwd worden met 3 dammen en 1 schijf of zelfs met 2 dammen en 2 schijven. Vangstellingen waaraan niet te ontsnappen valt door de ene dam. We geven 2 dergelijke vangstellingen om dit hoofdstukje af te sluiten.

Diagram 5

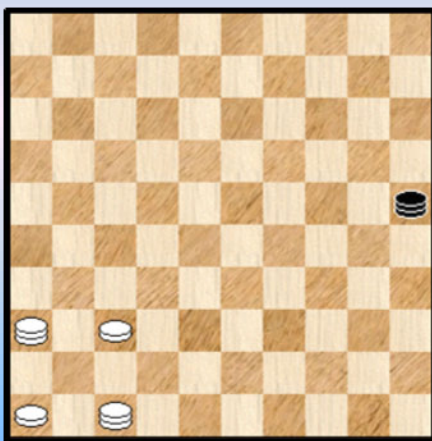
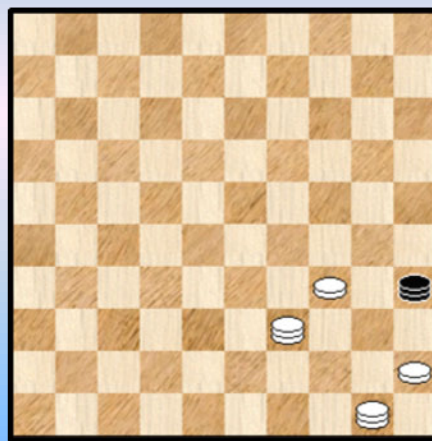


Diagram 6



In beide diagrammen wint wit onmiddellijk , onverschillig de standplaats van de zwarte dam.

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

Een uitstapje in Strett - land en Strell - land

Het voorgaande inspireerde ons om een kijkje te nemen in de database. Of een van de zogenaamde twee strategische remises al eens voorkwam. Voor zowat 400000 partijen moet dat toch wel eens gebeurd zijn !

Voor de **strategische remise** op de lange lijn vonden we vier fragmenten. We geven ze alle vier.

Diagram 1 Zwart spant valstrik

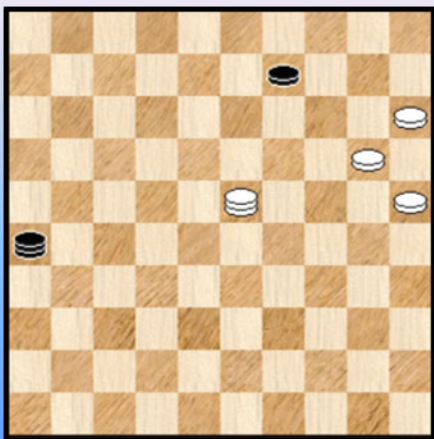
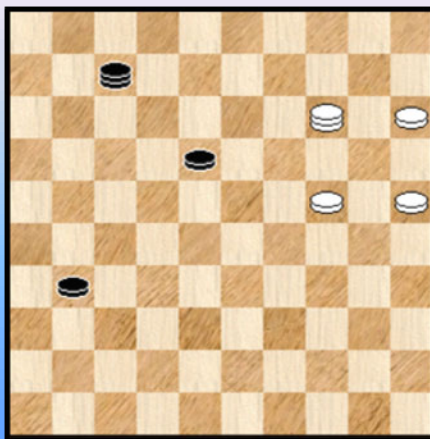


Diagram 2 24-20 ?



In **diagram 1** (**Kwakernaak - Mulaya**) heeft wit een gewonnen stand. Hij heeft de lange lijn in bezit en alles staat gereed om een tweede dam te halen. Vooraleer de strijd te staken besluit zwart nog een kleine valstrik te spannen :

63. ... 26-03 **64.** 23-14 ? (15-10 +) 03-26 ! **65.** 14x03 en remise gegeven. Zwart kan inderdaad de lange lijn bezetten.

Diagram 2 komt uit de partij **Van Duyvenbode - Van Praag**. Opnieuw een gewonnen stand al heeft zwart nog 2 schijven. Wit kan immers terug zonder probleem extra dammen halen.

Hij besluit echter eerst nog , psychologisch erg begrijpelijk, zijn losse schijf wat meer tegen de rand aan te schurken.

69. 24-20 ? (69. 15-10 +) 18-23 ! **70.** 14x26 07-23 =

Diagram 3 Waz

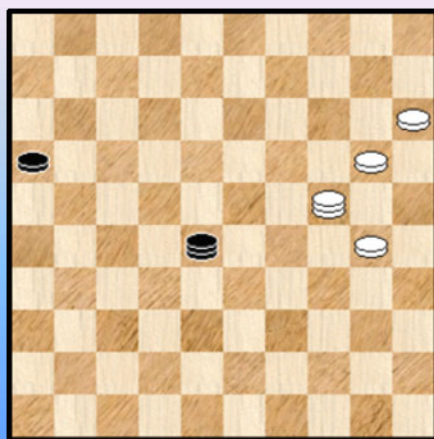


Diagram 4 Zaz

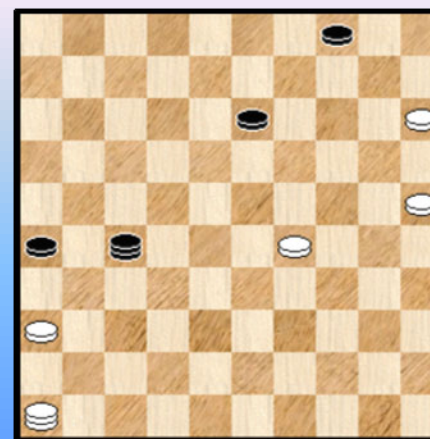


Diagram 3 toont een Belgische inbreng , meer bepaald de partij **Surantyn - Demasure T**. De stand is

remise (zoals we later ook op een andere plaats zullen zien). Wit wil alsnog proberen en start met

91.(!) 24-08 Dit houdt de zwarte schijf even tegen en wit wil zonder twijfel nu proberen een vangstelling op te bouwen door de dam naar 35 te verplaatsen. Zwart kan echter elegant de remise versnellen :

91. ... 16-21 ! **92.** 08x26 28-19 **93.** 30-25 en remise gegeven want zwart bezet de lange lijn.

In **Diagram 4** zien we 2 damtenoren aan het werk : **Hermelink - Krajenbrink**. We behandelen het fragment iets meer uitgebreid. Zwart , aan zet , kan op een veilige manier remiseren :

67. ... 27-16

=> 68. 46-37 13-19 69. 37x05 26-31 70. 36x27 16x24 =

=> 68. 29-24 16-02

++ 69. 46-05 04-10 70. 05x08 02x35 =

++ 69. 46-37 13-19 70. 37x14 =

67. ... 26-31 ?

Zwart neemt een **klem**positie in, vaak een heel goed idee want uitermate dreigend. Op de meeste regels bestaan er echter uitzonderingen... Hier moet deze zet echter beslist afgeraden worden.

68. 29-24 !

De zwarte dam kan niet bewegen en andere zetten vallen niet mee :

=> 68. ... 27-49 69. 36x27 49x16 + voor wit

=> 68. ... 13-19 69. 46x05 27-09 70. 36x27 09x31 71. 05-37 31x20 72. 25x14 +

=> 68. ... 27-18 69. 36x27 18x31 70. 46-37 31x20 71. 25x14 +

=> 68. ... 04-09 69. 46-32 27x20 70. 25x03 31-37 71. 36-31 37x26 72. 03-14 +

68. ... 13-18 **69.** 46-05 18-22 37-31 kan de strijd wat meer rekken

70. 05-10 ? Een snelle overwinning gaf : 70. 05-41 04-09 (of ?) 71. 41-32 27x20 72. 25x03 31-37 73. 36-31 37x26 +

70. ... 04-09 **71.** 10-46 ? Onmiddellijk winnend : 71. 10-32 27x20 72. 25x03 +

71. ... 09-13 **72.** 24-20 ? 22-28 ! **73.** 46x02 27-16 **74.** 36x27 16x32 1-1

We nemen nu de fragmenten door met een **strategische remise** op de **triktrak** - lijnen. We gaan met andere woorden naar **STRETT** - land.

Diagram 5 Wit remiseert

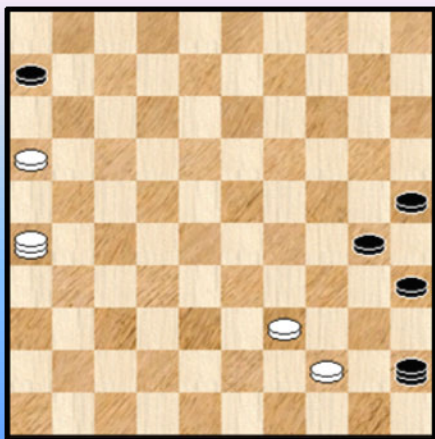
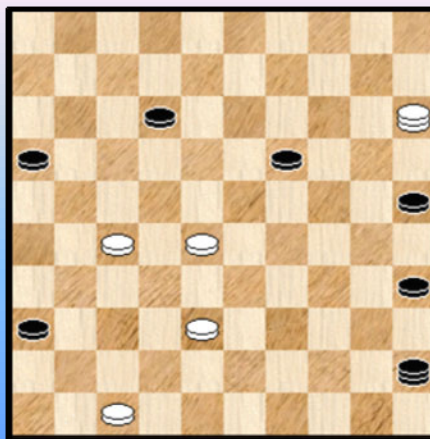


Diagram 6 12-17 ?



Mitsjanski - Bies (Diagram 5) : Wit maakte snel remise door (het is trouwens niet de enige manier om remise te maken) door :

65. 44-40 ! 45x48 **A** 66. 16-11 06x17 67. 26x12 1-1
A 65. ... 35x33 66. 16-11 06x17 67. 26x35 =

Vermeer - Tjong (Diagram 6) : Na 12-17 kwam er een fraaie remise in de partij :

56. ... 12-17 57. 28-23 ! 45x31 58. 47-41 36x47 59. 38-33 47x24 ! Zie **diagram 6A**. Zonder twijfel een mooi visueel moment. Een Turks trekje bovendien.

60. 15x12 19-24 61. 12-34 16-21 62. 34-43 21-26 63. 43-38 ! 24-30 daar was het natuurlijk om te doen 64. 38-29 ! 26-31 65. 29-23 31-36 66. 23-18 36-41 67. 18-12 41-46 68. 12-18 46-28 69. 18-29 28-11 70. 29-23 11-50 71. 23-45 =

Diagram 6A

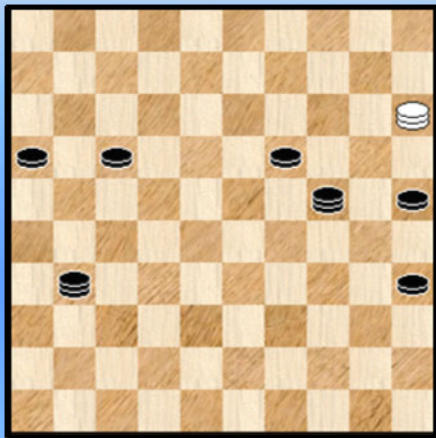
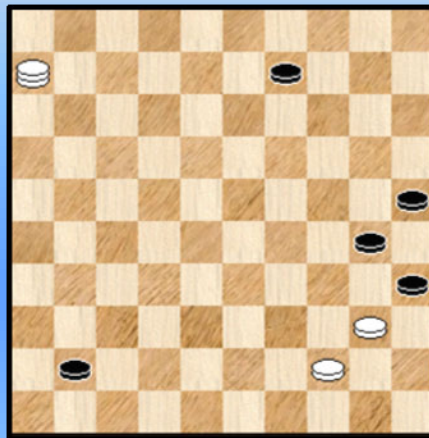


Diagram 7 Wit remiseert



Beeke - Amusah (Diagram 7) Geen foutloos parkoers in dit fragment.

53. 06-22 41-46

Na 53. ... 09-14 54. 22-28 41-47 55. 28x05 komt men terecht in de verder gegeven varianten

54. 22x04 46-23

Op 54. ... 46-28 55. 04-36 28x50 56. 36-13 35x44 57. 13x49 =

55. 04-22 23x45 Zie **diagram 7A** Een toch wel erg verraderlijke stand.

Opspelen met de schijf mag niet : 56. 44-39 45-23 57. 22-06 (of ?) 35-40 ! +

Wit moet gewoon afwachten ... bijvoorbeeld 22-17 of 22-28 of 22-11. We nemen er eentje uit :

56. 22-28 Wat kan zwart nu doen :

=> 56. ... 45-50 57. 28-06 50x39 58. 06x44 =

=> 56. ... 45-40 57. 28-23 met de strategische remise op de triktrak lijnen

=> 56. ... 30-34 57. 44-40 35x44 58. 28x50 =

=> 56. ... 45-01 Zie **diagram 7B**

57. 28-32 !! (vooral niet 28-01 wegens 30-34 +)

Wanneer wit de schijf aanvalt via veld 06 of via veld 40 laat zwart gewoon slaan en bezet de lijn 01-45 met de strategische remise ! Uitkomen met schijf 30 kan ook niet wegens onmiddellijk 44-39 =

Wit kan wel nog proberen met 57. ... 01-29 ! Dreigt 29-38 en 30-34 + 58. 32-16 ! en zwart kan geen verdere vooruitgang boeken. De witte schijf aanvallen kan nog steeds niet wegens de strategische remise en uitkomen met schijf 30 ook niet. Wit blijft over en weer peddelen tussen 16 en 32. De zwarte dam moet verder op de lijn 01-45 blijven of wit bezet die lijn , opnieuw met de

strategische remise als (mogelijke) uitkomst.

Kortom wit moet zich op het passende moment terugtrekken op de **strategische lijn 16-49** !

Diagram 7A 22-06 ?

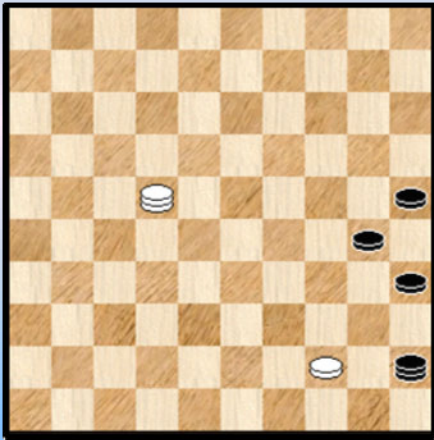
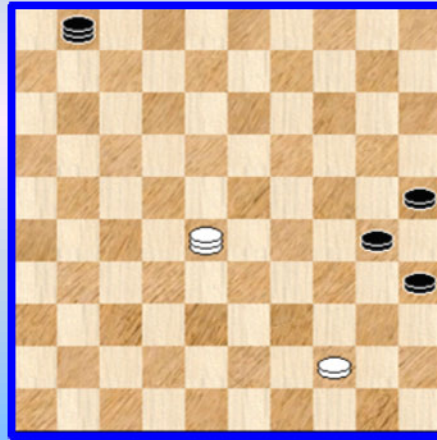


Diagram 7B Waz remise



Het voorgaande verklaart ook waarom wit in diagram 7A niet 22-33 mag doen :

56. 22-33 ? 45-01 57. 33-39 (wit wijkt uit naar de lijn 16-49) 30-34 ! en wit kan niet afruilen en zwart wint dus.

=> We hadden nog een laatste mogelijkheid te goed : 56. ... 45-18 (bijvoorbeeld) 28-32 ! en we vallen terug op de hiervoor beschreven strategie(en)

We gaan nu terug naar de partij :

56. 22-06 ? Op slag wordt de stand winnend voor zwart. **56.** ... 45-29 ?

Geeft weliswaar de winst niet uit handen maar bewandelt het verkeerde pad. Zwart wint door : 56. ... 45-01 en bij de volgende zet 30-34 +

57. 06-01 29-33 ? Nodig was 29-45 en bij de volgende zet 45-01

58. 01-23 33x50 **59.** 23-45 50-06 **60.** 45-01 en na nog enkele overbodige zetten remise gegeven

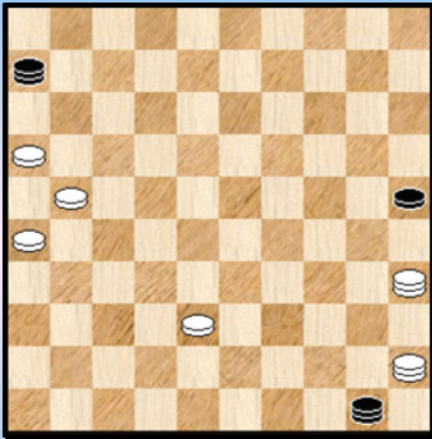
Wanneer we nog even terugblikken op dit fragment dan hadden we eigenlijk te maken met een **echt overmachtseindspel** omdat de verdedigende partij (hier wit) extra stukken had. We hadden er dus - in dit als intro bedoeld PDFje - eigenlijk mee te maken "avant la lettre" om eens een uitdrukking van onze Franstalige damgenoten te gebruiken. Eentje dat overigens niet voorkomt in het boek van Moser. Mogelijk komen we later nog eens terug op dit eindspel.

We kunnen al aanstippen dat het een beetje uitzonderlijk is in die zin dat de extra witte schijf niet aan de rand staat en (op het eerste zicht) moeilijk of niet te verdedigen valt. Maar dat is uiteraard zonder de waard gerekend. De waard in de vorm van de strategische onderliggende remise horend bij de triktrak lijnen. Als **sleutelpositie** kunnen we best de stand van diagram 7B aanhouden: Deze bevat het **kritieke** moment waarop wit met 28-32 ! uitwijkt naar de strategische lijn 16-49.

Om het een beetje amusant te houden kunnen we het eindstel het **STRETT** overmachtseindspel noemen. De **ST**rategische **RE**mise op de **TriK**Trak lijnen ligt immers aan de basis van de remise.

Diagram 7A is een van de mogelijke presentaties van dit overmachtseindspel. Op het einde van dit hoofdstukje geven we er nog een tweetal andere.

Diagram 8 Zaz



Een stand met maar liefst 4 dammen. Twee van elke kleur. Niet zo vaak voorkomend.

De stand is (wellicht) gewonnen voor wit. Het loopt echter nog fout.

63. ... 06-01 de beste of moeten we zeggen de enige
64. 38-33 ?

Wit wint door 64. 35-40 01-06 (of ?) 65. 40-01 06-44
66. 01-06 44-39 67. 06x44 50x42 +

64. ... 50x28 ! (wit zat met het idee dat zwart zou slaan naar 06 om daarna 45-50 +)
65. 35-30 25x34 **66.** 45x32 01-06 en aan remise valt niet meer te ontsnappen.

De stand kwam uit de partij **Halman - Betten**.

Diagram 9 Waz

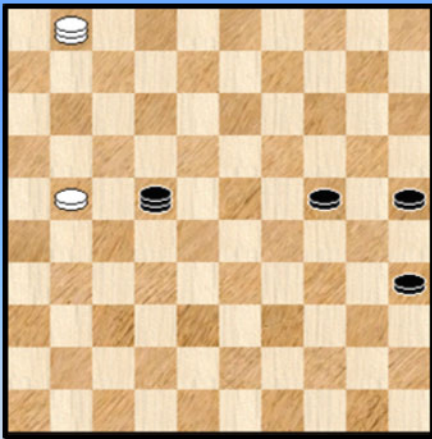


Diagram 9A Zwart wint

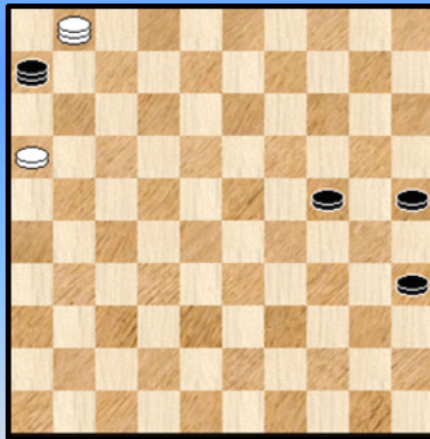


Diagram 9, de partij **Kain - Wanders**. Opnieuw maken we een lichte insprong bij de eigenlijke overmachtseindspelen. Maar we doen het slechts omdat we voorbeelden ten aanzien van de strategische remise op de triktrak - lijnen **bijeenharken**.

De stand is remise , om daarmee te beginnen. Bijvoorbeeld :

74. 01-23 (ook andere velden op de lijn 01-45 komen in aanmerking)

Wanneer zwart naar veld 06 speelt bezet wit veld 01 en indien naar 50 dan bezet wit veld 45. Blijft hij op een veld op de lijn 06-50 dan blijft wit ook op een veld van de lijn 01-45 (niet de hoekvelden).

Zwart mag ook niet onmiddellijk 24-30 of wit offert met 21-17 ! en benut de strategische remise.

Zwart kan nog bijvoorbeeld proberen :

74. ... 22-50 75.23-45 50-06 76. 45-01

++ 76. ... 24-30 77. 21-17 06x33 78. 01-12 strategische remise =

++ 76. ... 25-30 77. 21-16 06-50 78. 01-45 50-22 79. 45-23 22-04 80. 16-11 04-15

81. 11-06 35-40 82. 23x45 30-34 83. 45x20 15x29 84. 06-01 =

Wat gebeurde er nu in de partij ?

74. 01-45 ? Op slag wordt de witte stand verliezend

74. ... 22-50 75. 21-16 24-30 ? X 76.16-11 50x06 =

Winst blijft bij zwart als volgt (hij moet wel nog even oppassen !): 75. ... 50-06

=> 76. 45-50 06-01 77. 50-28 35-40 +

=> 76.45-01 **Diagram 9A** 25-30 ! (op 76. ... 24-30 komt weer onmiddellijk 16-11 =)

=> 77. 01-23 06-01 78. 23-32 24-29 79. 32-43 29-34 80. 16-11 01-29 ! A 81. 11-06 29-01
82. 43-49 34-39 83. 49-38 35-40 +

A Niet 80. ... 35-40 ? 81. 43-49

++ 81. ... 30-35 82. 49-43 =

++ 81. ... 40-45 82. 49-35 =

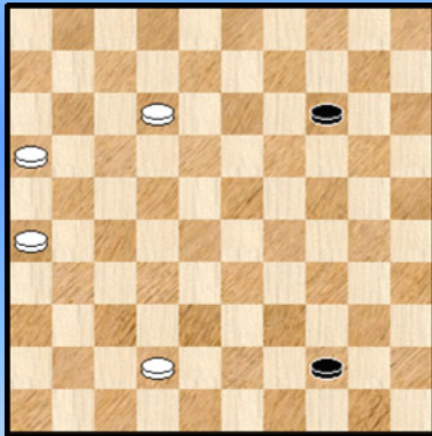
=> 77. 01-45 06-01 78. 45-50 24-29

++ 79. 16-11 29-34 80. 50-44 01-29 81.11-06 29-01 +

++ 79. 50-39 29-34 80. 39-44 01-06 81. 44-49 34-39 +

We kozen met opzet varianten die wat verwezen naar vorige om het geheel wat in te perken.

Diagram 10 Zaz



Van den Akker - Novikov.

De stand is eenduidig remise. Door recht op zijn doel af te gaan toont zwart dat hij zijn klassiekers kent. Zo zien we het graag.

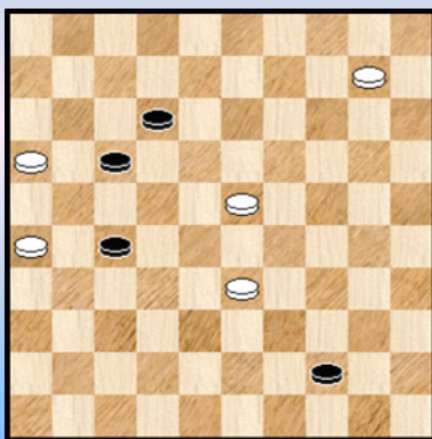
50. ... 44-50 51. 42-38 (als wit schijf 12 speelt volgt 50-33 =)

51. ... 50-45 52. 12-08 45-29 53. 38-32 29-23

54. 32-27 23-18 ! 55. 27-21 18-22 56. 08-03 14-20 !

57. 03x25 22-28 1-1

Diagram 11 Zwart remiseert



Veenings - Shapiro.

Zwart staat toch wel een tikkeltje lastig en moet wat oppassen om remise te bereiken. Hij deed het keurig als volgt :

59. ... 27-32 (ook via 44-49 kan hij er komen)

60. 10-05 X 12-18 ! Y 61. 23x21 44-50 62. 05x46 50x22

63. 46-23 1-1

X 60. 10-04 44-49 61. 04-10 12-18 62. 23x21 49-44

63. 10x46 44x22 =

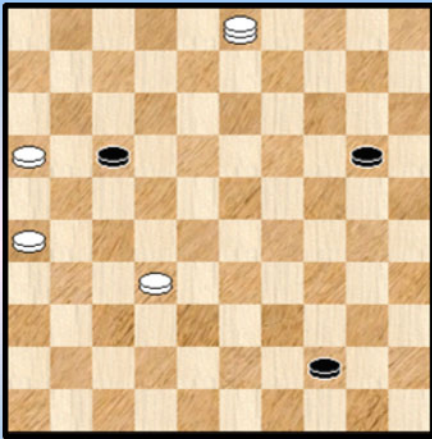
Y 60. ... 32-37 61. 23-18 12x23 62. 05x46

++ 62. ... 44-50 63. 46-28 +

++ 62. ... 44-49 63. 46-28 +

Y 60. ... 17-22 61. 33-28 22x33 62. 23-18 12x23 63. 05x50 32-38 64. 50-28 38-43 65. 28-32 +

Diagram 12 Zwart remiseert

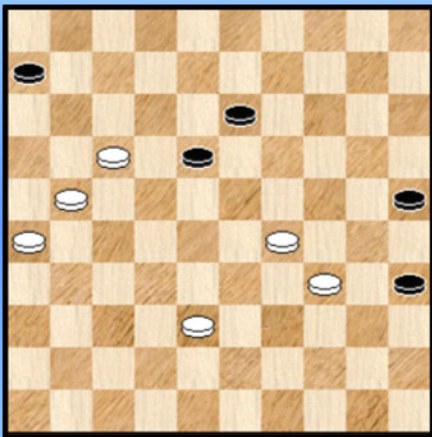


Depaepe - Capelle.

Zwart beschikt over meerdere mogelijkheden om remise te bereiken. Hij koos voor de meest elegante :

52. (09-03) 17-22 53. 03x25 22-27 ! 54. 32x21 44-50
55. 25-34 50-28 56. 34-45 28-50 =

Diagram 13 Waz



Casariil - Vandenberg, het laatste fragment.

Wat speelt wit ? De meest voor de hand liggende zet , te weten 49. 17-11 ?

Het vraagteken duidt op het foute analytische karakter van de zet. We kunnen dit Patrick niet kwalijk nemen. De zet lijkt niet alleen heel aannemelijk , maar ook na wat berekeningen (met het hoofd 😊) ziet het er goed uit.

En nochtans wint het niet, zoals we zullen zien. Hier komt eerst de zet die wel wint :

49. 38-32 !

=> 49. ... 13-19 50. 17-11 06x17 51. 21x14 +

=> 49. ... 25-30 50. 34x25 35-40 51. 32-27 40-44 52. 25-20 44-49 53. 17-12 18x07

54. 21-16 49x21 55. 26x17 +

=> 49. ... 18-22 50. 17x28 25-30 51. 34x25 35-40 52. 21-16 40-44 53. 32-27

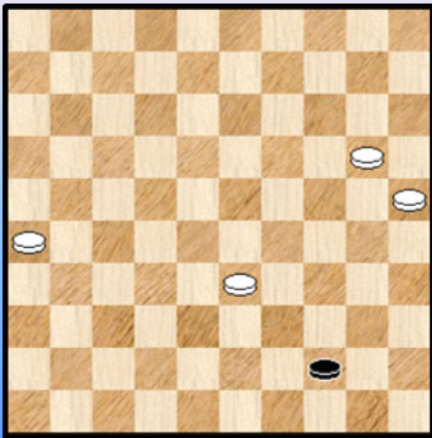
++ 53. ... 44-50 54. 27-21 50x22 55. 21-17 22x11 56. 16x07 +

++ 53. ... 13-18 54. 25-20 44-50 55. 27-21 50x22 56. 21-17 22x11 57. 16x07 18-22 +

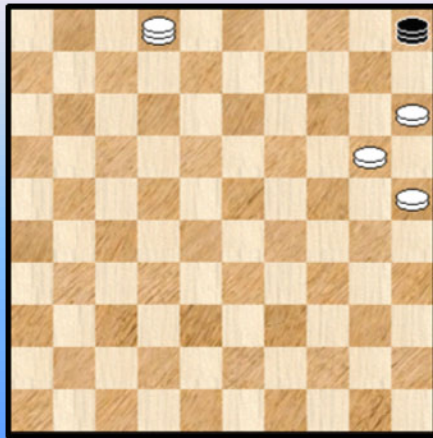
49. ... 06x17 50. 21x23 25-30 51. 34x25 35-40 52. 38-33 40-44 53. 23-19 13x24

54. 29x20 Zie Diagram 13A

Diagram 13A Zaz Remise !



(Analyse) Diagram 13B Remise !



Andere zetten van wit leveren alleen remise op. Wit heeft afgewikkeld naar een 4 om 1 eindspel. Geen enkele schijf kan gekidnapt worden. De buit lijkt binnen. Lijkt.

54. ... 44-50 55. 33-29 50-45 Ook via 50-28 komt zwart er

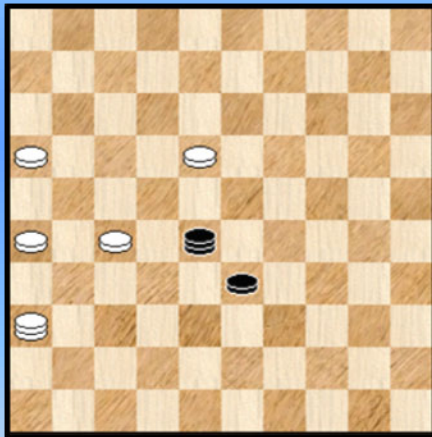
56. 29-24 45-23 57. 20-15 23-32 58. 25-20 X 32-37 59. 26-21 37-26 1-1

X 58. 24-20 32-05 59. 26-21 05-46 60. 21-17 46-05 61. 17-12 05-46 62. 12-08 46-05
63. 08-02 **Diagram 13B** Remise !

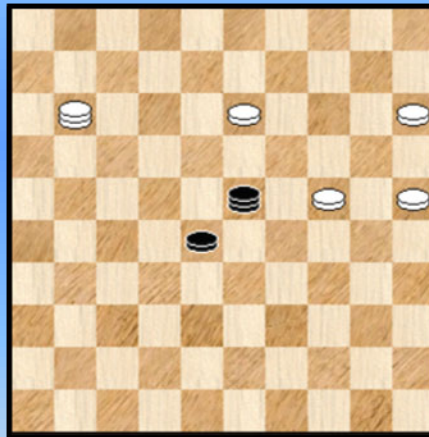
Voor de geïnteresseerde PV Blues lezer nog dit : een meer volledige analyse van het fragment met meer bepaald de (interessante) aanloop naar de beginstand bevindt zich in deeltje 16 van de PC Blues reeks dat het BK 2012 doorneemt.

Tenslotte enkele kleine opgaven. Vier zelf samengestelde standen die nog eens de toelaten om de materie door te nemen. De oplossingen komen erna. Door een gelukkige bijkomstigheid op een andere pagina ☺

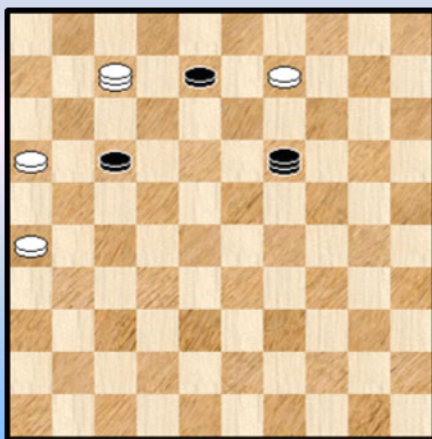
Diagram 13 36-47 ? PC Blues



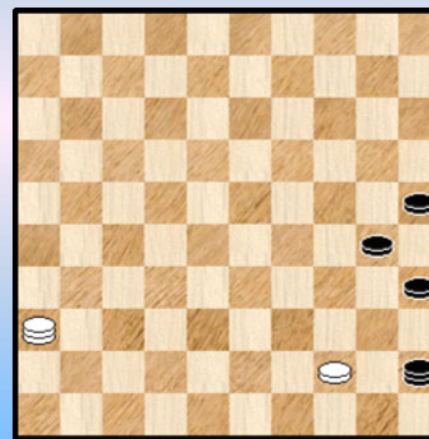
Dia 14 Zwart remiseert PC Blues



Dia 15 Zwart remiseert PC Blues



Dia 16 Wit remiseert PC Blues



De oplossingen :

Diagram 13 :

01. 36-47 ? **A** 28-22 02. 47x29 22x13 03. 27-21 13-22 ! =
A 18-12 is beter. We laten in het midden of het analytisch winnend is.

Diagram 14 :

01. ... 23-19 02. 11x50 19x08 03. 24-20 08-19 ! =

Diagram 15 :

01. ... 08-13 02. 09x18 17-22 **B** 03. 18x27 19-13 04. 27-21 13-22 ! =
B 02. ... 19-02 ? 03. 18-12 17x08 04. 26-21 02x11 05. 16x07 +
B 02. ... 19-08 ? 03. 07-12 + (niet 03. 18-12 08-19 04. 12x21 19-28 =)

Diagram 16 :

We houden de ontleding beknopt :

01. 36-22 45-01 **C** 02. 22-27 =
C 01. ... 45-29 02. 22-27 29-23 03. 27-16 23-18 04. 16-32 =

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

Vier schijven tegen 1 Dam - Presburg

Het was even nadenken hoe dit paragraafje op te vatten. Er staat niet in de titel "Winst van vier schijven tegen 1 Dam". Dit zegt al veel.

Tot nu toe hadden we steeds 4 stukken tegen een alleenstaande dam met twee extra voorwaarden :

- => Een van de vier stukken is een dam.
- => Geen enkele van de vier stukken staat bedreigd

Die laatste zin werd niet echt geëxpliciteerd maar grofweg kan de dam geen stuk veroveren en de meerderheidspartij niet beletten om zijn winststrategie uit te voeren. Deze winststrategie bestaat er eenvoudig in de nodige bijkomende dammen te verzamelen en (daarna) een vangstelling op te bouwen.

Welke strategie moet / kan de meerderheidspartij hier hanteren ? Met meerderheidskleur doelen we op de kleur die 4 stukken bezit.

Deze strategie kan eenduidig beschreven worden en bestaat erin :

- => een eerste schijf naar dam te loodsen
- => en daarbij vermijden dat een van de andere schijven sneuvelt
- => daarna komen we terecht in het (reeds behandelde) geval van 1 dam en 3 schijven tegen 1 dam dat wint.

De minderheidskleur heeft uiteraard de tegenovergestelde bedoelingen.

Ook al kan de strategie duidelijk **verwoord** worden, dan kan er toch - algemeen gesproken - geen resultaat vooropgesteld worden wegens te afhankelijk van een aantal factoren.

We noemen de voornaamste :

- => De afstand tot de damlijn van de verste schijf.
- Algemeen gesproken : hoe dichter de verste schijf bij de damlijn staat des te groter de winstkansen
We geven twee voorbeelden.

Diagram 1 Zaz Wit wint

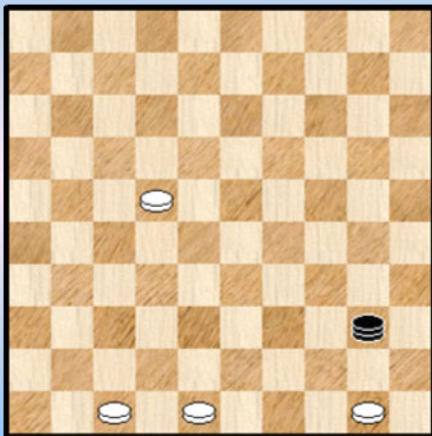
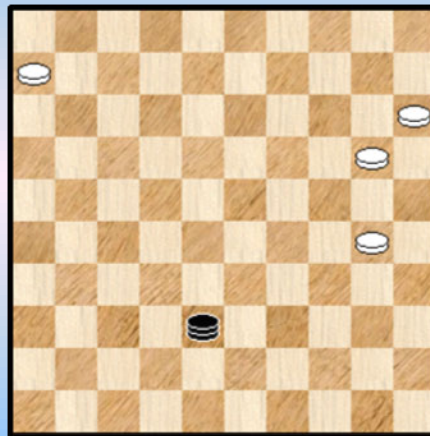


Diagram 2 Zaz Wint wit ?



In **diagram 1** kan zwart de witte schijf niet tegenhouden. Hij kan alleen wat vertragende manoeuvres bedenken , bijvoorbeeld :

01. ... 40-12 02. 50-45 12-34 03. 22-17 34-07 04. 47-41 07-23 05. 41-36 23-07
06. 48-42 07-29 07. 42-37 29-23 08. 37-31 23-07 09. 31-26 07-01 10. 17-11 01-12
11. 11-06 12-23 12. 06-01 23-14 en niks staat de witte winst in de weg.

In **diagram 2** kan zwart nog wel verrassend remiseren, ook al staat wit zéér dicht bij dam.

01...38-43 ! Zwart moet vooral niet 01. ... 38-32 ? spelen

++ 02. 30-25 43-32 03. 06-01 32-19 met de strategische remise op de lange lijn.

++ 02. 30-24 43-25 =

=> De plaatsing van de schijven (rand , centrum).

Een schijf aan de rand kan nu eenmaal niet worden aangevallen. Daaruit moet niet noodzakelijk besloten worden dat indien er 4 schijven aan de rand staan dit steeds zal winnen ...

Opnieuw twee voorbeelden.

Diagram 3 Zaz Wit wint

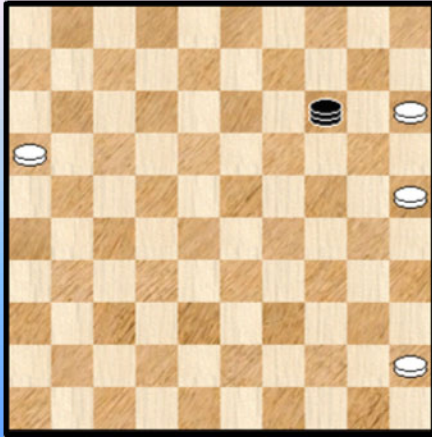
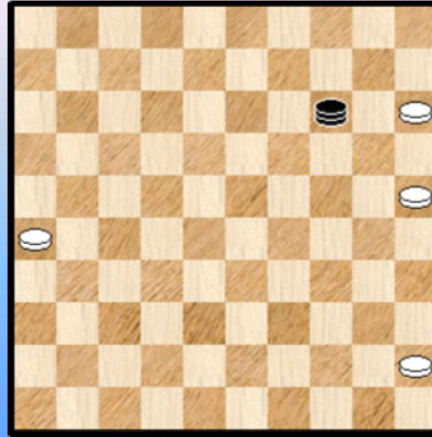


Diagram 4 Zaz Wint wit ?



In **diagram 3** staan alle witte schijven aan de rand. Wit wint als volgt :

01. ... 14-28 02. 25-20

++ 02. ... 28-37 03. 16-11 +

++ 02. ... 28-39 03.20-14 +

Telkens kan een witte dam niet worden tegengehouden.

In **diagram 4** hebben we vrijwel dezelfde stand. Wit staat met zijn vrije schijf ietsje verder van de damlijn. Dit kleine verschil volstaat opdat zwart kan remiseren :

01. ... 14-32 02. 25-20 32-37

++ 03. 26-21 37-26 04. 21-16 26-03 =

++ 03. 45-40 37-19

>> 04. 26-21 19-08 05. 21-16 08-03 =

>> 04. 40-34 19-23 05. 34-30 23-19 06. 30-25 19-32 =

>> 04. 40-35 19-32 05. 35-30 32-19 06. 30-25 19-32 =

=> De plaatsing van twee of meerdere witte schijven ten opzichte van mekaar

Diagram 5 Zwart remiseert

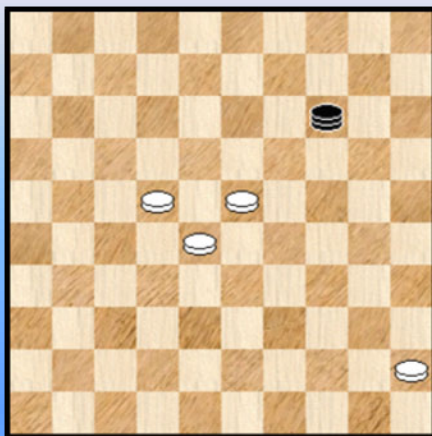


Diagram 6 Zwart remiseert



Diagram 5 is een gemakkelijke met typische onpareerbare remisedreiging(en) zoals die in een partij vaak voorkomen.

01. ... 14-09
 ++ 02. 22-17 09-22 =
 ++ 02. 23-18 09-14 =

Diagram 6 heeft een (veel) grotere moeilijkheidsgraad. Probeer maar eens van het blad af.

01. ... 38-16 !
 => 02. 13-08 16-07 03. 34-30 07-02 =
 => 02. 13-09 16-07 03. 34-30 07-02 =
 => 02. 25-20 16-43 ! 03. 34-29 43-30 04. 13-09 30-24 =
 => 02. 47-42 (of 47-41) 16-07 03. 34-30 07-02 =
 => 02. 34-29 16-38 ! 03. 29-23 38-32 04. 23-18 32-27
 ++ 05. 25-20 27-38 06. 20-14 38-29 =
 ++ 05. 47-41 27-36 06. 41-37 36-27 07. 25-20 27-38 08. 20-14 38-29 =
 ++ 05. 47-42 27-36
 >> 06. 25-20 36-47 =
 >> 06. 42-37 36-27 07. 25-20 27-38 08. 20-14 38-29 =
 >> 06. 42-38 36-47 07. 38-32 47-29 =

Niet evident om vinden in een partij ! Het voorbeeld geeft een goed idee van het genre. De alleenstaande dam voert meerdere gekoördineerde acties uit : tempo winnen door een schijf aan te vallen , schijven samendrijven, een delikate stille zet die de 4 schijven in **verlegenheid** brengt en tenslotte een beslissende aanval met stukwinst en remise.

We voegen voor de volledigheid nog toe dat in het diagram zwart over een tweede remiserende zet beschikt 1. ... 38-32 ! Het remiseren verloopt hier nog aanmerkelijk moeilijker dan hierboven en we geven de varianten niet. Vrijwel onvindbaar in een partij.

=> Bevinden de schijven zich grotendeels of allen achter een diagonaal

Diagram 7 Zwart remiseert

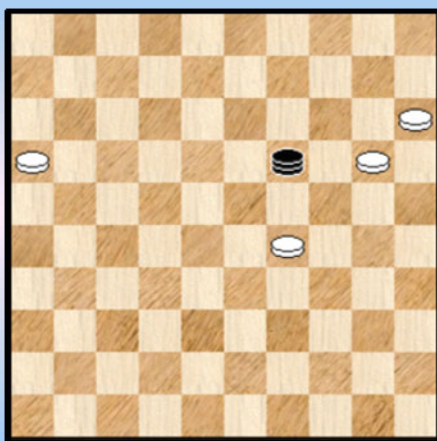
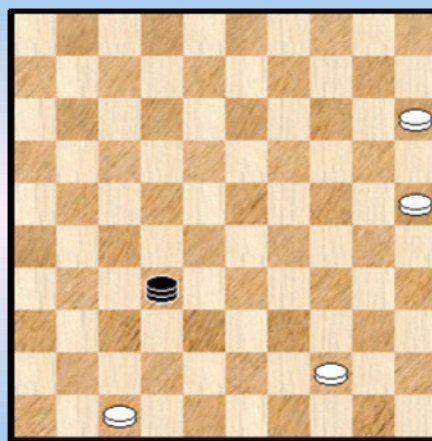


Diagram 8 Zwart remiseert



In **diagram 7** staan drie schijven achter de diagonaal 46-05. Wit kan op meerdere manieren winnen. De eerste en meest rechtlijnige manier gaat als volgt :

01. ... 19-28 ! 02. 29-24 28-32 ! Door een passende plaatsing van de dam kan deze nadien een tempo winnen door achter een schijf te lopen en een andere schijf veroveren.
 03. 16-11 32-16 04. 11-06 16-02 =

Een andere manier komt (deels) op hetzelfde systeem neer : 01. ... 19-32
 ++ 02. 29-24 32-28 ! =

++ 02. 16-11 32-16 03. 11-06 16-07 04. 29-24 07-02 =

Voor degene die het risico niet schuwt bestaat er nog een derde manier ... : 01. ... 19-37

++ 02. 29-24 37-28 ! =

++ 02. 16-11 37-26 !

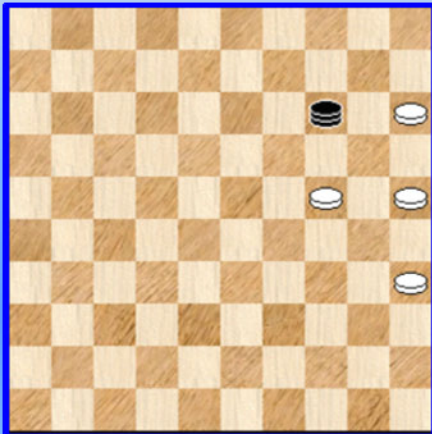
>> 03. 15-10 26-12 04. 29-24 12-08 =

>> 03. 20-14 26-03 04. 14-10 03-12 05. 29-24 12-08 06. 24-20 08-03 =

In **diagram 8** kan zwart makkelijkst remiseren door : 01. ... 32-49 ! 02. 44-39 49-32 ! bezet opnieuw de lange lijn met remise want een vangstelling opbouwen kan niet meer..

Ten aanzien van de diagonalen willen we ook twee sleutelstanden niet onvermeld laten en geven deze dan ook een plaatje.

Diagram 9 Waz remise, Zaz verliest



Wanneer zwart in diagram 9 aan zet zou zijn en bijvoorbeeld 14-23 speelt vervolgt wit met 25-20 en omwille van de vangstelling moet zwart de lange lijn verlaten en verliest.

Wanneer wit aan zet is kan die behalve offeren met 25-20 (het beste) alleen 24-20 doen. Zwart behoudt dan gewoon de lange lijn en remiseert. Om het anders te zeggen het komt er voor zwart op aan om op het passende moment de dam op 14 te plaatsen en de remise is een feit.

Diagram 10 Waz remise, Zaz remise

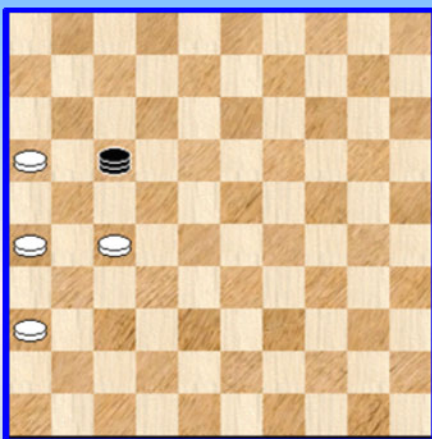


Diagram 10A Zwart remiseert



Diagram 10 verschilt weinig van diagram 9. Er moet uiteraard een andere lijn worden overgestoken en alles staat een lijn achteruit. Dit geeft wel een verschil in het resultaat.

Niet als wit aan zet is : via 26-21 wordt het remise. Maar wat gebeurt er met zwart aan zet ?

01. ... 17-33 ! 02. 26-21 voltooit de vangstelling waardoor zwart van de lijn 45-06 weg moet. Zie ook **diagram 10 A** dat ontstaan is.

02. ... 33-42 !

=> 03. 27-22 42-24

++ 04. 22-18 24-08 =

++ 04. 36-31 24-13 05. 31-27 13-08 06. 22-17 08-13 =

++ 04. 22-17 24-13

>> 05. 17-12 13-35 !

>1 06. 36-31 35-44 ! 07. 12-08 44-22 08. 31-26 22-28 met de strategische remise op de triktrak.

>1 06. 16-11 35-44 07. 21-17 44-40 08. 12-08 40-12 =

>> 05. 16-11 13-02

>1 06. 21-16 02-08 =

>1 06. 11-06 02-16 =

=> 03. 21-17 42-31 04. 27-21 31-13

++ 05. 16-11 13-02

>> 06. 11-06 02-16 =

>> 06. 21-16 02-08 =

++ 05. 17-11 13-08 =

++ 05. 17-12 13-35

>> 06. 12-07 35-08 =

>> 06. 16-11 35-44

>1 07. 11-06 44-17 =

>1 07. 11-07 44-17 =

>1 07. 21-17 44-40

>2 08. 11-07 40-44 =

>2 08. 12-08 40-12 =

>> 06. 21-17 35-44 07. 16-11 44-40 08. 12-08 40-12 =

>> 06. 36-31 35-44

>1 07. 12-07 44-22 08. 31-26 22-28 =

>1 07. 31-26 44-22 =

>1 07. 12-08 44-22 08. 31-26 22-28 =

=> 03. 16-11 42-26 04. 21-16

++ 04. ... 26-31 05. 27-21 31-26 =

++ 04. ... 26-21 ? 05. 36-31 21x32 06. 31-27 32x21 07. 16x27 +

Een kleine commentaar hierbij :

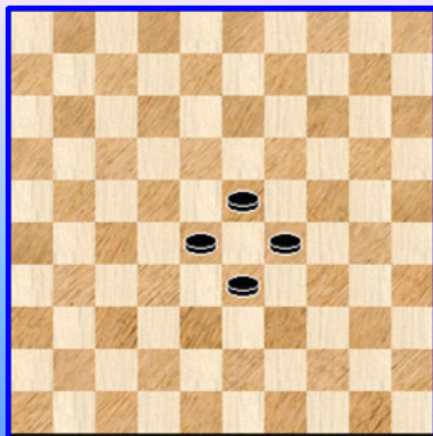
=> In de eerste plaats is deze winst niet eenduidig, als eerste zet kan ook 17-28 of 28-37.

=> De winst moet zeker niet als vanzelfsprekend worden aanzien. Een tweetal stille zetten en de passende en noodzakelijke afzwaai naar de strategische remise op de triktrak lijnen zorgen daarvoor.

=> Het eindspel heeft ontegensprekelijk een praktisch karakter. Het komt er dus voor de dam op aan op het passende ogenblik (voor het vormen van de vangstelling) op bijvoorbeeld veld 33 te staan.

=> Dit gezegd zijde vond ik niet onmiddellijk een voorbeeld in database ☺.

Diagram 11 Vierkantje Presburg



In de titel vinden we de naam van (l.) **Presburg** terug. Een Nederlandse speler uit de eerste helft van de twintigste eeuw. Zijn naam werd gehecht aan eindspelen waarin een dam het opneemt tegen 4 schijven.

Men spreekt van het **Presburg - genre**. Wanneer de dam remiseert tegen vier schijven kan men spreken van "remiseren op zijn Presburg 's".

Het diagram hiernaast wordt het vierkantje van Presburg genoemd. Het diagram is niet compleet ☺. Inderdaad , er moet nog een witte dam worden toegevoegd en men mag de dam op een willekeurig veld plaatsen. De opgave luidt dan : wit speelt en maakt remise.

We nemen er slechts een mogelijkheid uit en plaatsen de dam op veld 5

Diagram 12 Vierkantje Presburg (5)

Wit remiseert

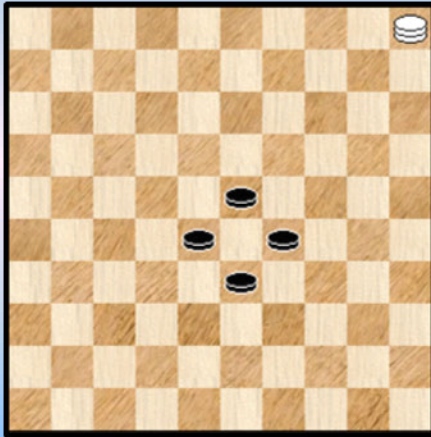
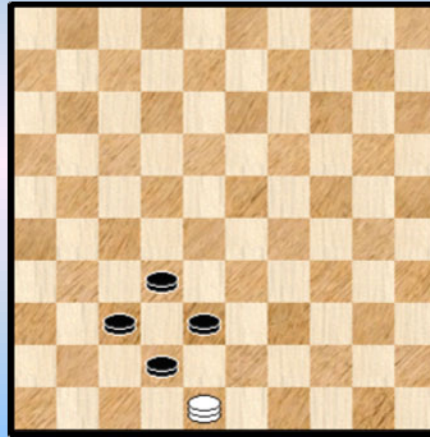


Diagram 12A Eindstand



01. 05-14 (ook via 05-10 kan het nog)

=> 01. ... 29-34 02. 14-20

++ 02. ... 23-29 03. 20-14 =

++ 02. ... 33-39 03. 20-29 =

=> 01. ... 33-39 02. 14-20

++ 02. ... 29-34 03. 20-29 =

++ 02. ... 28-33 03. 20-14 =

=> 01. ... 33-38 02. 14-20 29-33 03. 20-15 28-32 04. 15-20

++ 04. ... 32-37 05. 20-14 =

++ 04. ... 23-29 05. 20-14 =

++ 04. ... 23-28 05. 20-24 32-37 06. 24-30

> 06. ... 37-41 07. 30-19 =

> 06. ... 38-42 07. 30-48

> 07. ... 28-32 08. 48-43 33-38 09. 43-48 = Zie **diagram 12A**.

> 07. ... 33-38 08. 48-39 28-32 09. 39-48 =

> 06. ... 28-32 07. 30-48

> 07. ... 38-42 08. 48-43 33-38 09. 43-48 = Zie opnieuw **diagram 12A**.

> 07. ... 37-41 08. 48-37 = Instructief !

Presburg standen komen niet om de haverklap voor maar moeten beslist niet beschouwd worden als zeldzaamheden. In vrijwel alle toernooien komt er al eens een dergelijke stand voor. Soms meerdere. Die niet noodzakelijk altijd met korrekte hand wordt gespeeld.

Op de 410000 partijen in de database komen 1055 Presburg standen voor. In percentage uitgedrukt . zowat 0,25%. Ik had iets meer verwacht. Het aantal "interessante standen" moet natuurlijk beduidend lager liggen.

Om dit hoofdstukje af te sluiten geven we nog 4 standen. We hadden standen uit de literatuur kunnen nemen, maar we verkiezen de database. Hier komen de 4 "oudste" standen die enige interesse kunnen wegdragen. Nadien volgen de oplossingen.

Diagram 13 Zwart remiseert

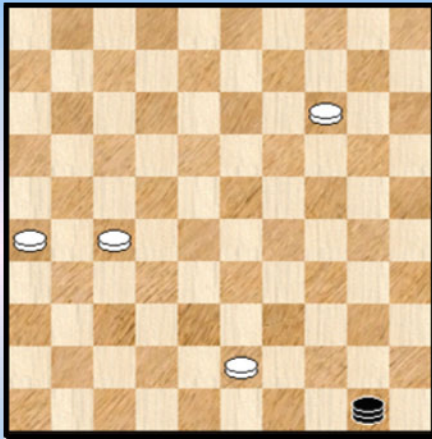


Diagram 14 Waz, zwart remiseert

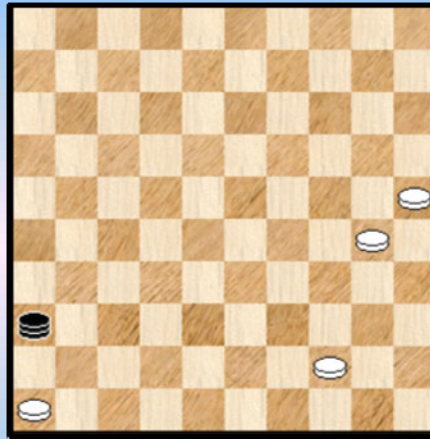


Diagram 15 Zaz , wit remiseert

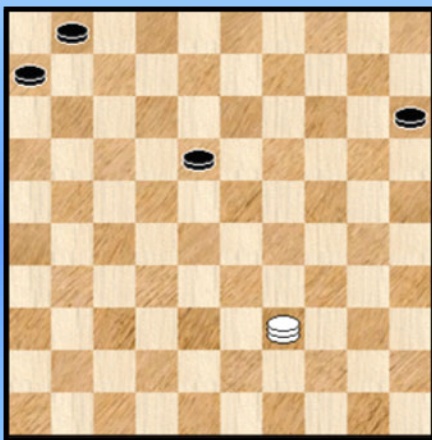


Diagram 16 Waz , zwart remiseert

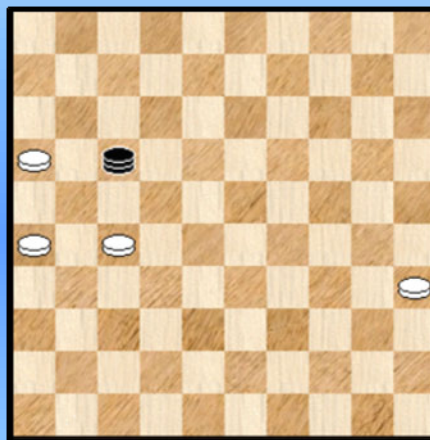


Diagram 13 : De Haas - Weiss

71. ... 50-28 ! 72. 14-09 28-23 73. 27-22 23-34 74. 43-38 34-39 1-1
Toch niet vanzelfsprekend.

Diagram 14 : Bonnard - Hoogland

59. 30-24 36-13 60. 24-20 13-22 61. 44-40 22-18 62. 40-35 18-23 1-1
Met een schijf op veld 46 en de andere drie achter de diagonaal 43-05 volstaat het dat zwart een losstaande schijf aanvalt en daarna de diagonaal bezet.

Diagram 15 : Fabre - Weiss

67. ... 15-20 A 68. 39-25 20-24 69. 25-48 18-22 70. 48-31 22-28 71. 31-37 28-33
72. 37-42 24-29 73. 42-47 01-07 74. 47-42 06-11 B 75. 42-31 1-1

A 67. ... 18-23 68. 39-33 01-07 69. 33-38 23-28 70. 38-16
=> 70. ... 06-11 71. 16-38 11-16 72. 38-43 28-33 73. 43-34 07-11 74. 34-01 =
=> 70. ... 07-12 71. 16-21 12-18 72. 21-27 18-23 73. 27-38 06-11 74. 38-16 11-17
75. 16-07 =

B 74. ... 07-11 75. 42-47 11-17 76. 47-42 17-21 77. 42-26 21-27 78. 26-12 =
Niet alle varianten worden weergegeven. Er zijn vaak meerdere wegen naar de remise.

Diagram 16 : Perot - Lecocq

68. 35-30 17-08 69. 30-25 08-13 ! 70. 27-21 13-22 ! 1-1
Strategische remise op de triktrak lijnen.

--- o - O - o ---

Presburg + en Presburg ++

In de voorgaande paragrafen hebben we volgende gevallen behandeld

- => Winst van 4 stukken (met minimum 1 dam) tegen 1 dam
- => 4 schijven tegen 1 dam - Presburg

Wanneer de meerderheidspartij over een dam beschikt stevent het in principe op de winst af. Nochtans hadden we er telkens een voorwaarde bij genoteerd, namelijk dat geen enkele van de stukken van de meerderheidspartij **bedreigd** is.

We kunnen het woord bedreigd moeilijk precies in een definitie vatten, maar eigenlijk betekent het dat een van de stukken rechtsreeks of onrechtstreeks verloren gaat of verloren zal gaan. Normaliter zullen in dergelijke standen een of meer van de stukken van de meerderheidskleur zich op het middenveld bevinden en bloot staan aan (opeenvolgende) aanvallen van de dam.

Om het anders te zeggen : ook in standen waarbij de meerderheidskleur over een dam beschikt (of in de limiet zelfs twee dammen heeft) kan de (onderlinge) plaatsing van de stukken ongemakken met zich meebrengen van die aard dat uiteindelijk een stuk zal verloren gaan en de eenzame dam alsnog kan remiseren.

In de praktijk zullen de ongemakken in de stand voor de meerderheidskleur nogal eens voortspruiten uit het voorafgaande (eventueel gedwongen) spelverloop. Niet altijd natuurlijk.

In het "4 schijven tegen 1 dam" - eindspel spraken we van het Presburg - genre. De dam probeert een schijf te bemachtigen en aldus te remiseren. Naar analogie kunnen we spreken over **Presburg +** en **Presburg ++** standen wanneer de meerderheidskleur respectievelijk 1 dam en drie schijven of 2 dammen en 2 schijven heeft die het opnemen tegen de eenzame dam. Diens taak blijft natuurlijk steeds dezelfde : een stuk kidnappen en aldus remiseren.

Hoe vatten we dit hoofdstukje op ? We geven enkele voorbeelden van

- => 4 Presburg + standen
- => 4 Presburg + standen die toch winnen ook al gaat een stuk verloren
- => 4 Presburg ++ standen
- => Een tweetal uitsmijters

De meeste standen komen uit de database.

Vooraleer te starten willen we nog een vraag beantwoorden die **opwelt** bij de PC Blues lezer . wat met de Presburg +++ standen. Waarbij de meerderheidspartij dus drie dammen heeft. Bestaan die ook ? Bij het opzoeken in de database komen er wel enkele voor maar deze die in remise eindigen danken dit aan een van volgende twee redenen :

- de losse schijf van de minderheidskleur komt op dam
- de beginstand (bij detektie in de database) kan niet als stabiel beschouwd worden of heeft een "dynamisch karakter". Praktisch gesproken : een afwikkeling is gaande.

Samenvattend : er bestaan dus geen echte praktijkvoorbeelden. Puur theoretisch gesproken kan men wel een dergelijke stand samenstellen zonder veel moeite net zoals men zelfs een Presburg ++++ stand kan opzetten.

Naar aanleiding van de interland België - Nederland en meer bepaald de partij **Kenny Le Roy - Edwin Heunen** maakte ik trouwens een Presburg - hoofdstukje. De liefhebbers kunnen dit vinden in PC Blues deel 18.

Diagram 1 Wit remiseert (M233)

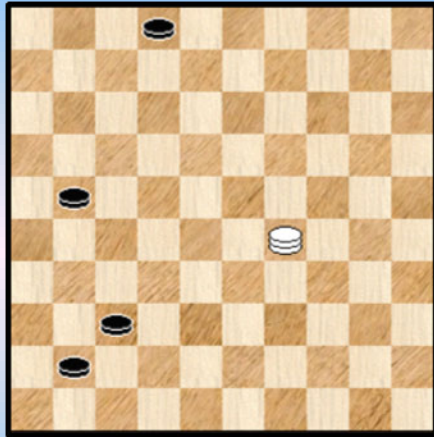


Diagram 2 Wit remiseert PC Blues

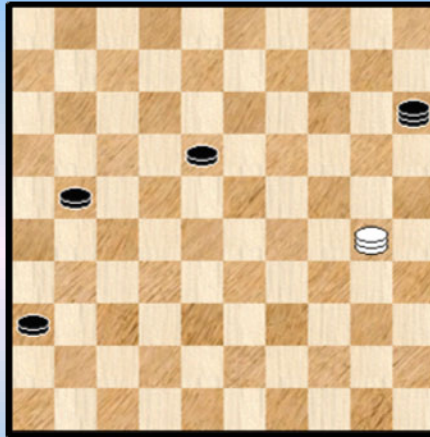


Diagram 1 : Een voorbeeld van een Presburg - stand. Al komt de zwarte dam er heel rap en kan men dus goed kunnen spreken van een Presburg +

Deze stand staat op naam van Avid en komt uit Moser 's boek. Wit remiseert als volgt :

01. 29-47 ! 41-46 02. 47-38 21-26 03. 38-47 !

Aldus worden de zwarte dam en twee zwarte schijven "**gepend**" (die met andere woorden niet meer kunnen bewegen)

=> 03. ... 02-07 04. 47-29 07-11 05. 29-33 11-16 06. 33-47 =

=> 03. ... 02-08 04. 47-24 08-12 05. 24-29 12-17 06. 29-33 17-21 07. 33-38 =

Diagram 2 : Wit remiseert als volgt : 01. 30-43 ! (vooral niet 01. 30-34 ?) 21-26 02. 43-34 18-22 03. 34-39 22-27 04. 39-43 27-31 05. 43-32 met de Strategische remise op de lange lijn.

Diagram 3 Zwart remiseert

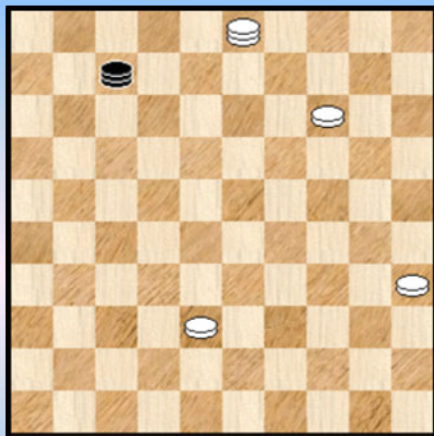


Diagram 4 Zwart remiseert

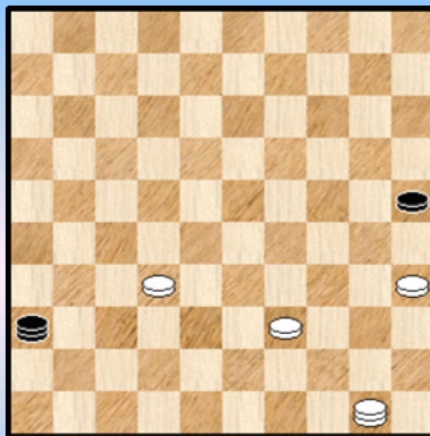


Diagram 3 : Binnenkade - Muijs

46. ... 07-23 ! Niet 46. ... 07-29 ? 47. 35-30 29x42 48. 30-24 42x09 49. 03x14 +
47. 14-09 23-29 48. 38-32 29-23 49. 32-27 23-18 50. 09-04 18x36 51. 03-14 en remise na nog enkele zetten 1-1

Diagram 4 : Meurs S. - Graas B.

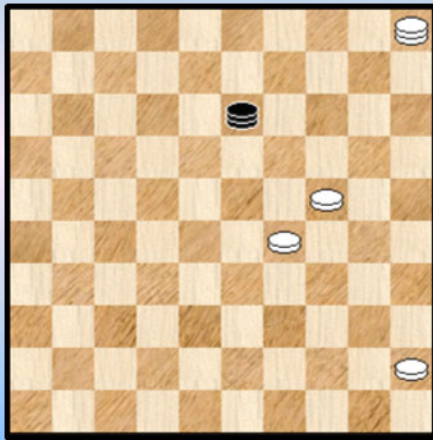
In de aanvangsstand hebben we nog geen Presburg, maar die komt zo dadelijk.

46. ... 25-30 ! de enige zet die (analytisch) remiseert

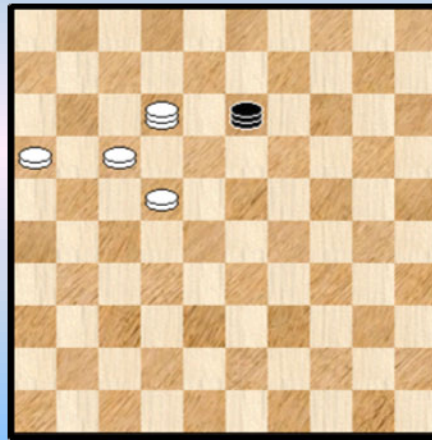
47. 35x24 36-47 48. 24-19 47-41 1-1

In de vier volgende diagrammen lijkt dat zwart een schijf gaat winnen. Dat is ook zo, maar hij verliest wel de partij.

Dia 5 Remiseert zwart ? M219



Dia 6 Remiseert zwart ? M220



Dia 7 Remiseert zwart ? M221

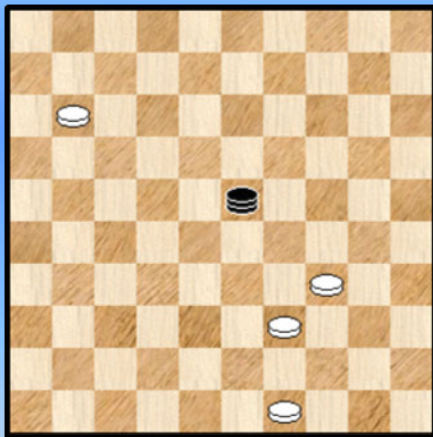


Diagram 8 Wit wint PC Blues

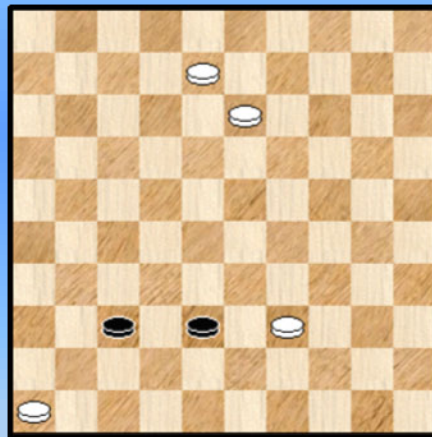


Diagram 5 :

01. 05-19 13-18 02. 19-37 ! 18x34 03. 37-48 34-25 04. 45-40 25-14 05. 24-20 14x25
06. 40-34 25x39 07. 48x34 +

Diagram 6 :

01. 12-18 13-08 02. 17-11 08-17 03. 18-45
=> 03. ... 17x06 04. 45-50 06x28 05. 50x22 +
=> 03. .. 17x28 04. 45-50 28x06 05. 16-11 06x17 06. 50x11 +
=> 03. ... 17x50 04. 11-07 50-28 05. 16-11 28x06 06. 45-50 06-01 07. 50-45 01x12 08. 45x07 +

Diagram 7 :

01. 11-06 23x40 02. 06-01 40-35 03. 39-34 35-19 04. 34-30 19x35 05. 01-40 35x44 06. 49x40 +

Diagram 8 :

De beginstand is geen pure Presburg + , maar die komt zo dadelijk wel op het bord.

1. 08-02 !

=> 01. ... 37-42 2. 02-16 42-48 3. 16x43 48-31 4. 13-08 31-22 ! lijkt een Presburg - remise maar niets is minder waar want er komt een vervolg : 5. 39-34 22-39 6. 08-03 39x25 verplicht 7. 43-48 opsluiting in kwadrant 03-25-48

=> 01. ... 38-42 2. 39-34 ! 42-48 en het lijkt alsof wit geen tempo heeft , maar zie 3. 46-41 ! 48x08 4. 02x19 37x46 5. 08-05 !

Het eindspelletje bevat dus twee sluitende varianten .

Vier Presburg ++ standen nu. Niet altijd in zuivere vorm in de beginstand, naar alleszins in de loop van uitwerking. Ze komen allen uit de database.

Dia 9 Wit remiseert in ijtempo

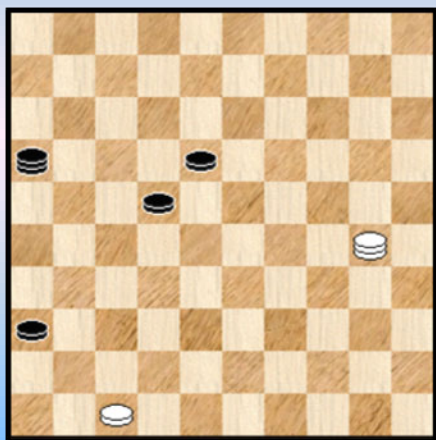


Diagram 10 41-14 ?

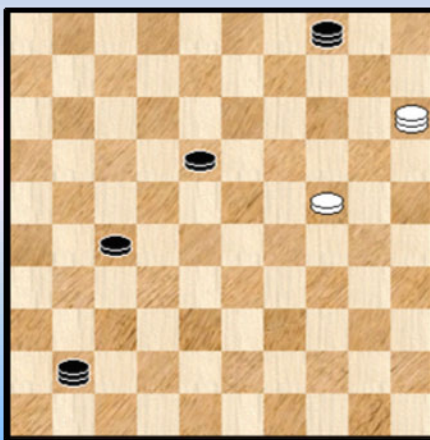


Diagram 11 Wit remiseert

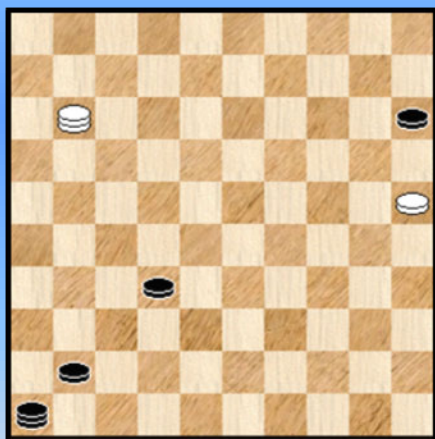


Diagram 12 Zwart remiseert



Diagram 9 : Daems -Martin

Wit kan op "normale" wijze remiseren door met 30-19 de lange lijn te bezetten. Er valt dan geen winst meer te rapen voor zwart. In de partij verkoos zwart de snelle manier van remiseren :

70. 47-41 ! X 36x47 71. 30-34 1-1 (2.27/2.25)
X Uiteraard niet onmiddellijk 70. 30-34 ? 18-23 ! +

Diagram 10 : Hochede - Callegari

73. (20-15) 41-14 ? Mogelijk had wit zijn laatste zet als lokzet gespeeld. Met 41-14 kan zwart nu immers een stuk winnen ... Dat gebeurt inderdaad maar het resultaat van de partij volgt niet echt.
74. 24-20 14x25 75. 15-29 ! 1-1

Diagram 11 : Romijn - Van Muijen

59. 11-16 Ook via 59. 11-02 kan het nog maar het wordt moeilijker.
59. ... 32-37 60. 25-20 15x24 61. 16-38 41-47 (op 24-30 38-47 =) 62. 38x15 37-41
63.15-04 1-1 (2.10/2.31)

Diagram 12 :

We vermelden eerder al de partij **Heunen - Le Roy** Hier komt het fragment. Wit is zopas in een valstrik getuimeld met zijn laatste zet 63. 12-29 ? Zwart kan nu uithalen :

63. ... 24-08 ! 64. 29x15 08-17 (ja, eerst deze zet) 65. 33-29 17-03 66. 09-04 03-25 1-1

Het feit dat in de loop van de ontwikkeling een tweede witte dam ten tonele verschijnt rechtvaardigt dat we hier kunnen spreken van een **Presburg ++** - eindspel. De moeilijkste van de vier.

We sluiten dit hoofdstukje af met twee Presburg ++ "specialletjes" ☺ :

Fung - Doumesh In **diagram 13** staat een overmachtseindspel op het bord dat bij korrekt spel remise eindigt. We doen de ontleding ervan niet. Zwart kan in de diagramstand een erg knappe valstrik spannen.

79. ... 01-45 ! Het heeft er nu alle schijn van dat wit op korte en doeltreffende manier remise kan forceren zonder het overmachtseindspel nog lang te moeten ondergaan.

80. 25-20 ! 15x24 **81.** 32-19 Zie **diagram 13A**

Diagram 13 Zwart spant valstrik

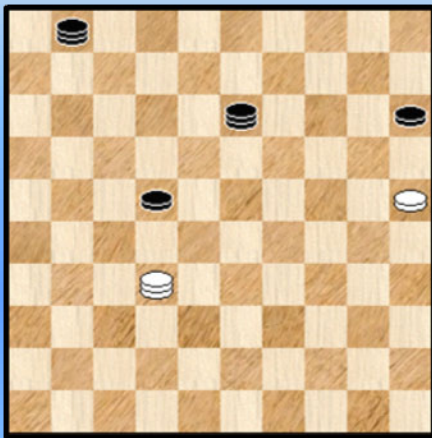
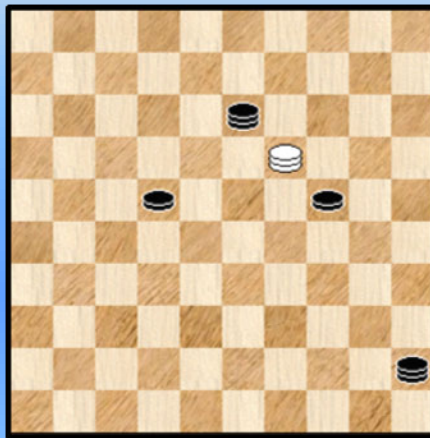


Diagram 13A Einde partij (Zaz)



Zwart, danig onder de indruk (☺) aanvaardde remise na zegge en schrijve bijna 7 uur spel. Wit 1-1 (3.33/3.45). Hoe kan het echter voor zwart winnend verder gaan vanuit **diagram 13A** ?

Diagram 14 Mag 40-44 ?

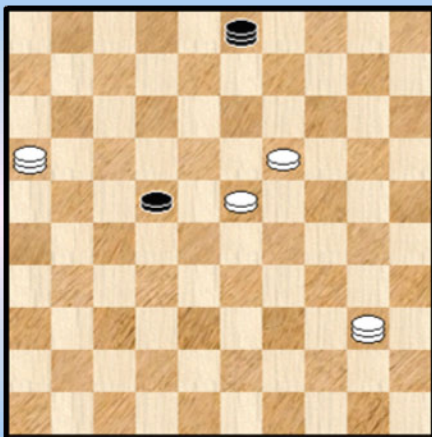
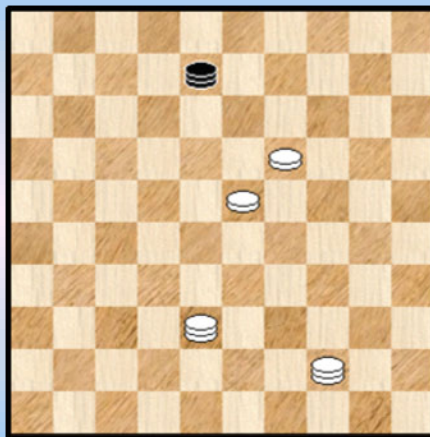


Diagram 14A Einde partij (Waz)



Hauffrit - Kitenge In de vorige stand accepteerde wit onterecht remise. Hier komt er nog zo een. We starten bij **diagram 14**.

De witte schijven staan nogal precair. Het veiligste voor wit lijkt 16-49.

73. 40-44 ! 22-27 **74.** 16x38 03-08 zie **diagram 14A** De witte schijf lijkt verloren te gaan en de vrede werd getekend. Terecht ?

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

Drie dammen tegen 1 dam

Hier hebben we duidelijk **niet** te maken met een overmachtseindspel. Wit beschikt immers niet over 4 stukken en kan dus theoretisch geen vangstelling opvouwen om de vijandelijke dam te overmeesteren.

Toch wijden we een (heel) kort paragraafje aan dit type eindspel.

In de eerste plaats omdat - ook al wint dit algemeen dus duidelijk niet - dit type natuurlijk perfect moet gekend zijn door de partijspeler. In rapid of blitz - partijen kan men er al eens sukses mee boeken en zelfs in gewone partijen , bijvoorbeeld als de tijdsdruk meespeelt. We zullen zo dadelijk enkele voorbeelden zien. Opletten blijft dus de boodschap. Het moet inderdaad heel vervelend zijn nadat men met de grootste moeite naar een 3 om 1 heeft afgewikkeld alsnog verliest in dit type eindspel. Zoals gezegd : perfect te kennen dus als omkadering van de overmachtseindspelen.

Kan men algemeen geen vangstelling opbouwen dan blijft het bezit van de lange lijn voor de meerderheidspartij toch een praktische noodzaak om de kansen enigszins te maximaliseren. Dit wijst overigens terug ietwat op de bijzondere rol die de lange lijn speelt op het dambord. Ook het moment om eraan te herinneren dat op een 64 ruiten - dambord de meerderheidspartij kan winnen mits de lange lijn in bezit. Men kan dan de **magische driehoek** opbouwen.

In de database kwamen er 378 partijen voor waarvan er toch nog 41 (!) gewonnen werden. Dit cijfer geeft echter mogelijk een iets vertekent beeld gelet op het dynamisch karakter van de beginsituatie waarop de drie om 1 voor het eerst in beeld komt bij het opzoeken in de database.

We geven nu nog wat leuke standen uit de database waar het voor de minderheidspartij alsnog misliep. U ziet meteen een aantal van de meest bekende kneepjes.

Diagram 1 12-29 ?

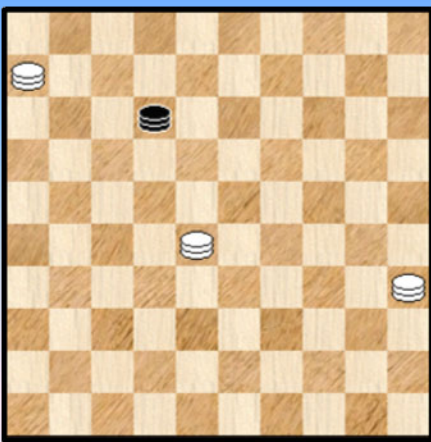


Diagram 2 22-18 ?

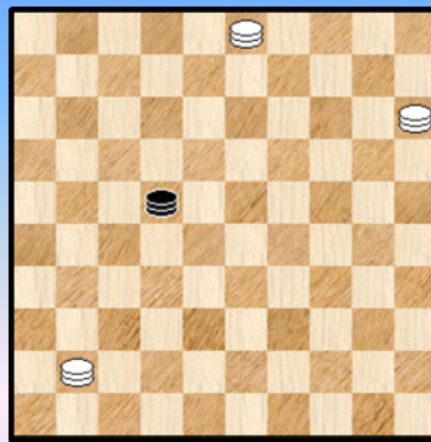


Diagram 3 Wit doet lokzet

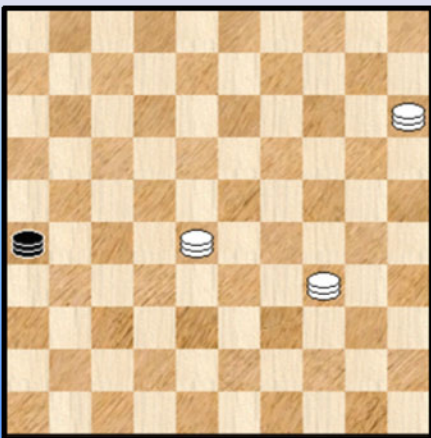


Diagram 4 48-26 ?

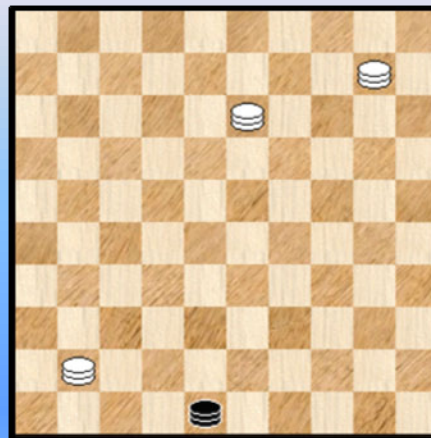


Diagram 5 48-25 ?

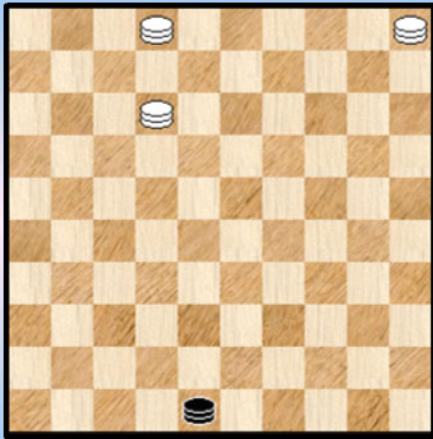


Diagram 6 09-36 ?

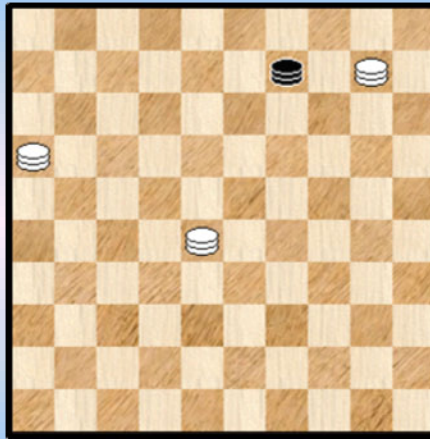


Diagram 7 Wit spant een valstrik

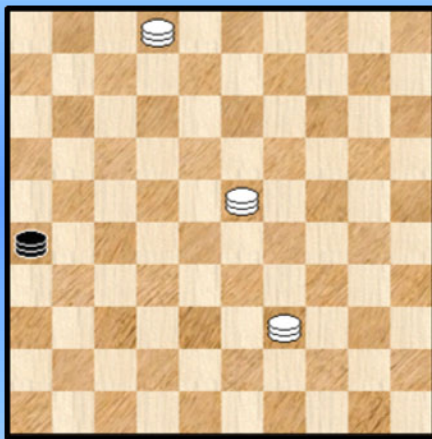


Diagram 8 03-25 ?

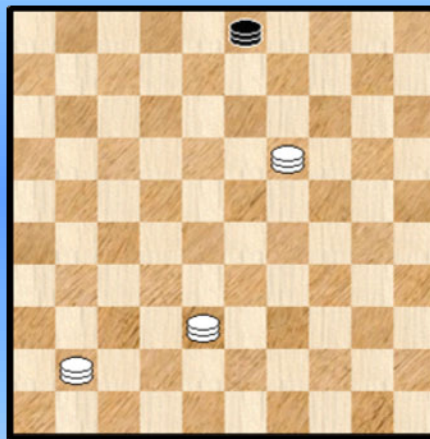


Diagram 1 Razuvaev - Mangerovski

66. ... 12-29 ? 67. 35-40 ! 2-0

Diagram 2 Bouma - Houwelink

66. ... 22-18 ? 67. 03-09 ! 2-0

Diagram 3 Rijgersberg - Van Eijk

68. 28-39 ! Wit geeft zomaar de lange lijn prijs. Voorwaar een buitenkansje ...

68. ... 26-37 ? A 69. 15-42 37x48 70. 34-25 48x34 71. 25x43 2-0

A Ook verboden : 58. ... 26-03 ? 59. 15-20 ! +

Een lokzet met een leuk psychologisch kantje.

Diagram 4 Hummel - Beugels

Na 73. ... 48-26 ? gaf zwart op. Hij had juist te laat gezien dat 74. 13-31 + zal volgen.

Diagram 5 Merkus - Fokkink

74. ... 48-25 ? 75. 12-03 ! en zwart gaf op. Er zou inderdaad volgen :

75. ... 25-39 76. 02-30 39x25 77. 05-14 25x09 78. 03x14 +

Diagram 6 Van Ijendoorn - Kastelein

86. ... 09-36 ? Zwart zag de fout en stopte. Er zal volgen : 87. 10-04 36-47 88. 28-41 47x36
89. 16-27 36x22 90. 04x27 +

Diagram 7 Dijkstra - Broek

74. 02-24 Een mooie.

Nu mag niet : 74. ... 26-48 ? 75. 23-34 ! 48-37 76. 24-42 37x48 77. 34-25 48x34 78. 25x39 +

Het partijverloop toont het tweede (dam) addertje ons het gras :

74. ... 26-03 ? 75. 39-25 ! 03-17 76. 24-08 17x03 77. 23-14 03x20 78. 25x03 2-0

Diagram 8 Semenow - Geiman (1964)

73. (05-19 !) 03-25 ? 74. 38-42 25-03

Op 74. ... 25-09 75. 41-36

=> 75. ... 09-03 76. 42-26 03-20 77. 36-09 20x03 78. 19-08 03x12 79. 26x08 +

=> 75. ... 09-25 76. 42-48

++ 76. ... 25-20 77. 36-47 20-09 78. 47-20 09x25 79. 19-30 25x34 80. 48x30 +

++ 76. ... 25-03 77. 48-26 03-20 78. 36-09 20x03 79. 19-08 03x12 80. 26x08 +

75. 42-26 03-25

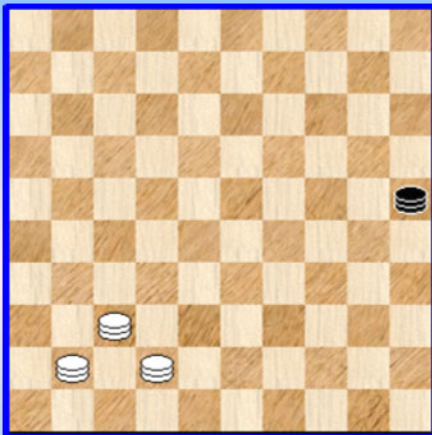
=> 75. ... 03-09 76. 41-36 09-20 77. 36-09 20x03 78. 19-08 03x12 79. 26x08 +

=> 75. ... 03-20 76. 41-47 20-25 77. 26-48 25-09 78. 47-20 09x25 79. 19-30 25x34 80. 48x30 +

76. 26-03 2-0 Hier stopt de partij.

Er kan nog komen : 76. ... 25-34 77. 19-30 34x25 78. 41-14 25x09 79. 03x14 +

Diagram 8X Wit wint



Het moest er ooit eens van komen. De partijstand is niks anders dan een andere setting van het klassieke en fameuze **klaverblaadje** van **Huguenin**.

Deze verkoos , zeer terecht, volgende mooie en esthetische beginstand. Net zoals de beginzet overigens :

1. 37-19 ! en verdere varianten zoals hierboven.

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

Drie dammen tegen 1 dam en 1 schijf

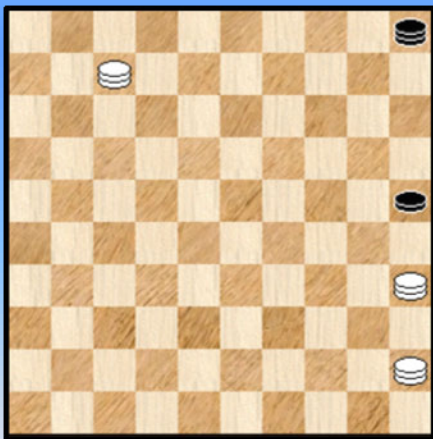
Opnieuw geen overmachtseindspel. Toch besteden we ook hier enige (minimale) aandacht aan dit eindspel. Als omkadering van de overmachtseindspelen.

Vooreerst komt dit type eindspel zelden voor. Slecht 108 partijen oftewel 0,03 %. We worden er absoluut niet dagelijks mee geconfronteerd.

Zoals we in het vorige paragraafje zagen is een 3 dammen tegen 1 eindspel remise. Mits het ontwijken van een aantal kleine valstrikken 😊. Het beste dat de minderheidskleur hier dan ook kan doen is gewoon de schijf weggeven. In sommige leerboeken staat zelfs vermeld dat men er goed aan doet dit zo snel mogelijk te doen ... (wel oppassen dat daardoor geen winnende drie om 1 ontstaat !) Daarna kan men de nodige reglementaire zetten volmaken en remise claimen...

De reden voor deze vrijgevege weggeef - strategie moet gezocht worden in de combinatieve mogelijkheden die de zwarte schijf biedt aan de meerderheidsdammen. Hoewel vanuit een willekeurige stand van enig winststelsel niet onmiddellijk sprake is moet men toch wel oppassen. Bovendien is het zo dat in dergelijke standen soms heel diepzinnige winsten (kunnen) schuilen. Naar de grote Cornelius Blankenaar worden deze dan ook wel eens "**Blankenaartjes**" genoemd en het genre zelf het **Blankenaar - genre** genoemd.

Diagram 1 Wit wint



Benieuwd of we een tweetal standen kunnen op de kop kunnen tikken in de database.

Maar we starten met een gekende klassieker uit de literatuur , die iedereen wel kent en ook praktische waarde heeft :

1. 07-34 ! weggeven van de schijf kan nu niet meer 05-46
02. 35-30 46-05 03. 30-19 05x40 04. 45x34 +

Diagram 2 38-27 ?

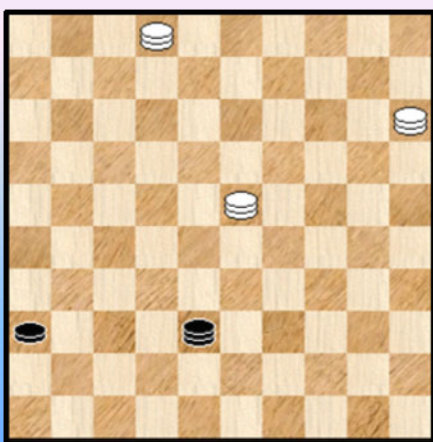


Diagram 3 47-24 ?

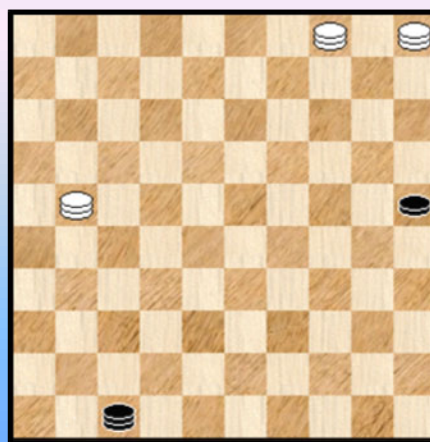


Diagram 2 Spanjer - Zegelink

79.... 38-27 ? 80. 23-41 ! 2-0 De zwarte schijf als combinatie - objekt.

Diagram 3 Pippel - Schaafsma

62. ... 47-24 ?

Deze zet kan verrassend niet ! Vooraleer het vervolg te geven kijken we ook even naar twee andere zetten die niet kunnen. Zwart moet natuurlijk wel op de lijn 47-15 blijven.

=> 62. ... 47-20 ? 63. 04-15 ! +

=> 62. ... 47-42 ? 63. 04-15 !

++ 63. ... 42-26 64. 05-14 26x20 65. 15x24 +

++ 63. ... 42-47 64. 21-38 47x33 65. 15x38 +

++ 63. ... 42-48 64. 21-43 ! 48x30 65. 15-20 25x14 66. 05x35 +

63. 04-15 ! 24-02 64. 21-49 (ook via 21-16 kan het) 02-35

Inderdaad de enige . de zwarte dam kan niet losstaan wegens 15-20 + en op 61. ... 25-30 volgt 65. 05-19 02x24 66. 15x29 +

65. 15-33 ook via 15-29 komt wit er, maar de gekozen weg is korter.

65. ... 25-30 Op 65. ... 35-02 66. 33-11 02x16 67. 05-32 16x38 68. 49x32 +

66. 33-29 ! 2-0

Het eindspel geeft een goed idee wat er mogelijk kan zijn door op de zwarte schijf te combineren. Let op de witte dammen die "achter" de zwarte schijf staan opgesteld. Beslist een aangename zege voor Pippel, erkend als eindspel - specialist en dan vooral voor het praktische eindspel.

Diagram 4 47-33 ?

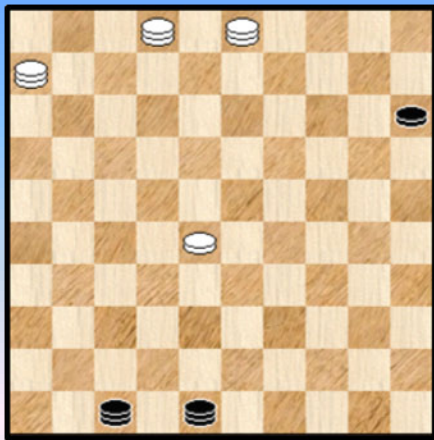


Diagram 5 47-24 ?

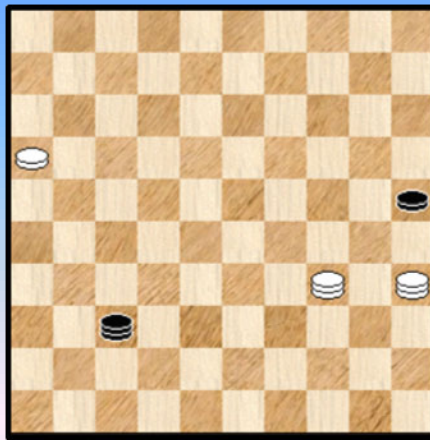


Diagram 4 Lemstra - Leijenaar

In het paragraafje over 3 dammen tegen 1 dam maakte ik er allusie op. Bij het afwickelen naar een 3x1 dammeneindspel moet altijd eens gekeken worden of het wel degelijk om een remisestand gaat. Hetzelfde geldt voor andere types eindspelen en zo ook hier.

Zwart wil er blijkbaar snel een (remise) eind aan maken en doet 72. ... 47-33 ? 73. 28x39 48x25

Op 73. ... 48x34 74. 03-20 15x24 75. 02x39 +

74. 06-28 ! 25-34 Op 4. ... 15-20 75. 02-24 ! 20x29 76. 28-14 25x09 77. 03x33 +

75. 02-30 34x25 en zwart gaf op 2-0

Diagram 5 Tjon A Ong - Dusebout

We hoopten er een beetje op en ja hoor, de klassieker uit diagram 1 duikt in de praktijk op. Weliswaar valt er veel meer te vertellen over dit eindspel ... De klemzet speelt de absolute hoofdrol.

72. (01-34) 37-05 ? 73. 35-30 05-46 74. 16-11 46-05 X 75. 11-06 05-46 76. 06-01 46-05
 77. 01-06 05-46 78. 06-11 wit maakt een passend tempo 46-05 79. 11-50 05-46 80. 50-45 2-0

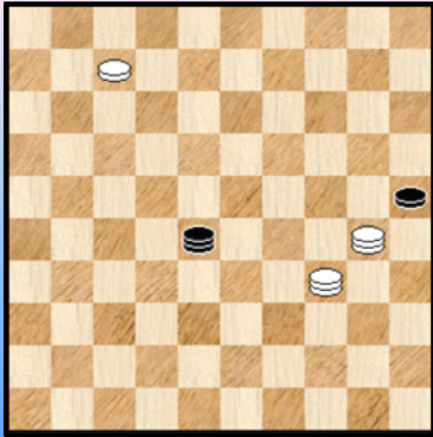
X Zwart had hier nog iets aardigs kunnen proberen. Bij korrekt spel lukt het niet maar het blijft oppassen voor wit :

74. ... 46-28

=> 75. 11-06 28-50 76. 34-45 25x34 77. 45x12 +

=> 75. 11-07 ? Zie **diagram 5A**.

Diagram 5A Zwart remiseert !



Wanneer zwart op de lange lijn blijft verliest hij zoals in de partij. Hij kan echter remiseren door het spel verplaatsen naar de triktrak

75. ... 28-50 ! (op 28-01 wint wit door 07-01)

++ 76. 07-02 50-45 =

++ 76. 07-01 50-06 !

Het komt er voor zwart op aan telkens wit naar 1 gaat op zijn beurt veld 6 te bezetten. De andere twee witte dammen blijven immers "gepend". Als wit de dam op 30 zou spelen dan wordt onmiddellijk de zwarte schijf geofferd.

77. 01-29 06-28 ! Y 78. 29-07 28-06

=> 77. 01-07

++ 77. ... 06-50 78. 07-12 50-11 enz.

++ 77. ... 06-01 ? 78. 34-12 25x34 79. 12x45 01x12 80. 45x07 +

=> 77. 01-12

++ 77. ... 06-50 ? 78. 12-07 !! heel subtiel , dwingt zwart naar veld 6 50-06 79. 07-01 +

++ 77. ... 06-11 78. 12-29 11-28 enz. als in de verdere variant

=> 77. 01-29

++ 77. ... 06-22 ? 78. 34-45 25x23 79. 45x27 +

++ 77. ... 06-50 ? 78. 29-07 50-06 79. 07-01 06-50

>> 80. 01-06 +

>> 80. Ook via het super - elegante 34-40 25x45 81. 01-06 +

++ 77. ... 06-01 ? 78. 30-35

>> 78. ... 01-06 79. 29-33 06x30 80. 35x24 +

>> 78. ... 25-30 79. 35x02 ! 01-06 80. 34-45 06-28 81. 02-11 28x06 82. 45-50 +

++ 77. ... 06-44 ? 78. 30-35 !

>> 78. ... 44-28 79. 29-33 28x30 80. 35x24 +

>> 78. ... 44-49 79. 34-40

>1 79. ... 25-30 80. 35x02 49x35 81. 29-24 35x19 82. 02x24 +

>1 79. ... 49-16 80. 29-38

>2 80. ... 16x43 81. 40-34 43x30 82. 35x24 +

>2 80. ... 16x49 81. 40-44 49x40 82. 35x44 +

>> 78. ... 44-50 79. 34-45

>1 79. ... 25-30 80. 35x02 50-28 81. 02-11 28x06 82. 45-50 +

>1 79. ... 50-22 80. 35-30 25x23 81. 45x27 +

>1 79. ... 50-28 80. 29-20 ! 25x14 81. 45-23 28x19 82. 35x13 +

++ 77. ... 06-28 78. 29-07
 >> 78. ... 28-06 ? 79. 07-01 06-50 80. 34-40 25x45 81. 01-06 +
 >> 78. ... 28-50 79. 07-01 50-06 80. 01-29 06-287 enz. **remise**

Een heel **subtiel** en bijzonder **verraderlijk** klem - eindspel dat moet gekend zijn door elke dammer omwille van het praktische belang en de voorkomende finesses. Zowel de lange lijn als de triktrak lijnen spelen een belangrijke rol. Het passend switchen van de lange lijn naar de triktrak is van levensbelang. En uiteraard blijft de allereerste les : vermijd een klemstand en offer intijds de schijf vooraleer het te laat blijkt. Langs welke zijde men ook staat om dit eindspel (meerderheid - of minderheidspartij) beiden komen aan hun trekken. .

We sluiten dit paragraafje hiermee af. We signaleren overigens dat we wel nog enkele knappe standen hebben ontmoet.

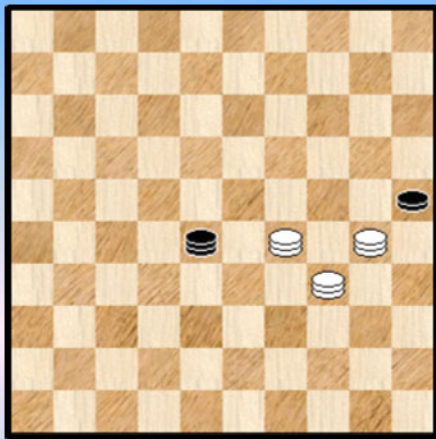
Nawoord

Het gebeurt wel eens dat na het afsluiten van het paragraafje er alsnog iets uit de bus komt. In de oorlogsjaren (de tweede wereldoorlog) verscheen "Het Damspel" niet. Wel werd later een boek uitgegeven door de KNDB onder de titel "**Wat wij misten**". Ik vermoed dat er een grote oplage gedrukt werd die maar niet uitverkocht raakte (☺) , want het boek kon men (lange tijd) kopen tegen een erg lage prijs. Mogelijk kan het trouwens nog steeds.

Hoe dan ook in dit boek stond ook een bijdrage van eindspelredakteur JJH Mertens. Men mag Mertens gerust een van de grootmeesters onder de eindspelkomponisten noemen. Hij heeft vele fraaie en ook moeilijke werkstukken gekomponoord.

In het artikel beschrijft hij een eigen kompositie die uiteindelijk bleek te lijden aan de remise die schuilt in de varianten voortspruitend uit Diagram 5A.

Diagram 6 Waz, zwart remiseert



Wit kan twee wegen uit :

1) 01.29-01

=> 01. ... 28-05 ? 02. 01-06 05-46 03. 06-44 46-05
 04. 44-50 05-46 05. 50-45 46-05 06. 30-19 05x40
 07. 45x34 +

=> 01. ... 28-50 ? 02. 34-40 25x45 03. 01-06 +

=> 01. ... 28-06 02. 01-29 06-28 ! 03. 29-07

++ 03. ... 28-06 ? 04. 07-01 06-50 05. 34-40 25x45 06. 01-06 +
 ++ 03. ... 28-50 04. 07-12 50-11 05. 30-35 11-28 06. 35-30 28-11 07. 12-29 11-28 =

2) 01. 30-35 de tweede optie

=> 01. ... 28-06 ? 02. 29-33 06x30 03. 35x24 +

=> 01. ... 28-50 ? 02. 34-45 25-30 03. 35x02 50-28 04. 02-11 28x06 05. 45-50 +

=> 01. ... 28-10 de goeie ! 02. 34-45 10-15 03. 29-34 15-47 04. 35-30 47-36 05. 45-50 36-04 =

=> 01. ... 28-05 ? 02. 34-45

++ 02. ... 05-10 03. 29-34 10-46 04. 35-30 +

++ 02. ... 05-41 03. 29-20 25x14 04. 45-23 41x19 05. 35x13 +

=> 01. ... 28-14 02. 34-45 14-41 03. 29-20 25x14 04. 45-23 41x19 05. 35x13 +

=> 01. ... 28-46 02. 29-20 25x14 03. 34-23 46x19 04. 35x13 +

Mertens trekt ten aanzien van het over en weer pendelen op de triktrak - lijnen ook de parallel met de fameuze strategische remise op de triktrak waar ook iets dergelijks (zij het wat minder subtiel) aan de hand is.

Hij vond de remise die in het eindspel schuilt zo verraderlijk dat deze allicht in (bestaande) eindspelcomposities eens moest over het hoofd gezien zijn. En ja hoor, hij kon twee voorbeelden opdelven. We geven de diagrammen, niet de oplossingen. De puntjes boven het diagram duiden er uiteraard op dat wit niet wint wegens de verraderlijke remise in kwestie .

Diagram 7 heeft als auteur Van Dartelen en dateert uit 1922, **diagram 8** komt toe aan Mulder en stamt uit 1938.

Diagram 7 Wit wint (...)

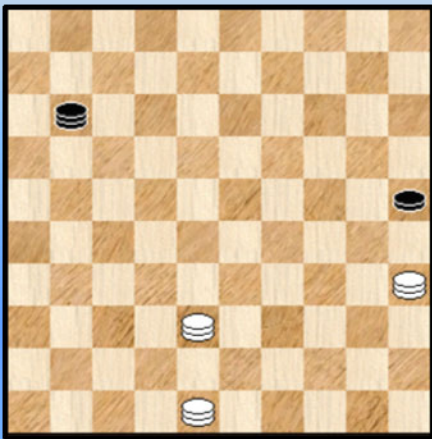
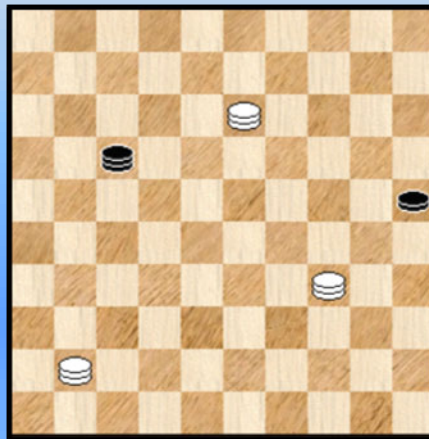


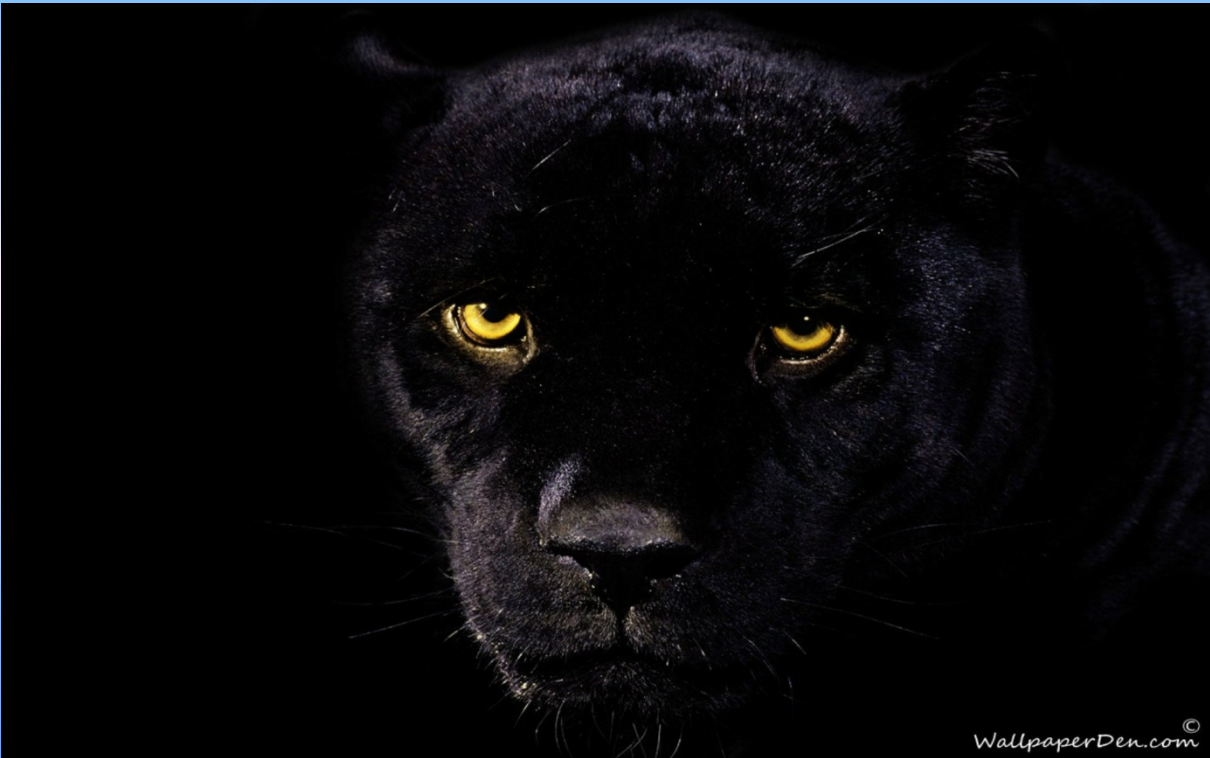
Diagram 8 Wit wint (...)



Ja, het leven van een eindspelkomponist loopt niet over rozen.

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

Interludia 03 - Wild cats - Black Panter





Hoofdstuk 3 : Indeling van de overmachtseindspelen naar aantal en aard van de stukken.

We vermeldden al dat Moser er niet voor gekozen heeft om de overmachteindspelen te definiëren of in te delen. Veeleer koos bij voor de 4x2 eindspelen als voorbeeld om de redenering op te bouwen.

Wat zou de reden kunnen geweest zijn dat hij dit - allicht bewust - achterlaat ?

We vermoeden dat de hoofdreden te vinden is in moeilijkheid om een juiste omschrijving of definitie te geven. Zeker, intuïtief weten we allemaal wel ongeveer hoe een overmachtseindspel er in termen van aantal en aard van de stukken uitziet. Het echter precies vast te leggen op papier is toch niet zo evident.

Omdat de vraag naar de definitie van een overmachtseindspel nu eenmaal een belangrijke vraag is wil ik die niet uit de weg gaan. Om te vermijden dat iemand zich zou opgezaald voelen met een definitie die hem niet erg ligt heb ik voor de volgende weg gekozen.

Er komt niet zozeer een definitie in strikte zin, maar we doorlopen een aantal mogelijkheden (niet allemaal !) ten aanzien en de aard van de stukken. Waarbij de meerderheidspartij over minstens 4 stukken beschikt.

We geven daar enige commentaar bij en zo mogelijk enige eigenschappen of preciseringen en werpen meteen een blikje in de database. Dit verschaft ons een (eerste) idee over de winst / remise mogelijkheden van de betreffende combinatie (aard en aantal van de stukken voor beide kleuren). Op het einde geven we een samenvattende tabel.

Bijkomend :

=> In een vorig hoofdstukje kwamen de 4 stukken tegen 1 aan bod. Rekening houdend met het bovenstaande is er niks dat ons belet dit ook overmachtseindspelen te noemen. Al wordt dit duidelijk niet zo in de literatuur weerhouden , het lijkt een logische aanpak. Deze combinaties kunnen dan ook in de samenvattende tabel worden opgenomen.

=> Het lijkt verder praktisch gesproken handig twee groepen aan te houden :

++ De meerderheidspartij beschikt over 4 stukken

++ De meerderheidspartij beschikt over 5 stukken (uitzicht gevend op meerdere dammen, in de limiet op 5 dammen)

Aldus worden de 5x2 eindspelen enigszins gescheiden van de eerste groep. Naast het fundamenteel toch ergens verschillende karakter van deze groep moet ook worden aangestipt dat ze in de praktijk een kleine groep vormen. Die overigens in dit PDFje slechts minimaal zal aan bod komen.

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

Een Dam en drie schijven tegen 1 Dam en een schijf

1. Het hart van de overmachtseindspelen. Een overmachtseindspel pur sang.
Symbool : **1D3S \Leftrightarrow 1D1S**.

Wanneer men spreekt van een 4x2 - eindspel dan doelt men nogal eens op dit eindspel, ook al zijn er meerdere andere mogelijkheden : 2D2S \Leftrightarrow 1D1S , 3D1S \Leftrightarrow 1D1S , 4D \Leftrightarrow D1S , 4D \Leftrightarrow 2D, ...

Het belang van dit type eindspel kan moeilijk overschat worden. Om meerdere redenen.

In de eerste plaats het voorkomen. In de tabel die we verderop geven komt dit type voor in zowat 5% van de partijen. Het is daarmee na het 1D3S \Leftrightarrow 1D2S eindspel het tweede meest voorkomende overmachtseindspel. In zowat de helft ervan wint de overmachtspartij.

In de tweede plaats omwille van de moeilijkheidsgraad. Die kan namelijk variëren van erg eenvoudig tot buitengewoon moeilijk.

Er moet ook nog een derde belangrijke reden worden aangestipt en die heeft ook met beide voorgaande redenen te maken. Er worden nogal wat fouten gemaakt in dit type eindspel. Dit gebeurt natuurlijk al sowieso in de eindspelfase in zijn algemeenheid maar hier zeker.

Gezien het veelvuldige voorkomen enerzijds en de moeilijkheidsgraad anderzijds moet elke dammer die naam waardig dit eindspeltype dan ook in zekere mate beheersen. Dit om zijn eigen foutenlast te beperken en natuurlijk ook om omgekeerd ten volle te profiteren van missers van de tegenkleur.

2. We geven nu enkele **elementen** die van belang zijn voor de (analytische) uitslag en eigenlijk dus ook voor de behandeling van dit type eindspel. Wit speelt de rol van meerderheidspartij.

- => De plaats van de zwarte schijf :
- ++ Midden het bord of aan de rand
- ++ Dicht bij of ver van dam
- ++ Kan de zwarte schijf oprukken ?
- ++ Belet wit een belangrijke lijn ?

- => De plaats van de witte schijven
- ++ Kunnen ze worden aangevallen door de zwarte dam ?
- ++ Staan de witte schijven verspreid over de beide bordhelften of daarentegen achter een diagonaal gegroepeerd ?
- ++ Kan 1 schijf naar (een tweede) dam oprukken ?
- ++ Heeft de zwarte dam een belangrijke diagonaal in bezit ?
- ++ Kan wit een vangstelling opvouwen om zwart van een lijn te verdrijven ?

De voorgaande opsomming geeft , zonder volledigheid na te streven, de voornaamste punten. Een bijkomende moeilijkheid is wel dat er vaak meerdere van die elementen tezelfdertijd (kunnen) spelen.

3. Rekening houdend met de elementen van hierboven tekenen we ook enkele **strategieën** uit bij de winst - of remisevoering.

Hoe kan de **overmachtspartij** (wit) naar winst streven ? Dit zijn de mogelijkheden :

=> Rechtstreekse winst door het afnemen van de zwarte dam met in acht name van het feit dat er nadien een winnende stand op het bord staat.

=> Rechtstreekse winst door het veroveren van de zwarte schijf waarna een 4 om 1 op het bord staat die altijd wint (op de twee strategische remises van de lange lijn en de triktrak na).

=> Het naar dam brengen van een schijf. Versterking halen dus.

Hier passen twee kleine bedenkingen bij :

++ Het bezit van een tweede dam is op zich geen garantie voor winst, alles hangt af van de stand in kwestie. In elk geval worden de witte aktie - mogelijkheden fors groter op alle gebied. Ook kan dit een aanloop zijn om nog een derde dam te halen. Indien dit zou kunnen, dan zal wit steeds winnen.

++ Het spreekt vanzelf - en dit is geldig voor elke witte strategie - dat zwart op zijn beurt probeert deze strategie te dwarsbomen. In dit geval zou het bijvoorbeeld kunnen zijn door een bepaalde diagonaal te bezetten, of door te dreigen met een afruil of nog door zelf een tweede dam te halen.

Hoe kan de **minderheidspartij** te werk gaan bij het uitvoeren van zijn remise - strategie ?

Wel, in de eerste plaats door het dwarsbomen van de winstplannen van wit. Maar we willen ook enkele expliciete mogelijkheden vermelden vertrekkend vanuit het standpunt van zwart zelf :

=> Zwart kan proberen een van de witte schijven te bemachtigen. Als bijzondere gevallen daarvan kunnen we misschien ook nog expliciet vermelden : een geforceerde afruil (dit kan nogal eens voorkomen) en ook een offer van zijn enige schijf waarna zwart in een 4 om 1 stand kan remiseren op zijn Presburg 's. Dit lijkt op het eerste gezicht ietwat ver gezocht, maar men moet met deze mogelijkheid steeds rekening houden !

=> Zwart kan ook zelf proberen zijn bijbehorende schijf naar dam te loodsen. Op expliciete wijze ofwel als onderdeel van een tegen - strategie om de witte winstpogingen te counteren.

=> Zwart kan ook alle aandacht toespitsen op het beletten van vooruitgang voor de witte schijven. Dit zal vooral gebeuren door strategische diagonalen te bezetten.

4. In het voorgaande hebben we bewust de standaard overmachtseindspelen er wat uitgelaten. Hier speelt de kennis van bepaalde **sleutelposities** een belangrijke rol. Zowel voor wit als voor zwart. We gaan hier niet verder op in, maar verwijzen nog even naar het begin van dit PDFje. Kennis van deze posities is erg belangrijk.

5. We willen nu enkele eenvoudige voorbeelden geven met een kleine kommentaar. Het zijn stuk voor stuk eenvoudige voorbeelden die enkele van de hierboven vermelde elementen en strategieën naar voor brengen. Het gaat niet eens om standen uit partijen, gewoon posities die ik even op het bord heb gezet. We laten de minderheidskleur starten on alle diagrammen. Zwart aan zet dus. De vraag die voorligt : kan zwart remiseren of wint wit daarentegen ?

Diagram 1 Zaz

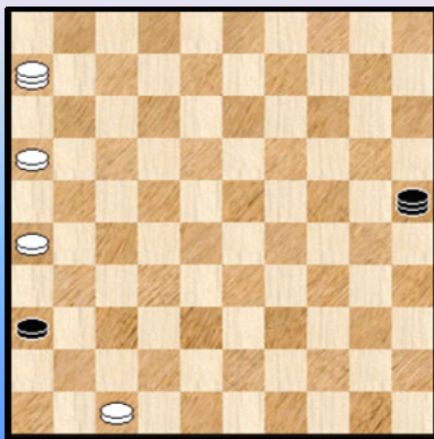


Diagram 2 Zaz

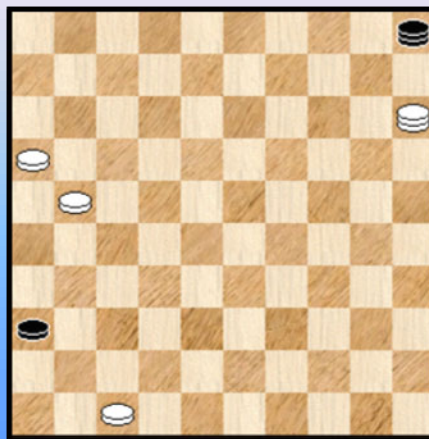


Diagram 1 :

Wit dreigt zijn beide schijven 16 en 26 naar dam te brengen. Eens drie dammen kan hij een vangstelling opbouwen rondom de schijven 36 en 47 met winst. Wat kan zwart daar tegenover stellen ? Niks. Wit zal dus gewoon winnen.

Diagram 2 :

Als we even de dammen buiten beschouwing laten hebben we bijna dezelfde schijvenstand als in diagram 1. Om wit het damhalen te beletten neemt zwart de lijn 50-06 in bezit :

01. ... 05-28 ! de enige die remiseert 02. 15-29 wit probeert nog even om zwart weg te jagen
02. ... 28-39 03. 29-45 39-50 04. 45-01 50-06 =

Door de technische kenmerken van de triktrak kan wit te lijn 50-06 niet veroveren en moet uiteindelijk zijn winstpogingen staken.

Had de witte schijf 21 op veld 26 gestaan dan kon wit de lijn 50-06 wel veroveren, want als de beide dammen in de hoekvelden 45 en 50 staan maakt wit een tempo met 26-21 , neemt de lijn 50-06 in bezit en wint.

Diagram 3 Zaz

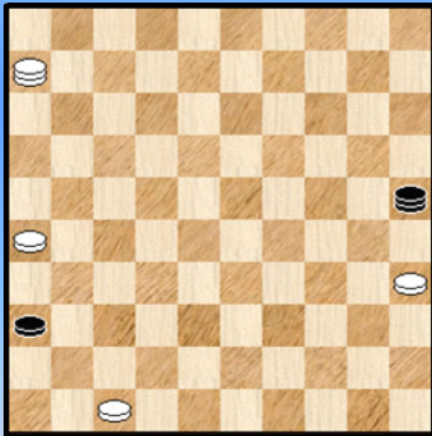


Diagram 4 Zaz

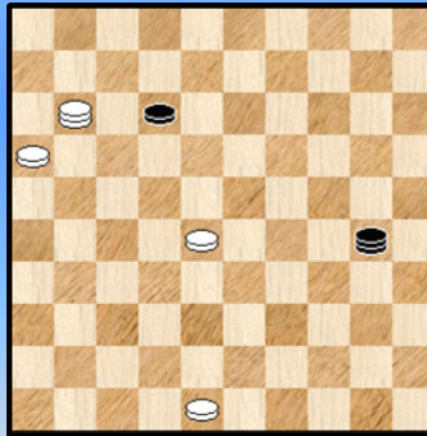


Diagram 3 :

Zwart kan niet beletten dat een van de twee schijven 26 en 35 naar dam gaat. Het komt erop aan onmiddellijk de juiste beslissing te nemen en de aangepaste strategie door te voeren.

1. 25-14 ! Zwart bezet de lange lijn. Hij mag daar ogenblik mee wachten.

Wit kan nu rustig een tweede dam nemen met de schijf op 26 maar dan houdt het op. Ook twee witte dammen kunnen zwart niet wegwerken van de lange lijn. Bovendien kan ook geen vangstelling worden opgebouwd. Remise !

Zou wit ook maar 1 zet wachten met het in bezit nemen van de lange lijn dan doet wit 1. ... 06-23 ! en kan daarop zijn beide schijven naar dam brengen en uiteindelijk een vangstelling opbouwen rond de schijven 36 en 47 met winst.

Diagram 4 :

Zowel zwart als wit hebben een schijf in het middenveld en meer dan dat, ze kunnen in mekaar buurt worden gebracht. Vaak geeft aan zwart de gelegenheid de schijven tegen mekaar te doen aanschuren en dan de witte schijf aan te vallen. Daarbij moet al eens met de nodige voorzichtigheid worden te werk gegaan. Zo ook hier :

01... 30-19 X 02. 28-22 19-13 en de witte schijf gaat verloren. Remise.

X Zwart moet niet proberen het op een andere manier te doen :

=> 01. ... 12-18 ? 02. 28-23 ! 18x29 03. 11-39 30x43 04. 48x39 +

=> 01. ... 12-17 ? 02. 11x22 30-19 03. 22-27 19x21 04. 16x27 +

Diagram 5 Zaz

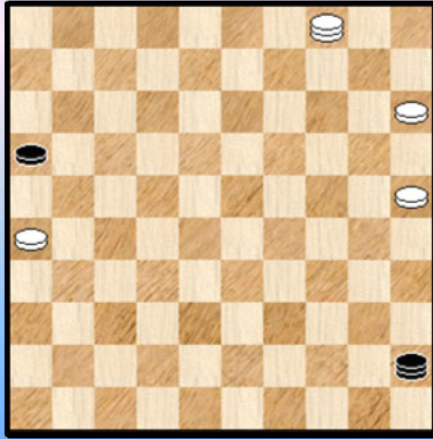


Diagram 6 Zaz

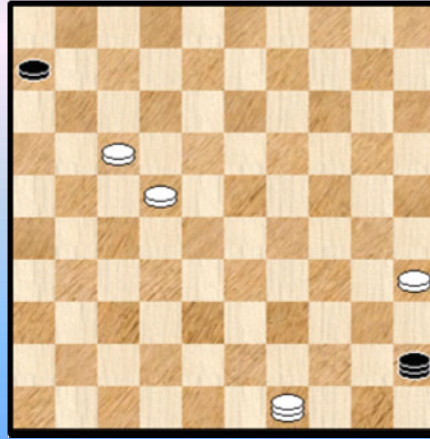


Diagram 5 :

Zwart kan onmiddellijk de lijn 46-05 in bezit nemen of eerst dreigen met de afruil van de zwarte schijf. Beide mogelijkheden komen in feite op hetzelfde neer :

=> 01. ... 45-50 dreigt met 16-21 =

02. 04-27 50-28 03. 25-20 ! en zwart moet de diagonaal 46-05 ontruimen omwille van de dreiging 15-10 en 20-14.

=> 01. ... 45-23 02. 04-27 23-14 03. 27-49 maakt een tempo 14-28 04. 25-20 28-23 05. 49-27 en opnieuw moet zwart weg de lijn 46-05 waarna wit dammen haalt en wint.

Een erg instructief systeem (en veelvuldig gebruikt in de praktijk) om zwart van de lijn 46-05 (of een andere lijn) te verdrijven en de winst binnen te rijden. Tevens het ogenblik om te noteren dat het aanschuren van de (witte) dam tegen een dergelijk zwart-wit schijvenkoppel aan de rand erg krachtig uitvalt.

Diagram 6 :

In de inleiding spraken we van eenvoudige standen. Deze laatste mag echter niet onderschat worden. Weliswaar kan zwart met meer dan beginzet remiseren maar dat betekent natuurlijk niet dat het zo gemakkelijk is. Bovendien moet moeten beide kleuren uitkijken voor (kleine of grotere) verrassingen.

01. ... 45-23

=> 02. 49-16 23-29 zwart blijft hier spelen tot wanneer wit tot 35-30 besluit

03. 35-30 29-20 04. 17-12 20-03

++ 05. 12-07 06-11 06. 07-01 03-25 07. 16x02 25x06 =

++ 05. 22-17 06-11 ! 06. 16x02 03-25 07. 30-24 25-39 =

=> 02. 35-30 23-19

++ 03. 30-25 19-08 =

++ 03. 49-35

>> 03. ... 19-13 ? (ook niet 19-08 ?) 04. 17-11 ! 06x28 05. 30-24 13x30 06. 35x32 +

>> 03. ... 19-14 04. 22-18 14-25 05. 30-24

>1 05. ... 25-30 ? 06. 18-12 30x02 07. 12-08 02x13 08. 35x02 +
 >1 05. ... 25-34
 >2 06. 18-13 34-30 07. 24-19 30-39 08. 17-12 39-28 =
 >2 06. 17-12 34-30 07. 24-20 30-25 08. 20-15 25-09 =

We keren nog eens terug naar de beginstand. Zwart kan remiseren via de zetten 45-23, 45-29 en 45-34. Niet via andere zetten met de dam. De reden moet gezocht worden in het feit dat zwart de nodige aanvallen moet kunnen uitvoeren en daar eigenlijk niet mag mee wachten, ook niet 1 zet.

We nemen bijvoorbeeld eens het antwoord 45-01 door :

01.. ... 45-01 ? 02. 35-30 ! (alleen deze) 01-23 03. 30-25 23-14 04. 22-18 (en zeker niet 04. 17-12 06-11 ! =)
 => 04. ... 14-09 05. 49-16 09x11 06. 16x07 +
 => 04. ... 14-19 05. 18-12 19-02 06. 49-16 02-24 07. 12-07 +
 => 04. ... 14-03 05. 17-11 ! 06x17 06. 18-12 ! 17x08 07. 49-32 !! en wit zal de zwarte dan afnemen en winnen.

Alles samen een mooi geheel.

6. Om dit paragraafje af te sluiten vermelden we voor de eindspel - liefhebber nog 2 mogelijke bronnen :

=> De Rus **Korenewski** heeft in het tijdschrift **Hoofdlijn** een hele reeks 1D3S<=>1D1S - standen heeft geplaatst uit zijn verzameling. Ze werden gerangschikt naar het veld waarop de zwarte schijf zich bevind. Zwart speelt de rol van minderheidspartij.

=> Zeer recent heeft **Klaas Bor** op zijn **Turbo database - website** de mogelijkheid voorzien om zowat 17000 eindspelen na te spelen. Meer dan dat, men kan selekteren op de stukken en er zo (bijvoorbeeld) ook de D3S<=>1D1S uithalen en naspelen. De door de spelers gemaakte fouten worden in het rood aangestipt.

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

Twee dammen en twee schijven tegen 1 Dam en een schijf

Of te wel $2D2S \Leftrightarrow 1D1S$.

We kijken eerst even naar het voorkomen in de database. In bijna 6000 partijen op een totaal van 408000 partijen. Of nog in zowat 1,5 % van de partijen. Het winstpercentage ligt in de buurt van de 75 %. Duidelijk veel hoger dan bij de $1D3S \Leftrightarrow 1D1S$.

Net zoals in voorgaande paragraaf kunnen we hier ook de bepalende stand - elementen neerschrijven alsmede de strategieën om tot winst of remise te komen. We proberen een iets andere aanpak, namelijk door dit type eindspel te situeren ten aanzien van zijn onmiddellijke burens $1D3S \Leftrightarrow 1D1S$ en $3D1S \Leftrightarrow 1D1S$.

We kijken eerst even naar "**boven**". Wanneer wit er zou in slagen een derde dam te kronen dan is het eindspel - zoals we in volgende paragraaf zullen zien - zonder meer gewonnen. Analytisch dan toch. Met andere woorden, los van eventuele andere winstmogelijkheden betekent dit dus dat wit steeds een eenduidige marsrichting uit kan: het naar dam brengen van een schijf zodat hij drie dammen heeft.

De enige vraag die dan blijft: kan dit wel? Dit is inderdaad lang niet altijd het geval. Daar kunnen in het algemeen twee redenen voor zijn:

- Bij de eerste (en meest gekende) bezet wit een **diagonaal** die niet te veroveren valt. We denken hier vooral (en een beetje automatisch) aan de lange lijn. We zeggen niet dat dit de enige mogelijkheid is maar veruit de belangrijkste en ook degene die meest in de praktijk voorkomt.

Wanneer zwart de lange lijn bezet en de twee witte schijven staan achter de lange lijn dan hangt alles af van de stand van de zwarte schijf (en ook van de twee witte schijven) of wit de lange lijn op een of andere kan veroveren. Het spreekt vanzelf dat enige kennis op dit gebied vroeg of laat te pas komt in de partijpraktijk.

- Er was ook nog een tweede reden. de **wankele opstelling van beide witte schijven** kan van dergelijke aard zijn dat wit niet echt vooruitgang kan boeken. Ondanks het feit dat hij twee dammen heeft. Meestal verloopt het dan in die zin dat als wit enige actie onderneemt onmiddellijk een van de twee witte schijven onder vuur komt. Veelal is het voor beide partijen oppassen geblazen want een uitschuiver is snel gebeurd.

Bij dit alles mogen we natuurlijk niet vergeten dat zwart nog een extra remise - strategie heeft: zijn eigen schijf naar (een tweede) dam loodsen. In dit geval wordt remise een feit.

Tenslotte moeten we natuurlijk er natuurlijk op bedacht zijn dat drie mogelijkheden elk op zich wel kunnen spelen maar ook in onderlinge combinaties. Hetgeen natuurlijk tot complicaties aanleiding kan geven.

We kijken nu ook nog eens "onder", naar de $1D3S \Leftrightarrow 1D1S$. De vergelijkende winstpercentages duiden het reeds aan, de tweede dam geeft de meerderheidskleur erg veel extra mogelijkheden. Zowel op het gebied van het formeren van vangstellingen, het afstoppen van de zwarte schijf en de verdediging van de eigen twee schijven, het vermijden van afruilen, ...

Ook bij het veroveren van een diagonaal en de lange lijn in het bijzonder geeft een tweede dam extra mogelijkheden. Al moeten we er onmiddellijk aan toevoegen dat dit zeker niet altijd mogelijk blijkt. De lijn 46-05 heeft dus in dit type eindspel een erg groot belang, want soms de enige kans op remiseren.

Enkele bekende eindspelen spelen zich dan ook af rondom (het bezit van) de lange lijn.

We geven nu nog enkele voorbeelden. Het gaat niet om partij - fragmenten, de standen werden gewoon even opgezet. Net zoals in de voorgaande paragraaf laten we steeds de minderheidspartij beginnen. Zwart aan zet dus. De vier eerste standen zijn erg eenvoudig, de laatste twee bevatten de nodige komplikaties.

Diagram 1 Zaz

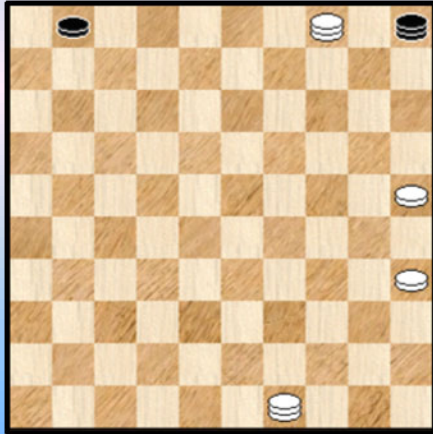


Diagram 2 Zaz

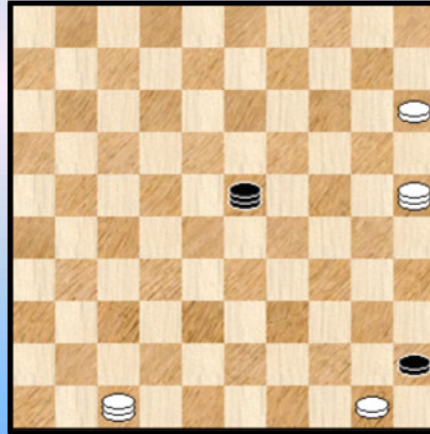


Diagram 1 :

Kan zwart de lange lijn houden ? Neen, men kan dit vrij gemakkelijk zien. Wit kan een vangstelling opbouwen. We geven een mogelijk verloop waarbij we er nog aan toevoegen dat wit als eerste bewarende maatregel een dam plaatst om het mogelijk oprukken van schijf 1 te vermijden. Dit zou immers nog komplikaties kunnen geven ...

01. ... 01-06 02. 49-16 ! 05-37 03. 25-20 37-23 04. 04-13 23-41 05. 20-15 41-46
 06. 35-30 46-41 07. 30-24 41-14 08. 16-02 14-41 09. 24-20 41-37 10. 13-35 37-23
 11. 02-24 Zwart moet de lange lijn verlaten en wit wint makkelijk.

Diagram 2 :

Een plaatje zonder varianten. Zwart behoudt steeds de lange lijn. De enige vangstelling die wit kan opbouwen is door de witte dammen naar 20 en 39 te brengen. Maar natuurlijk mag hij die niet ten uitvoer brengen want na het slaan volgt 45-50 en zwart wint. Wit berust dus in remise.

Diagram 3 Zaz

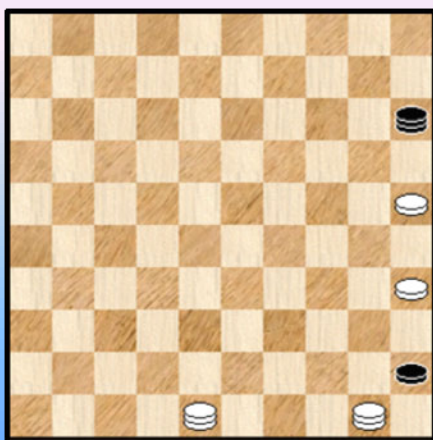


Diagram 4 Zaz

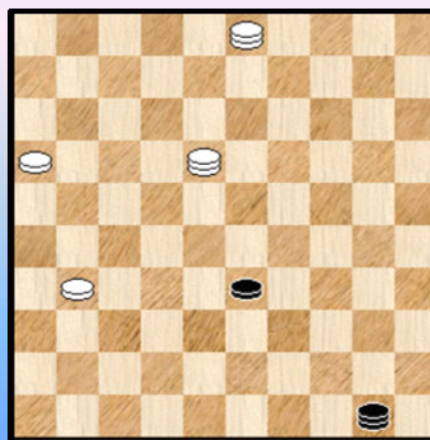


Diagram 3 :

Ook hier staat een wit stuk **gepend** op 50 omwille van de zwarte schijf op 45. En ook hier moet wit in

remise berusten. Eventueel kan wit wel de zwarte dam verdrijven van de lijn 47-15 omwille van het tempo dat hij kan maken met 35-30 naar dan stopt het. De lange lijn is niet in te nemen. Remise.

Diagram 4 :

Hier hebben we een voorbeeld waarbij zwart zijn schijf naar dam brengt. 01. ... 33-38 ! en de zwarte schijf valt niet meer af te stoppen. Remise.

Zwart kan zich wel geen fantasietjes veroorloven : 01. ... 33-39 ? 02. 18-27 50-45 03. 27-49 en de zwarte schijf gaar verloren. Uiteraard brengt wit eerst zijn losse schijf in veiligheid vooraleer aan te vallen.

Diagram 5 Zaz

PC Blues

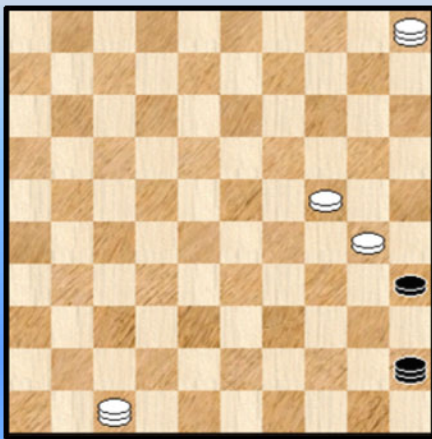


Diagram 6 Zaz

PC Blues

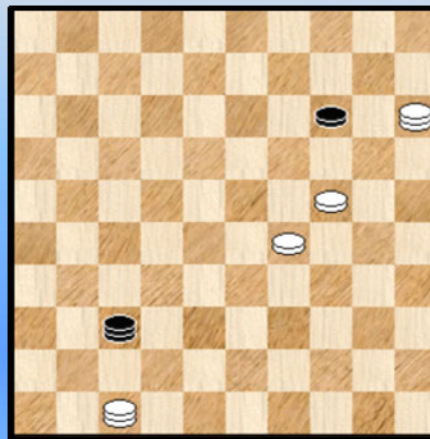


Diagram 5 :

Ook hier gaat het in wezen om een ver opgerukte zwarte schijf. Al komen er wel enige extra technische snufjes bij kijken. 01. ... 45-01 ! de enige die remiseert !

Wit moet nu proberen de zwarte schijf het damhalen te beletten en heeft daartoe twee mogelijke pistes :

=> 02. **05-28** 35-40 03. 28-50

++ en nu niet 03. ...40-45 ? 04. 47-41 ! wit bezet de lange lijn, brengt zijn twee schijven naar dam en vormt een vangstelling rond 45.

++ maar wel 03. ...01-23 ! de lange lijn vóór alles ☺ 04. 24-20 en pas nu 40-45 ! =

=> 02. **47-33**

++ 02...01-06 !

>> 03. 33-50 35-40 ! en de witte dam op 6 wordt afgeruild =

>> Op bijvoorbeeld 03. 33-38 35-40 en zwart loopt ongehinderd naar een tweede dam. Remise.

>> 03. 33-29 06-01 ! zwart moet kontinuu druk zetten 04. 29-33

>1 Niet 04. ... 35-40 ? 05. 33-06 40-45 06. 06-50 en wit wint.

>1 Wel 04...01-06 ! 05. 33-29 06-01 06. 29-33 en uiteindelijk remise door herhaling van zetten ...

++ 02. ... 01-29 ? 03. 24-20 ! 35x15 04. 33x24 +

++ 02. ... 01-45 ? 03. 33-50 +

++ Op bijvoorbeeld 02. ... 01-12 ? (of andere zetten met de zwarte dam) 03. 30-25 12-29

04. 25-20 29x38 05. 20-15 38x20 06. 15x24 35-40 07. 05-28 40-45 08.28-50 +

Alles samen een mooi remise - eindspel met als voornaamste twee elementen het oprukken van de zwarte schijf op 35 en de strijd om de lijn 45-01. Zidelings kwam in een variant ook nog eens het belang van de lange lijn naar voor.

Diagram 6 :

Een voorbeeld waarbij de wat ongelukkige en fragiele positie van de twee witte schijven het remiseren toelaat. Ook al heeft wit naast het bezit van twee dammen er nog eens een losse schijf aan de zwarte zijde, die ook nog eens heel ver van dam staat.

Zwart kan remiseren op twee manieren.

1) 01. ... 37-26 02. 47-36 of ? 26-08 =
Natuurlijk niet 02. ... 26-12 ? 03. 29-23 12x20 04. 15x24 +

2) De tweede manier **herbergt** een zekere elegantie :

01. ... 14-20 !

=> 02. 47-38 37-26 =

=> 02. 15-04 37-26 03. 24x15 26-12 04. 29-24 12-08 05. 24-20 08-03 =

Het plaatsen van een brugschijf geeft zwart nadien een vrij tempo waardoor een witte schijf kan worden in beslag genomen met remise.

Dat het remiseren al bij al vlot loopt, zeker bij de eerste optie, heeft natuurlijk alles te maken met de positie van de twee witte schijven. We nemen er nu een enkele andere mogelijkheid uit (de andere mogelijkheden herleiden zich overigens vooral hiertoe), waar wit wel wint. Dat zal, zoals we zullen zien, heel wat voeten in de (dam) aarde hebben. De achterliggende reden is natuurlijk opnieuw de kwetsbare positie van de witte schijven. Wit moet bijzonder **behendig manoeuvreren** om de winst binnen te halen.

Vanuit een ruimer perspectief gezien is het dus aan de meerderheidskleur om hier het zware werk op te knappen.

1. ... 37-31 ? 2.15-04 !

=> 02. ... 31-48 03. 47-41 ! 48-26 04. 41x10

++ 04. ... 26-08 05. 24-20

>> 05. ... 08-12 06. 29-24 12-08 07. 10-19 +

>> 05. ... 08-24 06. 29-23 24x15 07. 04-36 ! 15x04 08. 23-18 04x22 09. 36x18 +

++ 04. ... 26-12 05. 10-23 12-08

>> 06. 04-10 ! 08x30 07. 29-24 30x05 08. 23-46 +

>> Of ook 06. 24-20 08-24 07. 04-15 24x38 08. 23-29 38x24 09. 20x29 +

U ziet het, de witte trukendoos gaat wijd open.

=> 2. ... 31-26 Hier komt echter nog het moeilijkste, wit moet hier streven naar sleutelposities.

03. 04-18 ! een krachtzet waarmee wit ook opstoomt naar een sleutelpositie.

++ Op 03. ... 26-08 komt 04. 47-36 08x35 05. 29-24 35x22 06. 36x20 +

++ En op 03. ... 26-03 04. 24-20 ! gevolgd door 18-09 +

++ 03. ... 26-21 04. 18-07 belet dat zwart de schijven aanvalt

>> 04. ... 21-16 ? 05. 24-19 16x33 06. 47x09 +

>> 04. ... 21-49 05. 47-36 49-16 06. 07-02 16-49 07. 36-18 49-43 08. 18-12 !

Zie **diagram 6A** Wit voltooit de sleutelpositie.

Diagram 6A Zaz

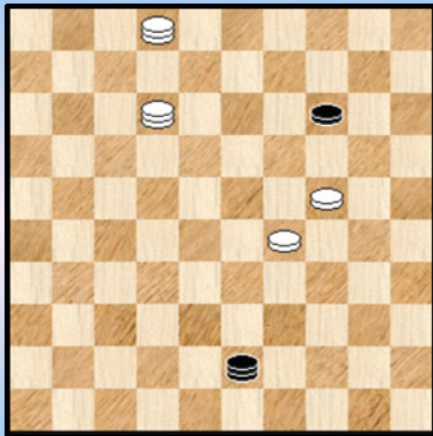
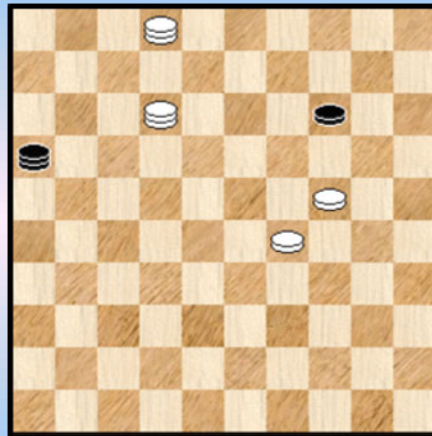


Diagram 6B Zaz



Wat kan wit doen ?

- >1 naar veld 32 of 27 kan niet wegens onmiddellijke damafname startende met 12-23 of 12-18 +
- >1 op 43-39 volgt 24-20 en 02-30 ! +
- >1 voor het antwoord op 43-16 verwijzen naar wat komen gaat
- >1 08. ... 43-48 09. 12-01 ! Nu zijn alle velden taboe behalve 25, dus : 09. ... 48-25
10. 24-20 14-19 11. 02x30 ! 25x23 12. 01x29 +

>1 Er schiet nog over : 08. ... 43-49 09. 12-01 ! 49-16 de enige 10. 01-12 zie **diagram 6B**.
Zwart voelt zijn einde naderen.

10. ... 16-49 de enige 11. 02-16 ! +

Een moeilijke klus.

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

Drie dammen en een schijf tegen 1 Dam en een schijf

Of te wel **3D1S <=> 1D1S**

We proberen wat logisch te redeneren.

We onderstellen dat de witte schijf (of een witte dam) niet in gevaar staat. En dat verder de zwarte schijf ook niet op het punt staat om te promoveren tot een tweede dam. Dat laatste tot op twee zetten (of eventueel drie zetten om zeker te zijn ...) van de damlijn.

Staat wit (als meerderheidspartij) dan steeds gewonnen ? Het lijkt zo en ik heb niet onmiddellijk een uitzondering gevonden.

De 4 standen die intuïtief als moeilijkst om te winnen naar voor komen staan op de volgende 4 diagrammen.

Diagram 1 Zaz Wit wint

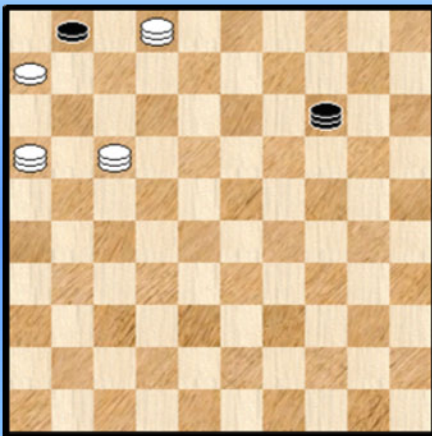


Diagram 2 Zaz Wit wint

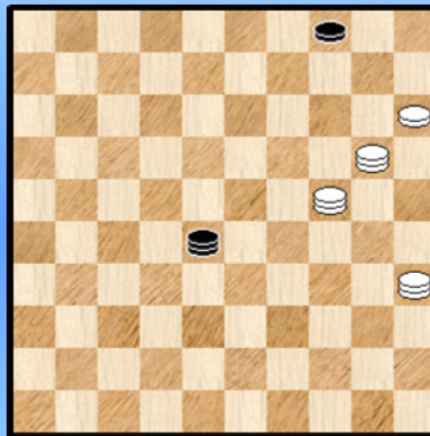


Diagram 3 Zaz Wit wint

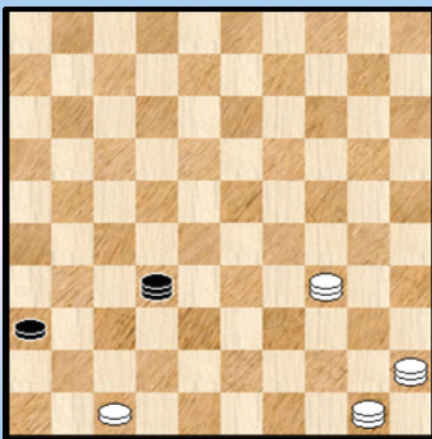
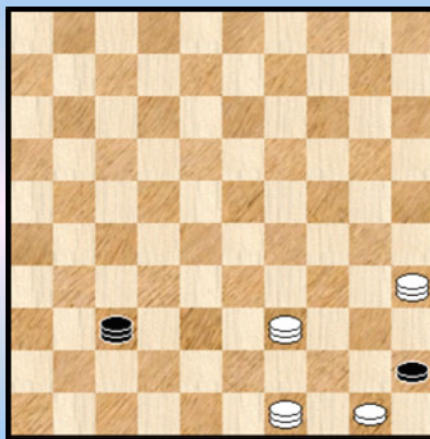


Diagram 4 Zaz Wit wint



De zwarte schijf staat respectievelijk op de velden 1, 4, 36 en 50 en maakt het de witte schijf (die op de slechts mogelijke plaats staat voor wit en niet weg kan) zo moeilijk mogelijk.

In de vier standen is zwart steeds aan zet maar wit wint toch vrij gemakkelijk. We geven de meest voor de hand liggende vangstelling. Dit betekent meteen dat dit niet noodzakelijk de enige is.

Diagram 1

Wit bouwt zijn dammen rond het schijvenkoppel 1,6. Wat kan zwart nog doen ?

- => 01. ... 14-05 02. 02-19 05x11 03. 16x02 +
- => 01. ... 14-46 02. 16-32 46x11 03. 02x16 +
- => 01. ... 14-03 de beste
- 02. 16-21 03-25 03. 02-16
- ++ 03. ... 25-48 04. 21-43 48x11 05. 16x02 +
- ++ 03. ... 25-14 04. 16-07 01x12 05. 17x20 +
- ++ 03. ... 25-34 04. 17-12 34x07 05. 16x02 +

Diagram 2

- => 01. ... 28-46 02. 15-10 ! 04x15 03. 35-49 46-05 04. 49-44 05-46 05. 44-35 46-05
- 06. 20-14 05x30 07. 35x24 +

De tweede zet van wit en het winnen van een tempo nadien met de dam geven het geheel een aangenaam tintje.

- => 01. ... 28-06 02. 20-25
- ++ 02. ... 06-01 03. 35-40 01x45 04. 25-34 45x20 05. 15x24 04-10 06. 24-20 10-15
- 07. 20-14 +
- ++ 02. ... 06-28 03. 15-10
- >> 03. ... 04x15 04. 24-20 15x24 05. 35x32 +
- >> 03. ... 28x05 04. 25-14 05x30 05. 35x24 +

Diagram 3

Zwart kan best zo lang mogelijk de lage lijn bezetten

- => 01. ... 32-14 02. 47-41 !
- ++ 02. ... 14x46 03. 50-28 46x40 04. 45x23 +
- ++ 02. ... 36x47 03. 50-33 47x40 04. 45x10 +

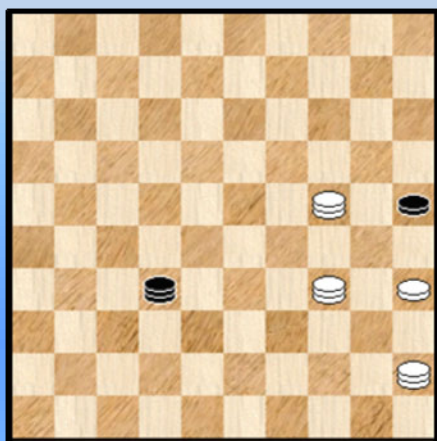
- => 01. ... 32-05 Wit heeft nu twee mogelijke winstsystemen
- ++ 02. 47-42 !
- >> 02. ... 36-41 03. 42-37 41x32 04. 34-23 05x28 05. 50x22 32-37 06. 22-31 37x26
- 07. 45-18 +
- >> 02. ... 05-19 03. 42-37 19x46 04. 50-28 46x40 05. 45x23 +
- ++ 02. 50-44 even een tempo 05-14 of ? 03. 47-41 !
- >> 03. ... 36x47 04. 44-33 47x40 05. 45x10 +
- >> 03. ... 14x46 04. 44-28 46x40 05. 45x23 +

Diagram 4

De makkelijkste van de vier

- => 01. ... 37-46 02. 49-32 46x44 03. 35x49 +
- => 01. ... 37-05 02. 35-19 05x44 03. 49x35 +
- => 01. ... 37-48 02. 49-43 48-26 03. 43-21 26x44 04. 35x49 +

Diagram 5 Zaz Wit wint



Volledigheidshalve nemen we er ook nog eens een voorbeeld bij waar de zwarte randschijf op een andere (willekeurige) plaats staat.

Wit bouwt zijn vangstelling opnieuw rond het koppel schijven op en de winst volgt (in dit geval) erg snel :

- 01. ... 32-49 of ? 02. 24-33 ! +

Er blijven nog twee kleine opmerkingen :

=> Als de zwarte randschijf de witte schijf niet blokkeert (zoals in de 5 voorbeelden) dan kan de witte schijf naar een (vierde dam) gebracht worden en nadien bouwt men de vangstelling op rondom de witte schijf.

=> Wanneer tenslotte de zwarte schijf niet aan de rand staat dan wordt die eenvoudig gekidnap (na zich weliswaar te hebben verzekerd dat er geen witte stukken los staan ☺).

Met dit alles lijkt het een vrij eenduidig plaatje te worden. Vooral eer echter de konklusie neer te schrijven toetsen we dit af in de **database**. Op 410000 partijen (Turbo database tot eind 2010) kwamen er 772 standen voor van het type 3D1S \Leftrightarrow 1D1S. Zowat 1.9% of bijna 1 op 50 partijen. Daaronder kwamen 45 remises voor. Dat getal trekt natuurlijk onze aandacht. Louter theoretisch gesproken verwachten we een klein percentage en met een 45 remises komen we toch nog op het (relatief) vrij hoge 6 % van de standen.

We hebben de standen even doorlopen naar de redenen van de remise en we komen (ongeveer) aan volgende indeling :

=> 19 standen waar de remise inherent is aan het **dynamische karakter van de beginstand**.

Een wat omfloerste manier van omschrijven dat er weliswaar een 3D1S \Leftrightarrow 1D1S op het bord staat maar de stand is eigenlijk in volle ontwikkeling en niet relevant op zich. Konkreet gaat het meestal over standen waar de minderheidspartij reeds aan het remiseren is door een lichte eindspelafwikkeling.

=> 15 standen waar een **tweede zwarte dam** er aan komt. Zoals we weten is een 4D \Leftrightarrow 2D stand (in principe althans) remise.

=> 9 standen waar de meerderheidspartij een **fout** begaat

=> 2 diversen (bijvoorbeeld er staat een 1-1 uitslag naar eigenlijk wint de stand voor de meerderheidspartij)

Men moet geen bijzondere betekenis hechten aan het woord "ongeveer". Dit staat er omdat het toewijzen van een stand aan een van de categorieën soms wat moeilijk is.

Kortom, onze theoretische beschouwingen in het begin van deze paragraaf, worden door het database onderzoek volledig bevestigd. Er blijft geen enkele principiële remisestand over.

Omdat we de 45 standen toch doorlopen hebben geven we voorbeeld van een stand uit de drie categorieën alsmede nog enkele andere "leuke" standen (om welke reden dan ook).

Diagram 6 Zwart remiseert

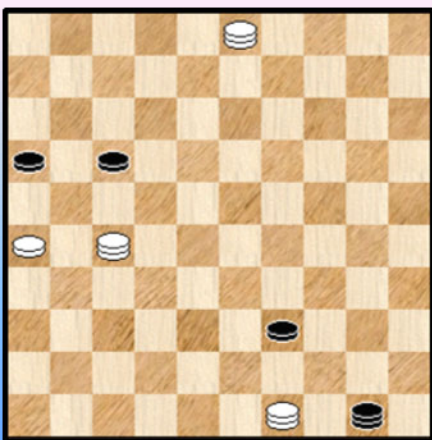


Diagram 7 Zwart remiseert



In **diagram 6** een voorbeeld van beginstand met dynamisch karakter. De stand komt uit de partij **Van Beek - Van Esch**. Wit heeft zopas 72. 09-03 gespeeld.

Partijvervolg : **72.** ... 17-22 **73.** 27x18 39-44 **74.** 49x40 (*) 16-21 **75.** 26x17 =
 Had wit dam genomen op 4 dan kon zwart ook remiseren : 72. 09-04 39-44 73. 49x40 17-21
 74. 26x17 50x06 =

(*) Deze "3D1S <=> 1D1S" stand komt naar voor bij het opzoeken in de database op het scherm. De diagramstand onder nummer 6 is dus teruggespoeld en is zelf niet noodzakelijk een 3D1S <=> 1D1S - stand. Dit geldt ook voor enkele volgende standen.

Diagram 7 kwam voor in de partij **Lasmaniovica - Chylewska**

Flits geeft een quasi winst - appreciatie om 1 zet later vast te stellen dat zwart remiseert.

71. ... 14-09 ! **72.** 11-06 09-36 **73.** 45-23 35-40 ! (ook 36-22 voldoet nog) **74.** 23x46 40-44
75. 06-01 (*) 44-49 =

Eveneens een beginstand met dynamisch karakter dat we bij de tweede categorie plaatsten omdat er uiteindelijk een tweede dam zal aankomen.

Nu nog enkele andere interessante momenten waaronder ook enkele (gemaakte) fouten met remise als resultaat.

Diagram 8 Waz

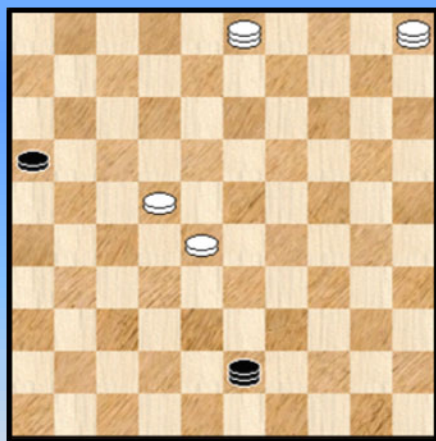


Diagram 9 Waz

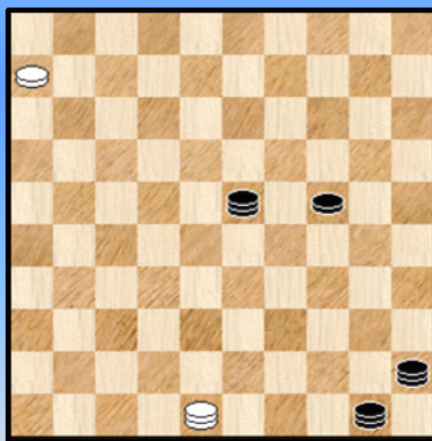


Diagram 8 **Venken - Verstraete**

Een niet zo best gespeeld eindspel. Om het eufemistisch uit te drukken. Het heeft de verdienste ons te wijzen op enkele gemaakte fouten.

57. 22-17 ? Een ongelukkige zet waarna overigens niks verloren is. De winstmarge in een 3D1S <=> 1D1S - eindspel is , algemeen gesproken, erg hoog. De meerderheidspartij kan zich dus - meestal - nogal wat permitteren 😊. De voornaamste reden van het ongelukkige karakter ? De witte dam blokkeert perfect de zwarte schijf. Met de witte schijf loopt hij zijn eigen voor de voeten en kan de zwarte schijf ook nog eens gaan opschuiven.

57. ... 43-48 **58.** 17-12 16-21 **59.** 12-08 ? 12-07 mocht natuurlijk niet omwille van 48-39 = maar met 03-09 stopt wit de zwarte schijf en wint zonder problemen.

59. ... 21-27 plots dreigt 37-32 =

60. 03-25 Een inventieve zet want als zwart 27-32 doet wordt dit de dood van de zwarte dam. Dit gezegd zijnde lijkt 28-23 toch simpeler.

60. ... 27-31 **61.** 08-03 ? Hoewel analytisch perfect in orde kan het voor zwart veel eenvoudiger door en wint wit moeiteloos.

61. ... 31-37 **62.** 05-23 ? Wit ziet het even niet meer zitten. Winnend was nog steeds :

62. 03-20 37-41 63. 20-42 48x23 64. 05x46 +

62. ... 37-41 1-1

Als er lering te trekken is uit dit fragment dan wel dat de ene schijf moet afgestopt worden door passend een dam te plaatsen. Verder blijkt, zoals gezegd, dat de meerderheidspartij zich heel wat kan veroorloven vooraleer het analytisch echt fout gaat.

Diagram 9 uit **Stativkin - Kirzner**

Partij : 65. 06-01 24-29 Probeert nog even, zwart mag niet : 66. 48-42 ? 29-34 67. 01x40 45x47 +

66. 48-25 50-06 67. 25-48 =

Diagram 10 44-49 ?

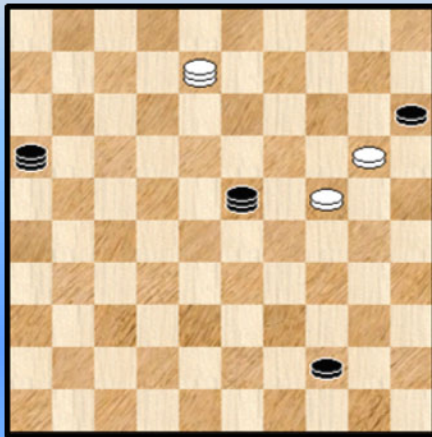


Diagram 11 Waz Resultaat ?

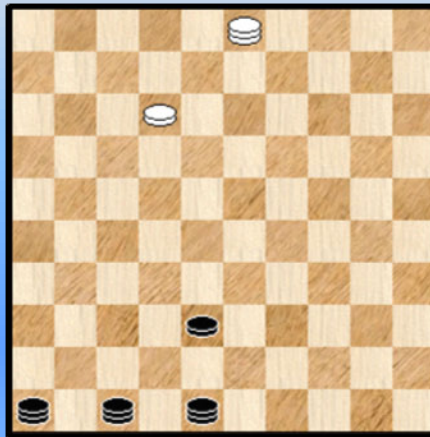


Diagram 10 uit **Tchartoriiski - Kosters**

De derde dam staat nog niet op het plaatje maar ze komt er aan, spijtig genoeg samen met de foutzet.

60. ... 44-49 ? Nodig was 16-38

61. 20-14 23x10 62. 24-20 15x24 63. 08x30 16-02 =

Men kan (terecht) opwerpen dat de witte dam twee schijven bij had en niet een.

Diagram 11 uit **Tangelder - Hoogendoorn**

Allicht de mooiste stand uit de reeks. Zwart heeft zopas 42-47 gespeeld en wit is aan zet.

61. 03-25 de enige want er dreigde damafname en winst.

61. ... 38-43 ? X 62. 12-07 43-49 63. 07-01 en een stand van 4 dammen tegen twee dammen die na nog een aantal zetten remise liep.

X 61. ... 48-37

- => 62. 25-48 37-26 63. 12-07 46-37 64. 48x31 26x37 +
- => 62. 12-07 37-14 ! 63. 25x09 46-14 64. 09x42 47x01 +
- => 62. 25-03 37-14 ! 63. 03x42 47x07 +
- => 62. 25-34 37-23 63. 34x18 46-23 64. 18x42 47x07 +

Diagram 12 Wat speelt wit ?

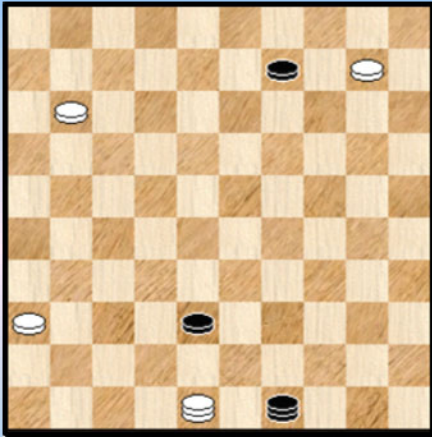


Diagram 13 16-21 ?

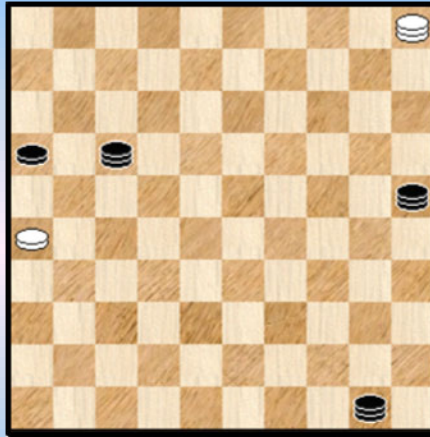


Diagram 12 **Kranenborg - Bakelaar**

We nemen eerst het partijverloop door :

66. 11-06 ? X 09-14 67. 10x19 49-35 68. 19-14 35-08 69. 14-10 08-26 70. 48-25 38-42
 71. 10-04 26-37 72. 06-01 37-05 73. 25-48 42-47 74. 04-15 05-19 1-1

X Soms moet men niet naar de rand gaan.

66. 11-07 ! Nu gaat het traukje van hierboven niet op 09-14 67. 10x19 49-44 68. 07-01 44-17
 69. 19-13 ! +

We nemen ook nog de andere twee mogelijkheden mee :

=> 66. 36-31 09-14 67. 10x19 49-44 68. 11-07 44-28 69. 19-13 28-22 =

=> 66. 48-37 09-14 67. 10x19 49-44 68. 11-06 38-43 =

De witte dammen komen pas laat in de ontleding.

Diagram 13 uit **Kostyma - Martsepp**

Er had boven het diagram moeten staan : welke zet moet zwart niet spelen ? Maar de tekst was ietsje te lang ☺ .

73. ... 16-21 ? 74. 05-32 =

Diagram 14 01-23 ?

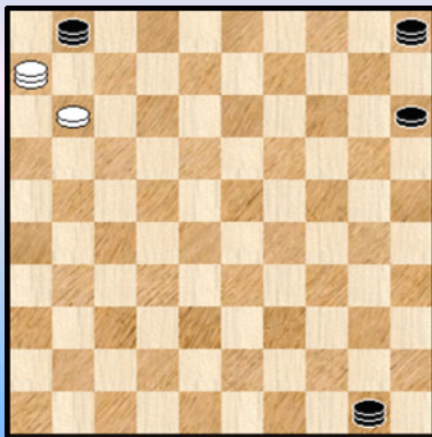


Diagram 15 Wit zoekt de winst ...

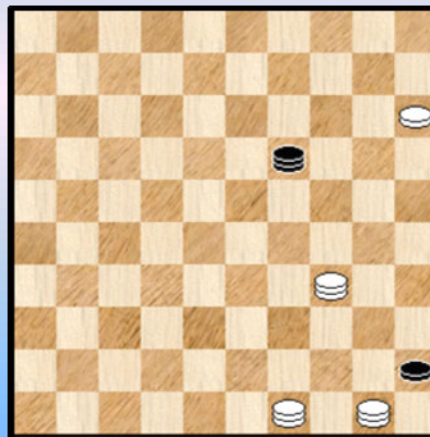


Diagram 14 komt uit de partij **Sipma - Koopman**.

Zwart staat **huizenhoog** gewonnen en levert met zijn volgende zet een blunder met een "ongekend hoge toegevoegde waarde" af :

75. ... 01-23 ? 76. 06-01 50x06 77. 01x29 06-01 78. 29-33 1-1

Bij het doorlopen van de standen kwamen we tenslotte ook twee standen tegen waarin wit - ondanks het gewonnen karakter - er maar niet in slaagt de winnende vangstelling op te bouwen. De eerste betreft de stand (althans wat betreft de zwarte en de witte schijf) van diagram 2.

De andere stand geven we weer in **diagram 15** , komend uit de partij **Janssen A. - Botland**.

Wit heeft zopas een derde dam gekroond en heeft nog de weinig moeilijke taak om een winnende vangstelling op te bouwen. Hij probeert dat 20 zetten lang maar slaagt er niet in.

Eigenlijk kan in de diagramstand rechtstreeks winnen door 34-40 ! en 50-39 + Beide spelers lijken deze standaardwinst niet te kennen. Wanneer de zwarte dam zich in het diagram op veld 46 kan wit een tempo maken op de lijn 01-45 met zijn witte dam die op 34 staat :

01. 34-01 ! 46-05 02. 01-29 05-46 03. 29-34 de beginstand staat opnieuw op het bord, naar nu met zwart aan zet

=> 03. ... 46-05 04. 15-10 05x40 05. 49x35 +

=> 03. ... 46-14 04. 34-40 45x34 05. 50-39 34x43 06. 49x05 +

Te kennen. Overigens kunnen we er nog aan toevoegen dat het niet evident lijkt een andere vangstelling dan deze op te bouwen in diagram 15.

Er blijft nog het formuleren van de **konklusie** :

Een 3D1S <=> 1D1S - eindspel wint voor de meerderheidspartij. Weliswaar met uitsluiting van de remises tengevolge van

=> het dynamische karakter van de beginstand

=> het bereiken van een tweede dam door de minderheidspartij.

Het opbouwen van de vangstelling is niet al te moeilijk. De vijf ietwat moeilijker gevallen horen overigens thuis bij de parate kennis.

Nog twee kleine omkaderende opmerkingen :

=> Er moeit al veel mislopen opdat een dergelijk eindspel (de twee uitzonderingen in acht genomen) niet zou winnen. De winstmarge is dus heel groot. Alleen echte fouten leiden tot remise.

=> Het voorgaande punt tekent dan ook de strategie uit voor de meerderheidspartij in een 2D2S <=> 1D1S - eindspel. Gewoon een derde dam halen en daarna een vangstelling opbouwen. Erg simpel.

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

Vier dammen regen 1 Dam en een schijf

Of nog **4D0S** \Leftrightarrow **1D1S**

Wie het voorgaande paragraafje heeft doorgenomen weet dat de konklusie van dit nieuwe type overmachtseindspel eigenlijk snel kan worden neergeschreven. En wel zonder naar de database partijen te kijken. Op voorhand dus ...

Konklusie :

*Een **4D0S** \Leftrightarrow **1D1S** - eindspel wint voor de meerderheidspartij. Weliswaar met uitsluiting van de remises tengevolge van*

=> het dynamische karakter van de beginstand

=> het bereiken van een tweede dam door de minderheidspartij.

Het opbouwen van de vangstelling is makkelijk.

Tot daar de neergepene konklusie louter op basis van de konklusie van het **3D1S** \Leftrightarrow **1D1S** - eindspel. We zouden het daarbij kunnen laten, maar kijken toch nog eens naar de database. Om meerdere redenen. Vooreerst voor het statistische luik. En in tweede instantie weet men natuurlijk nooit of er iets bijzonders opduikt.

Misschien is dit ook wel het moment om te vermelden (allicht wat overbodig) dat de lengte van dit paragraafje met betrekking tot het effectieve belang van dit type overmachtseindspel dus langer uitvalt dan de eigenlijke merites.

Vooreerst nemen we de statistieken bij de hand : op de 410.000 partijen kwam het in amper 90 partijen tot dit type eindspel. Zowat 0,2 %. En daarvan eindigden er 5 in remise. We keken even naar het inhoudelijke karakter van die 5 remises : 1 dynamische beginstelling , 3 fouten en 1 diversen.

Twee van die remises hebben een leuke kant :

Diagram 1 Zaz Wit wint

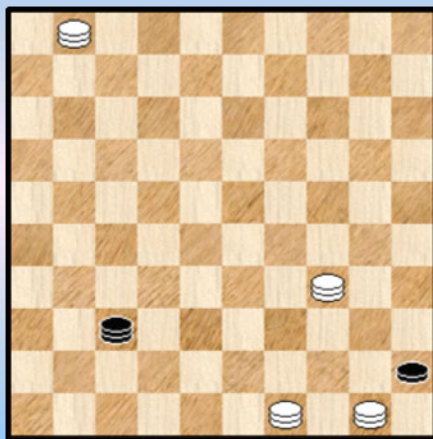


Diagram 2 Zaz Wit wint

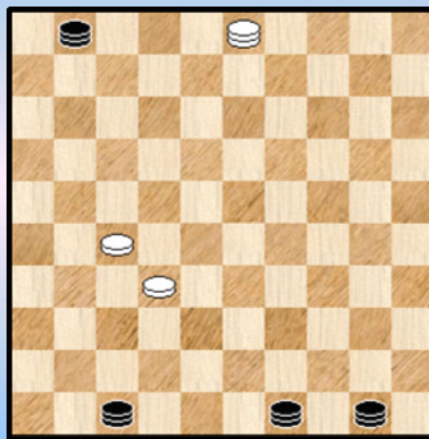


Diagram 1 komt uit de wedstrijd **Boom - Wijn**. Allicht kan Gerrit er nu eens goed mee lachen, maar toen wellicht niet.

82. 34-40 ? Wit heeft uiteraard de bedoeling na het (zwarte) slaan te vervolgen met 50-39 + maar vergeet dat hij met de witte dam moet slaan ...

82. ... 45x34 1-1

Diagram 2 start met een positie waarin wit nog twee zwarte schijven heeft. Het komt uit de partij **Bechikov - Melders** en bevat een leuk slot.

De stand is duidelijk gewonnen voor wit, maar die moet natuurlijk wel even oppassen bij het veroveren van de beide witte schijven.

77. ... 47-36 ?

We plaatsen een vraagteken omdat wit er beter aan doet anders te werk te gaan, bijvoorbeeld starten met 47-24. Weliswaar blijft de analytische winst in witte handen.

78. 03-21 ! 36x04 ? X 79. 21-16 49x27 80. 16x32 04-18 81. 32-05 1-1

X Wit wint als volgt 78. ... 36x18 ! (de enige) 79. 21-16 49x27 80. 16x38 50-33 81. 38x12 01x18 +

We doorliepen nog een gedeelte van de 85 winnende standen. We geven de diagrammen van een tiental posities omdat er ergens een leuk trekje aan de vangstelling schuilt. Om een minimum aan spanning te hebben gaat het steeds om standen waarbij de zwarte schijf niet zo ver van de damlijn staat.

Verder heeft de vangstelling soms een algemeen karakter, soms niet. Hier komen dus 10 lichte oefeningen in het opbouwen en hanteren van vangstellingen. Een aangenaam besluit voor een langdurige partij. Althans voor de meerderheidskleur 😊.

Diagram 1 Zaz

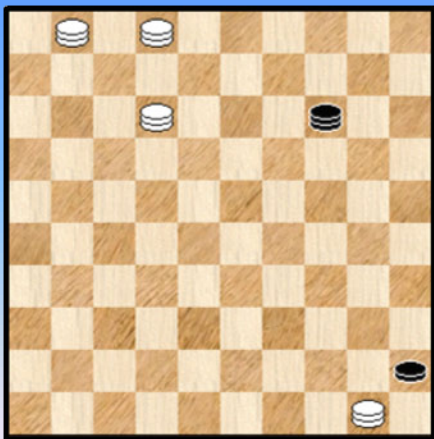


Diagram 2 Zaz

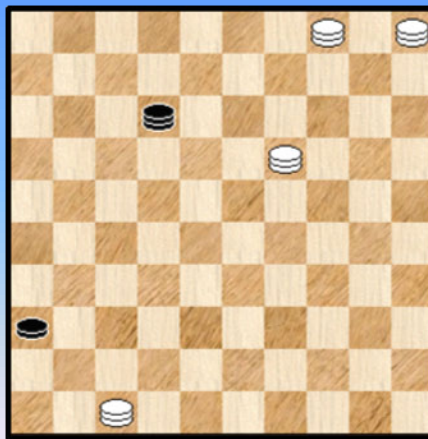


Diagram 1 Michel - Kone

Waar kan zwart nog naartoe ?

=> 73. ... 14-03 74. 02-08 2-0

=> 73. ... 14-32 74. 50-28 32x07 75. 01x40 ! 45x34 76. 02-11

Diagram 2 Plijter - Bennink

78. ... 12-03 Op andere velden wordt de dam onmiddellijk gekidnapt.

79. 04-09 ! 03x46 2-0

Diagram 3 Seinhorst - De Groot

Wit gebruikt alternatieve wegen. Eigenlijk een ongewild impliciet pleidooi om het maar gemakkelijk te houden en de klassieke vangstelling op te bouwen rondom de schijf op 50.

76. ... 31-36

Op 76. ... 31-48 77. 23-40 ! 45x34 78. 49-43 48x39 79. 50x33 +

77. 03-20 36-04

Op 77. ... 36-47 78. 20-15 47-36 79. 23-41 36x47 80. 49-38 47x33 81. 15x38 +

Op 77. ... 36-31 78. 23-40 45x34 79. 50-39 34x43 80. 49x36 +

78. 20-15 04-36 79. 15-33

Wit raakt even de draad kwijt, er kon al 79. 23-41 36x47 80. 49-38 47x33 81. 15x38 +

79. ... 36-04

Op 79. ... 36-47 80. 23-34 47x40 81. 49x35 +

Op 79. ... 36-31 80. 23-40 45x34 81. 33-39 34x43 82. 49x36 +

80. 23-18 04x39 81. 50x06 ! 2-0

Diagram 3 Zaz

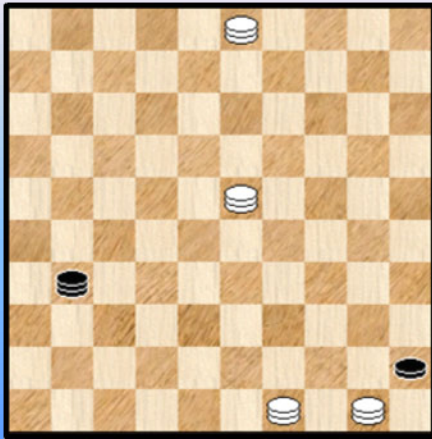


Diagram 4 Zaz

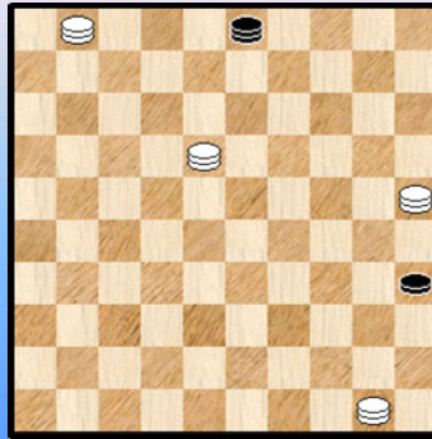


Diagram 4 Kolkman - Van der Molen

81. ... 03-26 of ? 82. 01-12 ! 2-0

Diagram 5 Waz

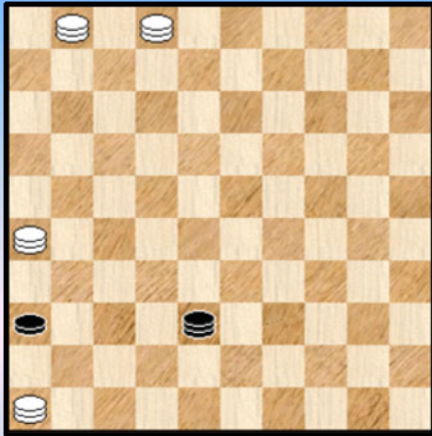


Diagram 6 Waz

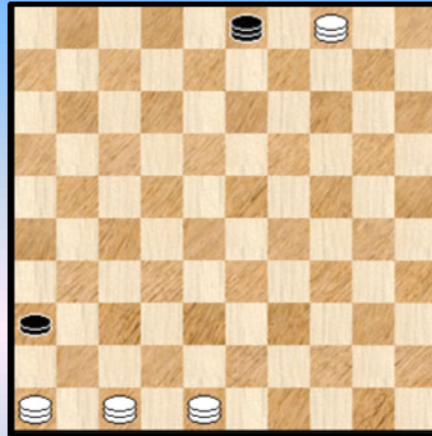


Diagram 5 Berezovskaja - Feigina

86. 02-16 38-47 X 87. 46-37 2-0

X 86. ... 38-15 87. 46-10 15x04 88. 16-27 04x31 89. 26x37 +

Diagram 6 Brahim - Verschoor

Wit wint erg snel door : 88. 04-27 ! dreigt (onder meer) 27-21 en 46-37

88. ... 03-25 89. 47-20 2-0

Diagram 7 Zaz

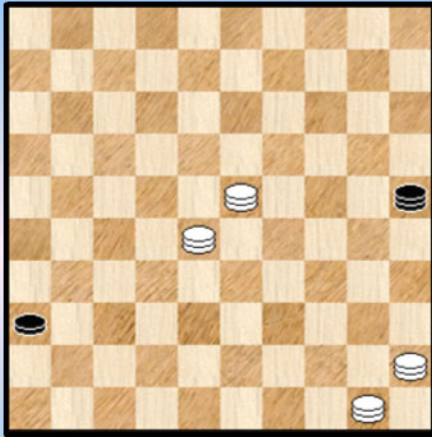


Diagram 8 Zaz

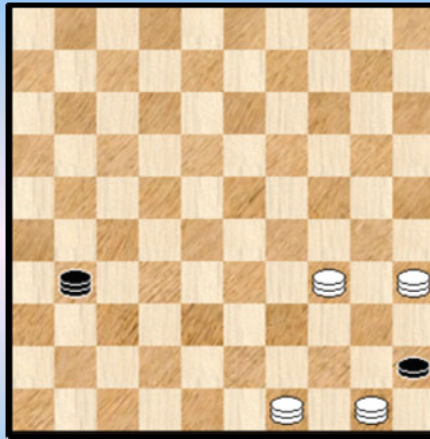


Diagram 7 Brummelman - Bihari

Een mooie vangstelling, algemeen en effectief en esthetisch in de uitvoering.

89. ... 25-48 de zwarte dam heeft geen enkele veilig veld

90. 50-39 48x01 91. 28-23 2-0

Diagram 8 Ilves - Uutma

Zwart heeft nog één zet ... 92. ... 31-48 93. 34-40 ! 2-0

Diagram 9 Zaz

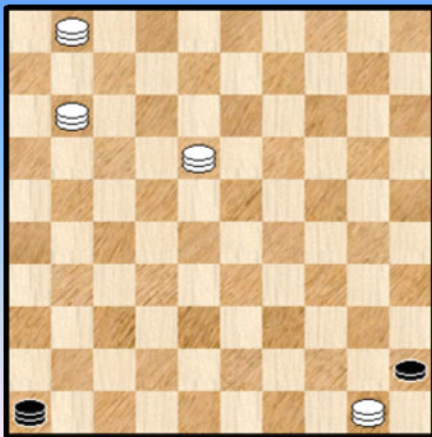


Diagram 10 Waz

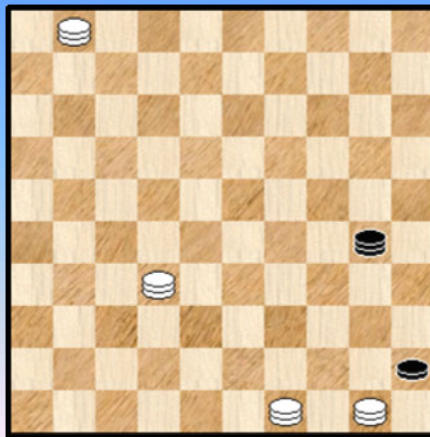


Diagram 9 Maughn - Wolf

De mooiste uit de serie. Wit kent zijn klassiekers. Wit had als laatste zet 90. 02-11 gespeeld en aldus het onmiddellijk winnende 50-27 ! genegeerd. We zien waarom :

90. ... 46-14 91. 18-23 ! 14x06 92. 50-44 ! 06x50 93. 01-06 +

Diagram 10 Oosten - Gerritsen

95. 32-43 ! 30x48 96. 01-40 ! 45x34 2-0 Er zou inderdaad nog komen 49-43 +

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

Vier stukken tegen een dam en twee schijven

Eigenlijk nemen we hier dus **vier** mogelijkheden ineens op, uit onze samenvattende tabel halen we het betreffende luikje :

	Theor.	Aantal		Winst		
Type eindspel	Winst %	Partijen	In %	Partijen	Winst %	Afwijk.

4D0S<=>1D2S	100	55	0,01	51	92,73	7,27
3D1S<=>1D2S	100	675	0,17	600	88,89	11,11
2D2S<=>1D2S	geen	5790	1,42	3889	67,17	
1D3S<=>1D2S	geen	25235	6,18	6324	25,06	

Volledigheidshalve bedroeg het aantal partijen (op dat ogenblik) in de database 408308.

Ook al moeten we de statistieken altijd met een korreltje (dam) zout nemen, toch kunnen we er niet omheen dat het **1D3S<=>1D2S** het meest voorkomende eindspel is over alle types heen ! In liefst meer dan 6 % van de partijen komt dit type eindspel voor. Meer dus dan bij 1D3S<=>1D1S.

Op de keper beschouwd niet zo verwonderlijk. Immers op het einde van een partij, wanneer het begint te spannen, komt vaak schijfverlies / (doorbraak) offer voor en automatisch belanden we in dit type eindspel. Dat op zijn beurt kan evolueren naar een 1D3S<=>1D1S - eindspel.

Kortom een uitermate belangrijk type eindspel voor de praktijk. Het mag natuurlijk niet verwonderen dat het winstpercentage fors lager uitvalt vergeleken met het 1D3S<=>1D1S - eindspel. Zowat 25 % in plaats van 50 %. De bijkomende zwarte schijf (we laten zwart de rol van minderheidspartij spelen) geeft natuurlijk vele extra mogelijkheden om te remiseren.

We noemen er enkele op : meerdere kansen om een van de schijven naar (een tweede) dam te brengen, meer afruil - mogelijkheden, een witte dam die op van alles moet gaan letten , bijkomende offermogelijkheden en tenslotte ook, niet onbelangrijk, de mogelijkheid om gebruik te maken van de **meerslagfinesse**. Dit laatste lijkt misschien wat verwonderlijk, maar in de praktijk komt dit wel degelijk al eens voor.

Wat me ook enkele keren opviel is dat dergelijke eindspelen in de limiet zeer moeilijk kunnen zijn. **Extreem** moeilijk. Het is wat moeilijk dit te bewijzen uiteraard en we proberen dat ook niet. Alleen een enkele mogelijke hint : wanneer zwart zich ontdoet van zijn schijf blijft een resterend 1D3S<=>1D1S - eindspel over dat passend moet getaxeerd worden. Dat alleen kan in sommige gevallen al een ernstige moeilijkheid opleveren ... In dit PDFje laten de echt moeilijke 4x3 eindspelen wat opzij.

Het kronen van een tweede dam door de meerderheidskleur , waardoor we terechtkomen bij de **2D2S<=>1D2S** - eindspelen, verandert het plaatje vrij drastisch : in een ruk gaat het winstpercentage van 25 % naar zowat 67 %. Een stevig bewijs van de kracht van de (tweede) dam. We hadden hier toch wel een iets lager percentage verwacht zeker als we vergelijken met het 2D2S<=>1D1S waar het winstpercentage zowat 75% bedraagt. Het 2D2S<=>1D2S mag ook worden gerekend tot de vaak voorkomende eindspelen.

Slechts in zowat 1 op 10 gevallen gaat een 2D2S<=>1D2S eindspel over in een **3D1S<=>1D2S** - type. Het wint vrijwel steeds. De zowat 89 % winstscore moet allicht op naam geschreven worden van de zogeheten dynamische effecten. Overigens weze hiermee niet gezegd dat er niet enkele standen bestaan die wel degelijk analytisch remise geven.

Bij de **4D0S<=>1D2S** - standen hoort maar een konklusie : de meerderheidskleur wint steeds !

1D3S<=>1D2S

Tijd voor enkele voorbeelden. Eerst drie (zomaar) opgezette standen. Zwart mag overal als eerste aan zet.

Diagram 1 Zaz

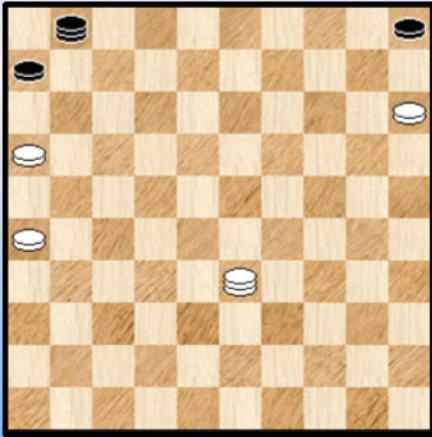


Diagram 2 Zaz

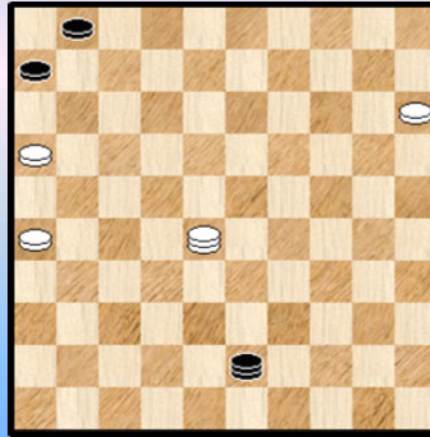


Diagram 1 :

Zwart heeft een zeer eenvoudige strategie om te remiseren : bij blijft gewoon op de lijn 01-45 pelen.

01. ... 01-18 02. 33-28 18-34 03. 28-50 34-45 (al is dat zelfs niet echt nodig) 04. 50-44 45-34 enz...
Wit kan hier niks tegenover plaatsen. Remise.

Diagram 2 :

Zwart moet hier toch wel even oppassen want wit heeft de lange lijn en schijf 15 staat op 2 velden van dam. Dus bij voorkeur niet al te veel improviseren. Een tweede witte dam zal de situatie immers drastisch wijzigen.

Wit heeft 3 remise - strategieën :

1) Naar veld 2 gaan en schijf 16 afruilen : 01. ... 43-30 02. 15-10 30-02 03. 10-05 01-07 en nadien volgt 07-11 = Geen (dam) speld tussen te krijgen.

2) 01. ... 43-34 02. 15-10 01-07 en 07-11 zal volgen met remise.

Zwart kan ook op een andere, iets risico - vollere manier te werk gaan (maar wel elegant ☺) :

01. ... 01-07 02. 28-23 (op 15-10 volgt immers opnieuw 43-34 =) 06-11 03. 23x01 43-30
04. 16x07 30-02 ! =

3) Tenslotte blijft het ook analytisch remise na 01. ... 06-11 ! 02. 28x06 43-32 zwart bezet de lange lijn en het resterende overmachtseindspel is niet te winnen. Het spreekt vanzelf dat , met de meer eenvoudige remise - oplossingen die voorhanden zijn, men niet moet uitwijken naar deze oplossing.

We laten nu even de witte kleur beginnen :

01. 15-10 ! een logische zet, maar ook de enige. Op andere zetten van de witte dam kan zwart een van de remise - strategieën van hierboven toepassen.

Zwart kan nu alsnog de opties van hierboven uitproberen

=> 01. ... 43-34

++ 02. 10-05 ? 01-07 ! =

++ 02. 10-04 01-07 X 03. 04-18 34x12 04. 28-17 12x21 05. 26x17 +

=> 01. ... 43-30 02. 10-04 30-02 03. 04-22 ! (of ook 03. 28-50 dat op hetzelfde neerkomt)
03...01-07 X 04. 28-50 07-12 05. 50-45 12-17 06. 22x11 06x17 07. 45-07 02x11 08. 16x07 +

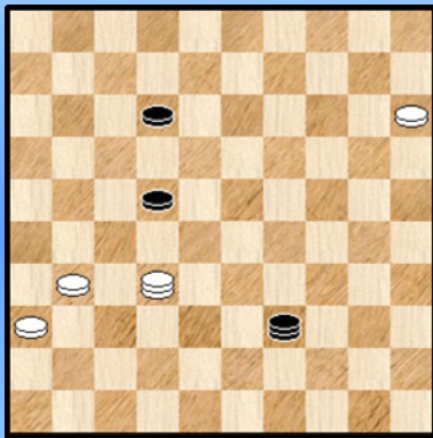
X Zwart kan telkenmale berusten in het feit dat hij geen schijf kan afruilen en daardoor in een analytisch verloren overmachtseindspel terechtkomt. Dat echter wel degelijk nog door wit moet afgewerkt worden. Geen al te eenvoudige klus want het is wel degelijk nodig een derde witte schijf naar dam te brengen ... Omdat dit niet echt relevant is in het kader van dit paragraafje gaan we er niet verder op in.

Twee kleine konklusies naar aanleiding van dit standje :

=> Vertrekkend van een relatief eenvoudige stand kan het nogal eens vele richtingen uit.

=> De aanwezigheid van kleine finesses kan vaak bepalend zijn voor de uiteindelijke analytische uitkomst van een eindspel.

Diagram 3 Zaz



Zwart heeft twee losse schijven , wit een. Bovendien staat wit dicht bij een tweede dam. Zwart moet niet treuzelen en een actieve remise - strategie uitvoeren.

Hij heeft twee mogelijkheden om dit doel te bereiken :

1. 01. ... 39-44

Zwart wil de witte dam aanvallen. Op 02. 32-49 ? bezet de lange lijn 44-28 met remise

02. 15-10 44-49

=> 03. 32-16 22-27 ! 04. 31x22 49-44 =

=> 03. 32-46 (bijvoorbeeld) 22-27 04. 31x22 49-44 =

2. 01. ... 12-17 !

=> 02. 15-10 22-28 03. 32x23 17-21 en afruilen valt niet te vermijden. Remise.

=> 02. 31-26 22-28 ! 03. 32x23 17-21 04. 26x17 =

=> 02. 32-49 39-48 03. 31-26 48-37 bezet de lange lijn, voldoende voor remise. Er zou bijvoorbeeld kunnen volgen :

++ 04. 49-21 22-28 05. 21x12 28-33 06. 12-21 33-39 07. 21-49 37-19 ! om naar 35 te gaan. Een tweede zwarte dam komt eraan. Remise.

++ 04. 49-16 37-05 en zwart kan, gelet op de dreiging 17-21, opnieuw oprukken met schijf 22 naar dam, met remise.

Een combinatie van meerdere zaken dus : afruil - dreigingen, het eventueel bezetten van de lange lijn en doorlopen naar dam.

3. We kijken even wat een andere zet zou geven :

01. ... 12-18 lijkt nog de beste , dreigt met 18-23 en 22-27 02. 31-26 ! en eigenlijk kan zwart nu nog alleen een kleine valstrik spannen :

02. ... 39-25

=> 03. 15-10 ? 18-23 ! 04. 32x19 25-14 =

=> 03. 32-38 zwart mag nu rustig de lijn 46-05 innemen 25-14 (op 03. ... 22-28 04. 15-10 +)

04. 38-33 22-27 05. 33-38 Wit wint de zwarte schijf en heeft in het resterende niet al te veel moeite om te winnen want hij kan de zwarte schijf afstoppen en omgekeerd kan zwart niet beletten dat een van de schijven 15 of 26 naar dam gaat.

Deze drie standen waren losjes opgezet. We nemen ook nog enkele voorbeelden uit partijen erbij. We houden het bewust bij eerder eenvoudige standen.

Diagram 4 18-22 ?

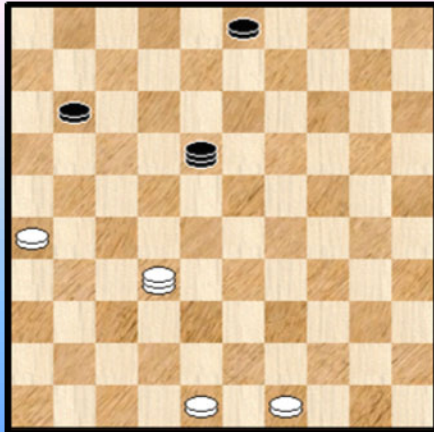


Diagram 5 01-07 ?

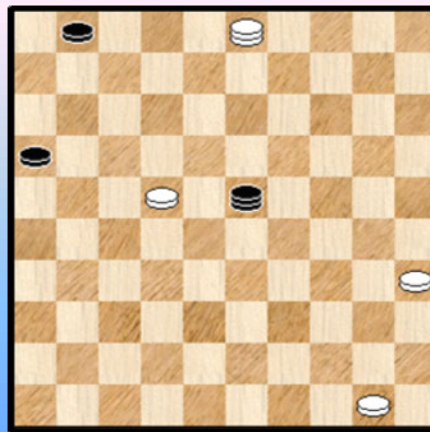


Diagram 4 : Fraanje - Strecha

43. ... 18-22 ? en zwart gaf op

Er zou inderdaad volgen 44. 32-16 11-17 45. 16-21 de schijf gaat verloren en wat erger is : de resterende stand kan wit zonder al te grote problemen tot winst voeren. De witte schijven zijn immers ideaal gepositioneerd.

In de diagramstand was 43. ... 11-16 aangewezen.

Diagram 5 : Twijnstra - Berkien

42. ... 01-07 ? 43. 22-18 23x12 2-0 Ja, zwart had zelf een barrikade opgeworpen.

Wat zonder de fout in de partij ? Zwart kan zeker remiseren al moet hij natuurlijk niet aanmodderen met de stand want wit heeft schijf 35 die kan oprukken.

We kijken even naar een actieve remisevariant van zwart. We moeten er wel aan toevoegen dat dit deze variant op zich alleen niet de remise kan claimen. Wit heeft immers ook andere mogelijkheden. Hier komt de variant :

42. ... 01-06 43. 03-17 23-07 44. 17-26 06-11
 => 45. 26-17 07-02 46. 17x06 02-13 47. 22-17 13-08 =
 => 45. 26-03 07-23
 ++ 46. 35-30 23-19 47. 30-25 19-13 =
 ++ 46. 03-08 23-10 47. 22-18 10-04 48. 18-12 11-17 49. 12x21 16x27 =

Zwart heeft zijn schijf / schijven geactiveerd en een afruil en / of kidnapping van een witte schijf valt in de variant niet te vermijden.

Diagram 6 48-42 ?

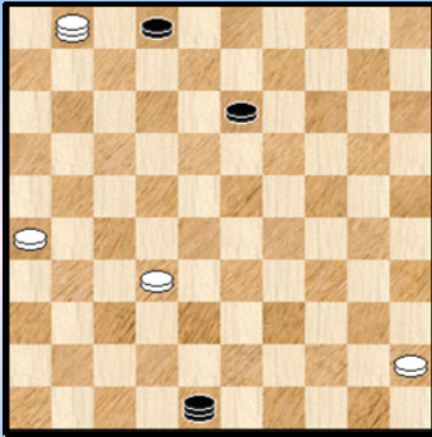


Diagram 7 Zaz remiseert

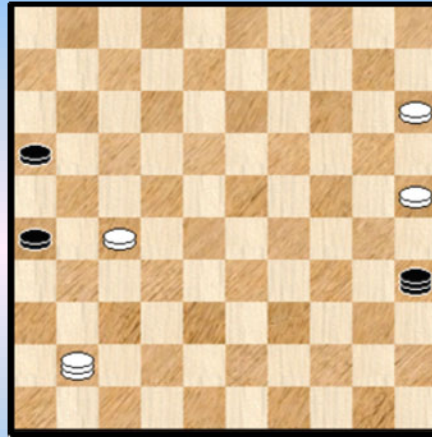


Diagram 6 : De Bruijn - Keurentjes

45. ... 48-42 ? wit kan nu een kleine leuke combinatie uitvoeren
 46. 01-18 13x22 47. 32-27 22x31 48. 26x48 2-0

We kijken even naar een actieve remisevariant voor zwart : 45. ... 48-43 46. 32-28 43-49 een tempozet om te proberen de witte dam op een meer ongunstig veld te doen plaats nemen.

=> 47. 28-22 02-08 48. 01-06 08-12
 ++ 49. 06-01 13-18 50. 22x13 49-35 51. 01x23 35x02 =
 ++ 49. 06-11 12-17 =

=> 47. 01-06 02-07 48. 28-23
 ++ Niet 48. ... 49-32 ? 49. 23-18 13x22 50. 06x46 +
 ++ 48. ... 07-12 49. 06-01 49-40

De actieve remiserende varianten steunen er in essentie op dat de zwarte schijven naar de witte schijf oprukken waarna op een of andere manier de zwarte dam ook een witte schijf overmeestert. Dat hierbij een of beide zwarte schijven het leven laten speelt eigenlijk niet mee.

Diagram 7 : Schippers - Karman

Wit heeft zopas met de dam vanaf veld geslagen naar 41. Begrijpelijk want zwart kan anders dreigen met 35-13. 49. ... 35-49 ! 50. 27-22 ? en wit gaf op. Er komt inderdaad 50. ... 49-27 ! 51. 22x31 26x46 +

Diagram 8 35-02 ?

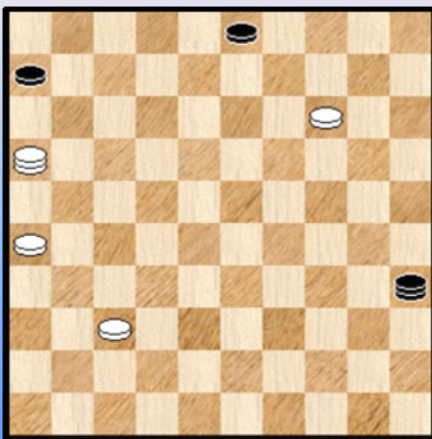


Diagram 8 : Cisse v- Merceron Uit het FK 1993

46. ... 35-02 ?

Zwart kon hier mooi remiseren "op zijn Presburgs" door (de enige manier om te remiseren overigens !) :

46. ... 06-11 ! 47. 16x07 03-09 48. 14x03 35-19
 49. 37-31 19-13 ! =

47. 16-27 06-11 48. 14-10 11-16 49. 10-05 02-08
 50. 27-09 2-0

--- o - O - o ---

2D2S<=>1D2S

We houden de theoretische beschouwingen vrij kort. Wat betreft de winstpercentages verwijzen we naar de inleiding. Hier willen we nog twee zaken aanstippen.

Dit eindspel kan er komen na een naadloze overgang van 2D2S<=>1D2S en kan op zijn beurt erg vlot naar 3D1S<=>1D2S migreren.

Er kunnen heel moeilijke eindspelen ontstaan. De lange lijn kan een erg belangrijke rol spelen maar we zeggen er toch nog eens expliciet bij dat ook andere lijnen wel degelijk heel belangrijk kunnen en een dergelijk eindspel analytisch sterk kunnen kleuren (en de einduitslag bepalen).

Voor de voorbeelden gaan we naar de partijen - database. We vermijden opnieuw echt moeilijke eindspelen en houden het dus bij korte(re) fragmenten. Dit betekent meteen dat de hierna volgende voorbeelden niet echt moeten worden beschouwd als een representatief staal.

Diagram 1 Eindstand (waz)

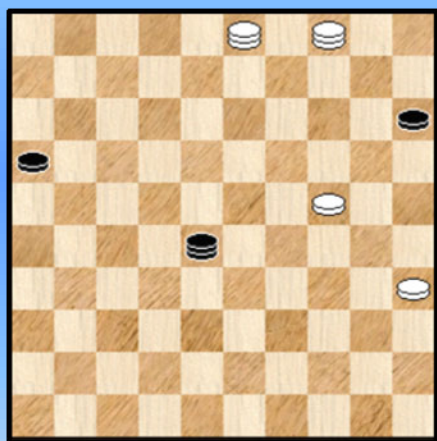


Diagram 2 43-48 ?

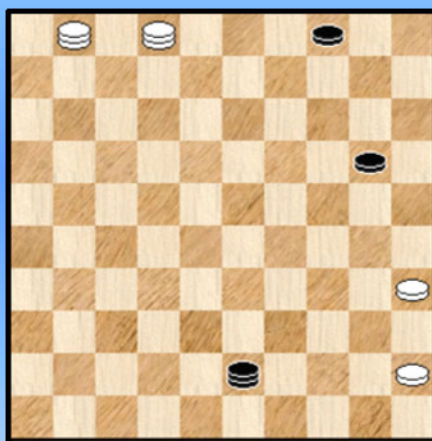


Diagram 1 : Marterere - Kychkina

Bij deze stand besloot wit maar te stoppen. **2-0** dus. We werken het even uit hoe zwart de lange lijn moet prijsgeven.

48. 04-36

=> 48. ... 28-50 49. 24-19 en wit haalt een derde dam. Daarna valt alles makkelijker in de juiste (dam) plooiën.

=> 48. ... 28-37 49. 03-26

++ 49. ... 37-05 50. 26-17 +

++ 49. ... 37-48 50. 24-19 en wit gaat opnieuw naar dam.

Diagram 2 : Onistjenko - Zaporozje

49. ... 43-48 ?

De stand was analytisch gewonnen maar gezien de positie van de witte schijven moet er nog heel wat werk worden verricht. Na de tekstzet gaat het echter heel snel :

50. 01-29 ! 48-25 51. 29x15 **2-0**

Diagram 3 06-50 ?

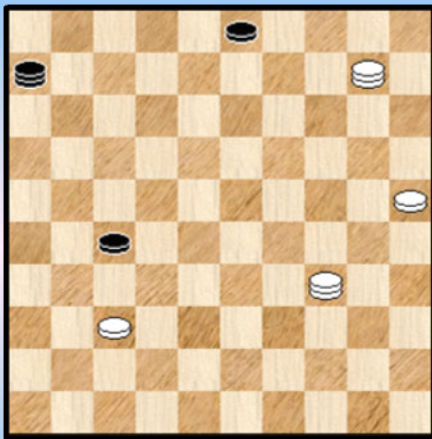


Diagram 4 16-21 ?

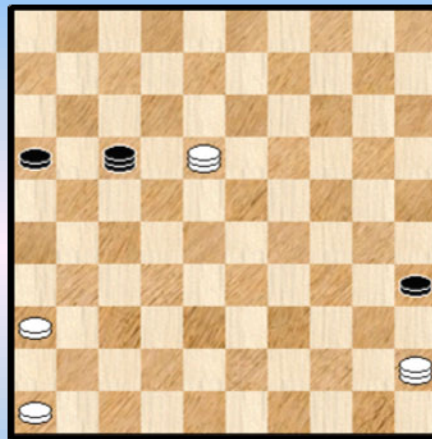


Diagram 3 : Lamine - Stroetinga

54. ... 06-50 ? 55. 34-43 2-0

Met het schijvenpaar 27,37 in oppositie - modus moet zwart er steeds op beducht zijn dat bij een eventuele aanval van wit op schijf 27 hij een passende remiserende tegenactie kan ondernemen. Meestal door op zijn beurt achter de witte schijf aan te lopen.

Het merkwaardige van de zaak is dat dit steeds mogelijk blijkt. Men zou dit niet zo gauw verwachten. De achterliggende redenen : de witte dam op 10 staat vrijwel gepend in die zin dat ze moet op de lijn 46-05 blijven. Verder moet wit steeds rekening houden met de afruil 27-32 want zwart blijft natuurlijk op de lijn 06-50 om deze dreiging kracht bij te zetten. Dit maakt dat ook de andere witte dam erg gehandikapt speelt.

In de beginstand heeft zwart liefst 4 (!) remiserende zetten. We geven twee korte mogelijkheden :

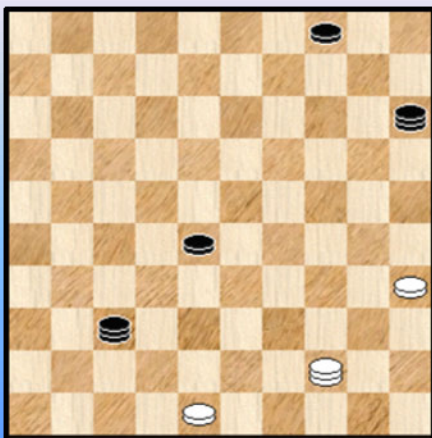
- => 54. ... 06-33 55. 34-43 33-15 56. 43x16 15x04 =
- => 54. ... 06-11 55. 10-23 11-50 56. 23-05 27-32 57. 37x28 50x06 =

Diagram 4 : Van Dusseldorp C. - Keijzer

Zwart aan zet. De stand wint analytisch maar wit heeft nog werk aan de winkel. In de partij ging het veel vlotter : 54. ... 16-21 ? 55. 45-50 ! 2-0

Diagram 5 Kan zwart nog winnen ?

Schotanus - Leihenaar



Verrassend genoeg wel . Niet via 97. ... 28-32 98. 44-49 15-38 99. 35-30 =

Als volgt gaat het wel :

97. ... 15-33 98. 44-50
In de partij volgde nu 98. ... 37-46 99. 48-42 1-1

Maar ... 98. ... 04-10 !!
=> 99. 48-43 28-32 100. 50x05 37-46 101. 05x37 46x49 +
=> 99. 50-45 28-32 100. 45-12 37-46 +

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

3D1S<=>1D2S

De witte overmacht is groot. Drie dammen laten heel wat toe. Zou zwart slechts 1 enkele schijf hebben dan wint wit altijd, zoals we eerder hebben gezien. Maar de minderheidskleur heeft hier dus twee schijven.

Op 675 dergelijke eindspelen in de database wint wit 600 keer. Zowat 89 %. Zou het analytisch altijd winnen of bestaan er toch standen (we laten dynamische begin - aspecten buiten beschouwing) waar de overmacht niet tot een analytische 2-0 leidt ?

We willen onmiddellijk alle twijfel weghalen : het blijkt inderdaad mogelijk standen te vinden waar ook zonder onmiddellijke zwarte remise - dreiging (bijvoorbeeld dor afruil) wit toch niet aan analytische winst toekomt. Het blijven allicht zeldzaamheden.

We geven twee voorbeelden.

Diagram 1 Zaz

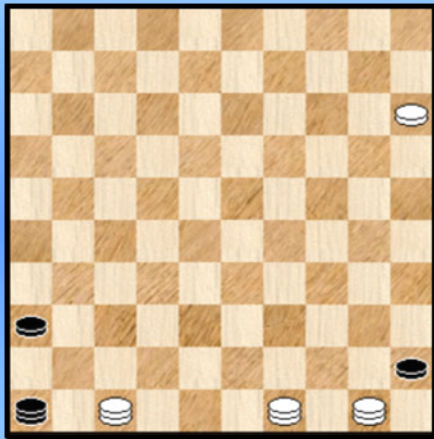
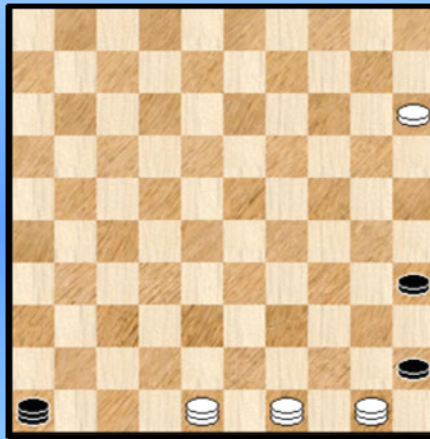


Diagram 2 Zaz



In **diagram 1** staan twee de twee witte dammen op 47 en 50 gepend. Wit kan dus alleen maar vrij manoeuvreren met zijn witte dam op 49. En heeft de zwarte taak om schijf 15 over de lange lijn te brengen. Indien dit laatste zou lukken haalt hij een vierde dam en wordt de stand winnend, zoals we in een volgend paragraafje zullen zien.

Maar dat over de lange lijn heen tillen lukt niet ... Hij kan alleen een (kleine) valstrik spannen :

01. ... 46-05 02. 47-29

=> Niet 02. ... 36-41 ? 03. 29-40 45x34 04. 50-39 34x43 05. 49x46 +

=> Maar 02. ... 05-46 en wit kan niet echt verder.

De plaats waar de witte dam op 49 staat heeft minder belang. Ook de witte schijf kan op vele andere velden (steeds achter de lijn 46-05) staan. Het essentiële plaatje verandert niet. Ook kan de zwarte schijf op 36 rustig naar 26 of 16 of zelfs 6 en 1 staan. Volgende drie elementen lijken voldoende voor remise : het pennen van de dam op 50, het beheersen van de lange lijn en 1 witte schijf moet zich achter de lijn 46-05 bevinden.

In **diagram 2** plaatsen we de tweede zwarte schijf op 35. Ook hier valt niks te bewijzen.

Het zou wel eens kunnen dat dit de enige twee groepen standen blijken waarin zwart kan remiseren, wegens geen vooruitgang te boeken door wit.

We werpen nu een blikje op deze eindspelen in de database. Het blijft bij een eerder korte kennismaking.

Diagram 3 Waz

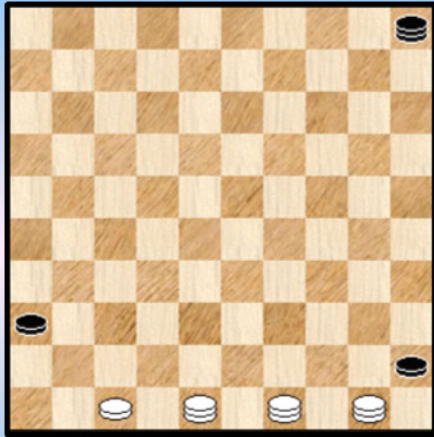


Diagram 4 Waz

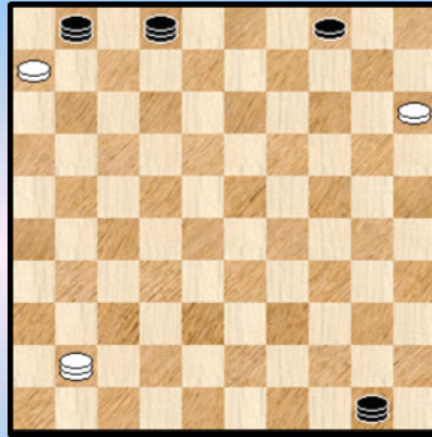


Diagram 3 : Barkel - Teer

Wit heeft al een poosje 3 dammen en zal ook nog een hele tijd doorspelen. Maar de stand is en blijft remise. Na zet 101 werd de vrede getekend.

Diagram 4 : Boezjinski - Scholma

Dezelfde stelling als voorgaand diagram. Auke laat hier wat van zijn duistere kant zien. Na eindeloos rekken heeft zwart toch dam genomen en speelt dan ook nog eens lang door. Boezjinski laat zich niet van de wijs brengen. Remise.

Diagram 5 Zaz Eindstand ...

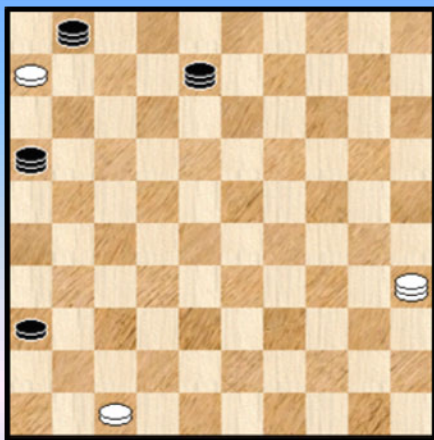


Diagram 6 Waz Eindstand ...

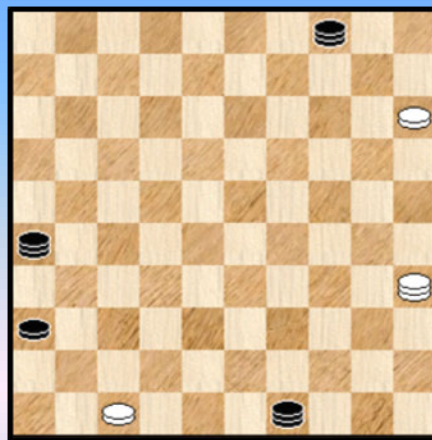


Diagram 5 : Selli - Varik

Uit het kampioenschap van Estland. Zwart werpt de handdoek in de (dam) ring en neemt genoeg met remise. De winst was eigenlijk niet veraf :

92. ... 08-02 !

=> 93. 35-49 02-35 +

=> 93. 35-44 16-11 94. 06x17 01-12 95. 17x08 02x49 +

Diagram 6 : Barends - Lohuis

Ook hier werd onterecht de strijd gestaakt. Al moet de zwarte taak niet echt onderschat worden : schijf 47 kan niet weg, schijf 15 moet worden afgestopt en een vangstelling opgebouwd. Erg moeilijk. We geven de oplossing dit keer niet en laten de klus aan de volhardende PC Blues - lezer.

Diagram 7 03-14 ?

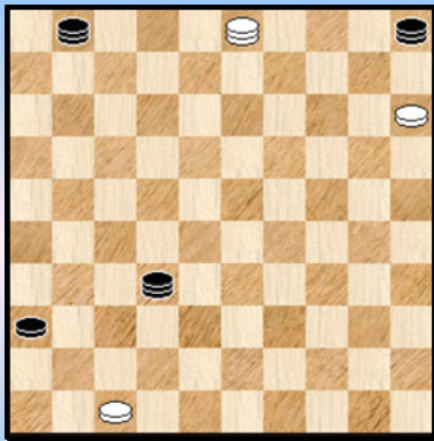


Diagram 8 30-35 ?

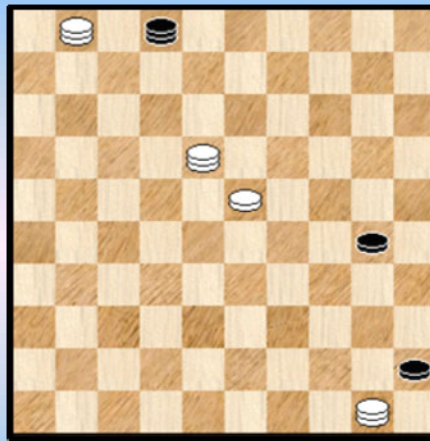


Diagram 7 : Van Randen - Haijink

Deze stand is in wezen dezelfde als bij diagram 6. Weliswaar lijkt het vrij verschillend omdat de dam op 4 nu op 5 staat. Andere stukken kunnen makkelijker op hun "plaats" worden gebracht. De dam op 5 kan uiteraard ook naar 4 worden gebracht. Daarmee hebben we de stand tot winst gebracht (zonder 1 variant te noteren) althans voor degenen die erin geslaagd zijn diagram 6 op te lossen 😊.

Het voorgaande illustreert duidelijk dat het in standen met meerdere dammen op het bord gaat over **winstsystemen**. De verpakking van de originele stand kan / mag al eens lichtjes anders ogen.

We nemen de stand van diagram 7 ook op om een tweede andere reden. We kijken even naar het partij - vervolg :

87. 03-14 ?

Het kan ons allemaal gebeuren. We nemen hierbij aan dat wit zich heeft vergist en er sprake is van psychologische vernauwing. We bedoelen maar : het plaatsen van de witte dam leidt op een of andere onweerstaanbare manier tot de konklusie dat zwart naar 14 moet slaan.

Het plaatsen van een witte dam op 19 zou bijlange niet hetzelfde effect sorteren.

87. ... 32x10 ?

Wit heeft de zet met dermate overtuiging gespeeld dat ook zwart meegaat in het verhaal...

88. 15x04 1-1

Diagram 8 : Van Randen - Haijink

Wit heeft zonet een derde dam gekroond met 84. 06-01

84. ... 30-35 ?

Remise geeft 84. ... 30-34

=> 85. 01-06 02-35 en wit kan ten gronde niks ondernemen tegen de remise - aktie 34-40 gevolgd door 40-44. Dat het altijd oppassen blijft toont de valstrik die wit in laatste instantie nog kan spannen :

86. 18-12 34-40 87. 12-26 ! zie **diagram 8A** 40-44 ? (eerst 87. ... 35-02 88. 23-18 40-44 =)

88. 50x17 45-50 * 89. 23-19 ! 35x21 90. 26x17 50x11 91. 06x17 +

=> 85. 18-22 02-35 =

85. 18-27 02-08 86. 27-49 08-13 zie **diagram 8B**

Diagram 8A 40-44 ?

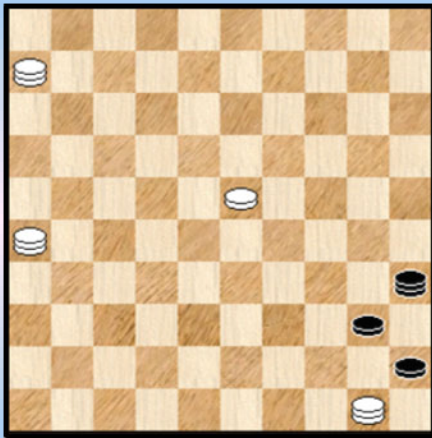
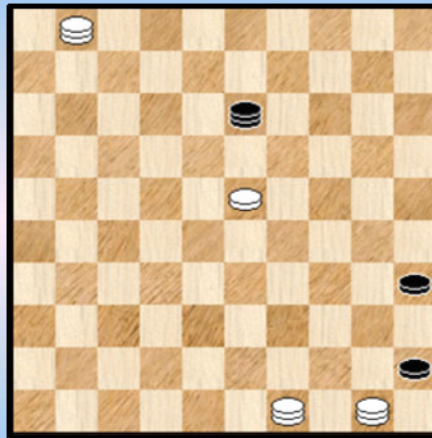


Diagram 8B Waz Eindstand ...



In deze stand wordt tot remise besloten. Een merkwaardige en onterechte beslissing.

Wit kan namelijk winnen op twee manieren. Eerst en vooral kan hij een vierde dam halen en dan vanuit de "Manoury - basisopstelling" de winnende sleutelpositie opbouwen. We geven die hier niet, maar ze komt in een volgend paragraafje aan bod.

Bovendien kan hij vanuit diagram 8B rechtstreeks manier winnen als volgt :

87. 49-40 ! 45x34 * 88. 23-19 ! 13x30 89. 01x40 35x44 90. 50x25 +

Dat in nogal wat 3D1S<=>1D2S - standen de zwarte minderheidsschijven aanschurken tegen de rand mag niet echt verwonderen. In de voorafgaande spelfase is dit de natuurlijke manier om bescherming te zoeken tegen het witte damgeweld.

We sluiten af met een woordje over de te volgen **strategie** van de beide kleuren. Idealerweise zouden we eerst een 100-tal 3D1S<=>1D2S eindspelen doorlopen hebben, maar het zijn er minder 😊. Dus we moeten wat voorzichtigheid inbouwen bij het neerpennen van deze regels.

De **minderheidskleur** moet natuurlijk streven naar een tweede dam. Deze dam halen staat (bijna) gelijk aan de remise. Indien dit niet kan moet gestreefd worden naar een van de twee remiserende stelling - groepen.

De **meerderheidskleur** geeft prioriteit aan het beletten dat zwart een tweede dam haalt. In tweede instantie probeert wit zelf naar (een vierde) dam te gaan indien dit nodig is om de winst binnen te rijden. 4 dammen winnen namelijk steeds van 1 dam en 2 schijven.

Beide kleuren hebben er in elk geval alle belang bij om de remiserende **twee groepen stellingen** goed te kennen. Niet alleen wanneer het zover is maar ook (en zelfs vooral) in de voorafgaande fase. De meerderheidskleur probeert dit vervolg te vermijden, de minderheidskleur probeert met alle macht om er naartoe te streven.

Zijdelings voegen we er ook nog aan toe dat er andere belangwekkende standen zijn die analytisch winnen maar waar die winst niet evident om vinden is. Een prototype van dit soort standen (we vermoeden dat er nog enkele "analoge" standen moeten zijn) kan men vinden in diagram 6.

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

4D0S<=>1D2S

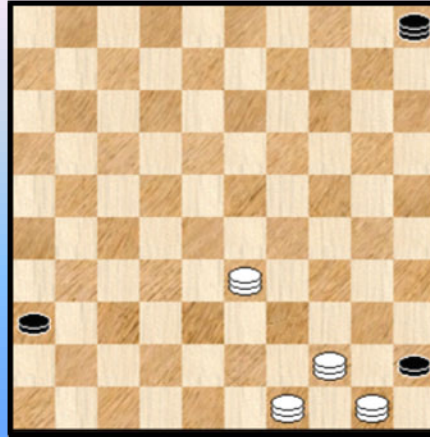
Dit type eindspel heeft een eenduidige analytische uitkomst : het wint steeds. De partijstatistieken hinten in die richting en het is ook zo. Alleen foutenlast kan de overwinning in het gedrang brengen.

We nemen de twee standen bij de hand die normaal gezien de meeste moeilijkheden met zich zouden brengen. Andere standen moeten aanmerkelijk makkelijker uitvallen.

Diagram 1 Zaz



Diagram 1S SL Zaz



Het zijn allebei **Manoury - overmachtseindspelen**. Bij een Manoury - eindspel heeft de meerderheidskleur 4 witte stukken (dam of schijf) op de velden 47 tot en met 50 en zwart een schijf op veld 45.

We kunnen uiteraard een andere , gelijkwaardige opstelling voor beide diagrammen geven maar de Manoury - vorm onthoudt het makkelijkst.

Het komt er uiteraard op aan om de **sleutelpositie** te lokaliseren via dewelke de winst mogelijk is. Niet volledig vanzelfsprekend. Integendeel, een erg mooie oefening hierop ! We geven de oplossing voor beiden en zeggen er bij dat dit niet noodzakelijk de enige manier hoeft te zijn.

Diagram 1 : 01. ... 05-10

Zwart kan niet (anders) losstaan wegens 49-40 + en als zwart onmiddellijk naar veld 46 gaat komen we ook in dezelfde spelgang terug.

02. 48-42 ! de zwarte dam kan n u niet meer los staan (wegens 47-41) en zal vanaf nu verplicht pendelen russen de velden 5 en 46.

=> 02. ... 10-05

=> 02. ... 10-04 03. 49-32 +

=> 02. ... 10-46 en een verkorte versie (nu ja , één zet korter) van de hoofdvariant

03. 42-29 46-05 04. 47-33 05-46 05. 33-44 46-05 06. 29-33 05-46 07. 49-32 46x39 08. 44x28 +

03. 42-29 ! 05-46 04. 47-42 46-05 05. 42-33 05-46 06. 33-44 46-05

Op 06. ... 36-41 07. 29-47 +

07. 29-33 voltooit de vangstelling. Zie **diagram 1S** (de sleutelpositie)

++ 07. ... 05-46 08. 49-32 46x39 09. 44x28 +

++ 07. ... 36-41 08. 44-40 45x34 09. 33-39 34x43 10. 49x46 +

Als we nog eens de oplossing terugspoelen dan lijkt het achteraf iets gemakkelijker, maar het zelf vinden valt niet goed mee ! Eigenlijk is de **clou** veld 34.

Wit manoeuvreert met zijn dammen op zodanige wijze dat hij steeds kan starten met het geven van een eerste dam op veld 40 zonder te moeten slaan. Daardoor kan de zwarte dam nooit meer los staan en is het dan nog kwestie van het juiste tempo te hebben.

De zwarte schijf op 36 kan verder nooit uitkomen !

Tenslotte merken we nog op dat de gegeven oplossing niet werkt wanneer op veld 50 een schijf staat in plaats van een dam ... Daarmee is niet gezegd dat de stand dan niet zou winnen ...

Diagram 2 **Zaz**

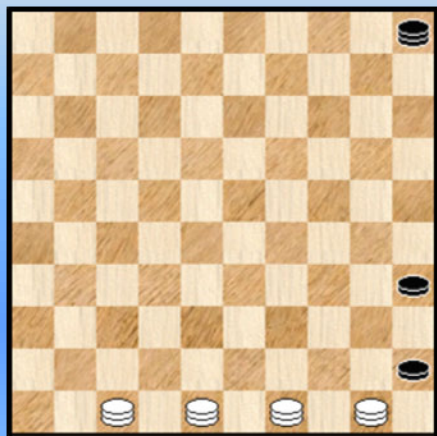


Diagram 2S SLZaz



Diagram 2 : 01. ... 05- 46 De enige want losstaan kan niet.

=> 01. ... 05-10 02. 48-30 35x24 03. 47x04 +

=> 01. ... 05-19 02. 47-24 19x30 03. 48x25 +

02. 47-33 (een tempozet) 46-05

=> 02. ... 46-41 03. 48-37 41x39 04. 50x06 +

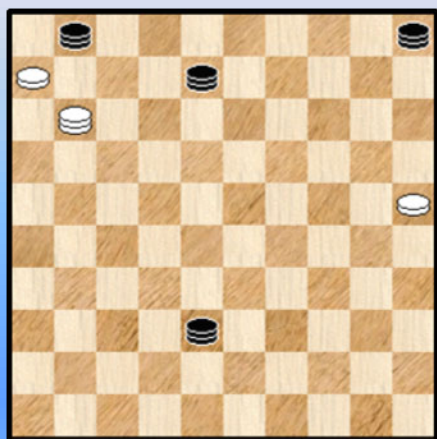
03. 33-24 zie **diagram 2S** , de sleutelpositie. Hier dus een duidelijk eenvoudiger verhaal.

=> 03. ... 05-10 04. 24-30 35x24 05. 49-40 45x34 06. 48x05 +

=> 03. ... 05-41 04. 24-30 35x24 05. 49-40 45x34 06. 48x46 +

=> 03. ... 05-46 04. 49-32 46x30 05. 48x25 35-40 06. 50-06 +

Diagram 3 **Zaz**



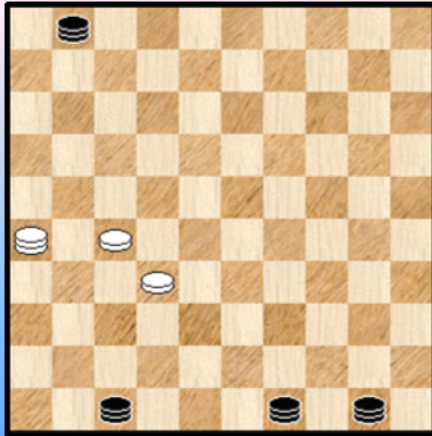
Terug naar de partij - statistieken. Op de 55 voorkomens wint wit 51 keer en resteren er dus toch nog 4 remises. Een ervan is een oneigenlijke stand (momentopname bij een afruil) en de drie andere geven we nu.

Diagram3 komt uit de partij **Reuleaux - Kalfsbeek**. In deze positie werd remise overeengekomen.

De exakte reden van het remise geven kennen we uiteraard niet. De stand wint natuurlijk wel en zelfs binnen een beperkt aantal zetten :

75. ... 08-02
 => 76. 11-50 38-15 +
 => 76. 11-16 38-24 ! 77. 16-49 02-16
 ++ 78. 49-44 24-20 79. 25x14 05x50 +
 ++ 78. 49-35 16-02 +

Diagram 4 Wit spant een valstrik



In **diagram 4** , uit **Bechikov - Melders** , spant wit nog een laatste kleine valstrik. Je weet immers nooit 😊.

77. 26-03 !

Nu mag niet : 77. ... 47-41 ? 78. 03-21 41x05
 79. 21-16 49x21 80. 16x27 =

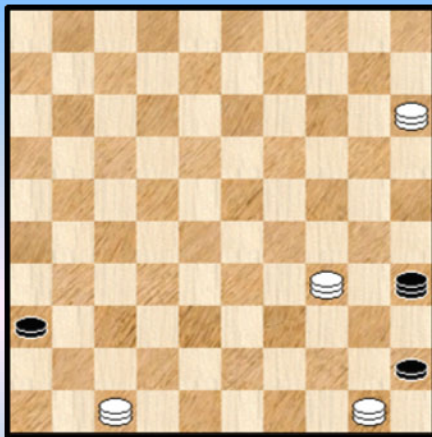
Wit kiest echter voor 77. ... 47-36 ?

Wit heeft duidelijk niet gezien wat komen gaat, al blijft het analytisch in orde ...

78. 03-21 36x04 ?
 => Na 78. ... 36x18 ! 79. 21-16 49x27 80. 16x49 50-44 81. 49x12 01x18 wint wit toch !

79. 21-16 49x27 80. 16x32 04-18 81. 32-05 1-1

Diagram 5 Wit geeft remise ...



Nijmeijer - Bouhanna

We vergelijken even met diagram 1. **Diagram 5** is niks anders dan een **vermomming** van die stand. Voor de oplossing verwijzen we dan ook daarheen.

We hadden een voorgevoel dat dit al eens op het bord zou komen. Met of zonder de winstvoering.

Het werd dus zonder de winst.

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

Vier stukken tegen een dam en drie schijven

Groeps- naam	Type eindspel	Theor.	Aantal	In %	Gew. Part.	Winst %
		Winst %	Partijen		Partijen	
4x3	4D0S<=>1D2S	100	55	0,01	51	92,73
	3D1S<=>1D2S	100	675	0,17	600	88,89
	2D2S<=>1D2S	geen	5790	1,42	3889	67,17
	1D3S<=>1D2S	geen	25235	6,18	6324	25,06
4x4	4D0S<=>1D3S	100	9	0,00	9	100,00
	3D1S<=>1D3S	geen	163	0,04	140	85,89
	2D2S<=>1D3S	geen	2535	0,62	1232	48,60
	1D3S<=>1D3S	geen	11490	2,81	2571	22,38

Opnieuw een paragraafje waarbij we eigenlijk 4 types eindspelen samen behandelen. Ook al geven we zo dadelijk toch wat voorbeelden voor elk type. Hierboven nog even de statistieken uit de samenvattende tabel. We hebben er ook de groep 4x3 nog eens bijgehaald kwestie van vergelijking. Het aantal partijen (op dat ogenblik) in de database bedroeg 408308.

In eerste instantie had ik overigens het type 1D3S<=>1D3S niet eens weerhouden. De redenering was als volgt : het ging om een standen met "gelijke materiaalverhouding", dus hoe kan met spreken van een (eventueel) overmachtseindspel ? Maar dat is natuurlijk niet het belangrijkste element in de problematiek. Dat is het **aantal stukken**. 4 stukken laten nu eenmaal een overmachtseindspel toe. Dus hebben we het lijntje effectief toegevoegd.

Bij vergelijking met de groep 4x3 vallen de vrij hoge winstpercentages op. Ik had die in elk geval kleiner verwacht. Misschien een indicatie dat we de kracht van een dam (of dammen) niet moeten onderschatten.

Met zowat 11500 partijen levert het type **1D3S<=>1D3S** een erg belangrijke bijdrage. Van hieruit volgt dan een (eventuele) doorstroom naar de andere types van de groep. Zoals hierboven aangestipt ligt een pikante bijzonderheid erin dat beide kleuren hier als overmacht kleur kunnen beschouwd worden naargelang de exakte positie.

Wanneer we naar de winstpartijen kijken en hoe die tot stand komen kan men misschien een **tweedeling** aanhouden.

Een eerste soort partijen wordt beslist terwijl beide kleuren op het bord 1 dam en drie schijven hebben. Het kan bijvoorbeeld gaan om kleine combinaties of waar een van de beide dammen onverhoeds het leven laat. Vaak komt er foutenlast bij kijken.

Bij de tweede soort winstpartijen verkrijgt een van de twee kleuren een tweede dam (en eventueel een derde dam) waardoor de winstcapaciteit ernstig wordt opgevaardeerd en we natuurlijk terecht komen in de andere types van de 4x4 groep.

Overigens viel me bij die laatste categorie een heel bijzondere subcategorie op, die zich reeds in het 1D3S<=>1D3S laat voorvoelen en zelfs kenmerken. In dergelijke partijen en standen kan een van de twee kleuren "vrijwel ongehinderd" oprukken met meerdere schijven naar dam Omwille van het bezit van de lange lijn of de triktrak - lijnen bijvoorbeeld) en moet de andere kleur (deels of grotendeels) machteloos toekijken.

Vaak kan hij alsnog analytische remiseren indien bij tijdig de situatie korrekt inschat. Vooral moet er op een actieve wijze worden opgetreden want indien er zomaar enkel zetten worden genoteerd komen de

extra dammen er en valt verlies niet meer te vermijden. Een moeilijk spelgenre. We laten verderop een voorbeeld zien. Deze subcategorie bewijst overigens op deze manier dat de 1D3S \Leftrightarrow 1D3S wel degelijk tot de overmachtseindspelen moeten worden gerekend.

We kijken nog even naar het tabelletje. Van zodra een kleur drie dammen heeft wordt het voor de andere kleur erg moeilijk. Dat mag duidelijk zijn. Bij 4 dammen totaal hopeloos. Hier vinden we trouwens een 100 % score in het tabelletje. Verderop beantwoorden we de vraag of er misschien toch nog een remise - positie zou bestaan bij de 4D0S \Leftrightarrow 1D3S - standen. Wat denkt u ?

We eindigen met twee kleine , algemene opmerkingen voor de 4x3 en 4x4 - standen waarbij veel dammen op het bord staan.

=> Het gebeurt al eens dat de (aanwezige) winst niet kan gevonden worden.

=> Minder vaak begaat de meerderheidspartij duidelijke fouten waardoor de winst op losse schroeven komt te staan. Verderop hebben we toch zo een voorbeeld op de (dam) kop kunnen tikken , meer bepaald bij het type 4D0S \Leftrightarrow 1D3S.

1D3S \Leftrightarrow 1D3S

Enkele voorbeelden uit partijen.

Diagram 1 37-28 ?

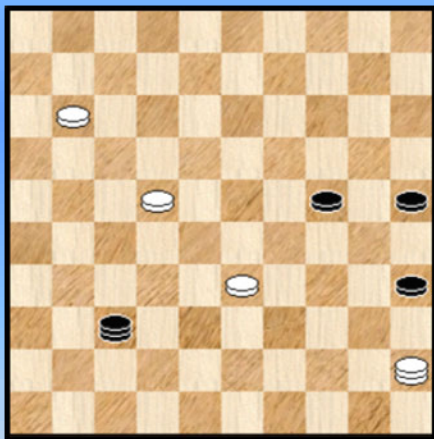


Diagram 2 Wit wint

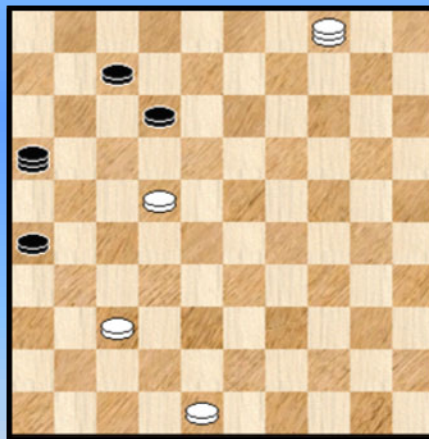


Diagram 1 : Springer B. - Cros

De witte schijven stomen naar dam. Zwart moet dus ageren. **69.** ... 37-28 ? **X**

Wat ook niet kon : 69. ... 37-31 ? 70. 33-29 ! 31x34 71. 45x15 35-40 72. 15-33 40-45 73. 33-50 25-30 74. 11-07 30-34 75. 07-01 +

70. 22-17 28x39 **71.** 11-06 39x11 **72.** 06x17 **2-0**

X Hoe moet zwart wel remiseren ?

69. ... 37-10 70. 11-06 10-15

=> 71. 45-23 24-29 =

=> 71. 45-50 35-40 72. 06-01 25-30 73. 01x45 30-34 74. 45x20 15x38 =

Diagram 2 : Roozenburg P. - Van der Sleen

De zwarte dam was op 16 gekomen na het achterlopen (eb winnen) van een schijf.

51. 48-43 16x49 **52.** 37-32 49x18 **53.** 04x36 **2-0**

Diagram 3 : Saletnik - Post

In diagram 3 is zwart aan zet. Jet materiaal op het bord is gelijk, maar dat zegt natuurlijk niet zo veel ...

Diagram 3 Zaz

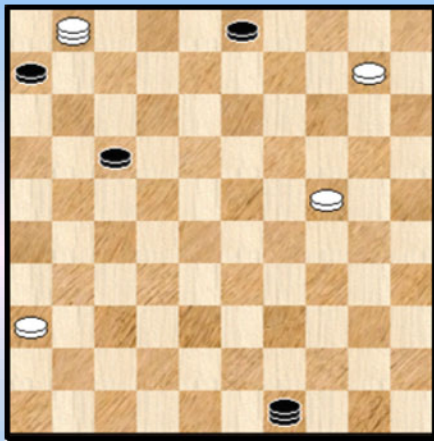
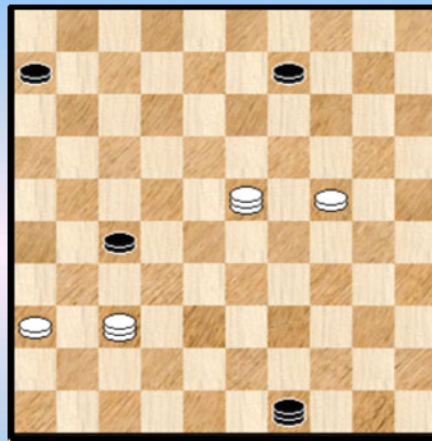


Diagram 3A Zaz



Wit dreigt immers binnen 1 zet een tweede dam te kronen en dan wordt het moeilijker. Komt een derde dam er aan, dan is het helemaal om zeep. Kortom, zwart moet actief reageren. We geven twee mogelijkheden. Er zijn er allicht meer. Bij geen enkele mogelijkheid moeten de zaken te licht worden opgevat. De twee remise - mogelijkheden die we geven hebben het voordeel een dwingend van een dwingend karakter en ogen bovendien leuk ...

Nummer 1 : 46. ... 17-22

=> 47. 10-05 22-27 dreigt met afruil 48. 05-37 03-09 ! 49. 01-23 ! zie **diagram 3A** 27-31 !
50. 37x26 49-38

++ 51. 24-19 38-16 en 160-02 valt niet te pareren.

++ 51. 23-29 38-27 52. 29-23 27-38 53. 24-19 38-16 met opnieuw het niet te pareren 16-02 op komst.

=> 47. 01-23 22-27 48. 23-37 49-38 49. 24-19 03-09

++ 50. 10-04 38-32 51. 04x31 32x46 =

++ 50. 10-05 38-15 =

Voor remise **nummer twee** gaan we nog een eindje mee in de partij :

46. ...03-09 47. 24-20 * 49-38 48. 20-15

In de partij werd vervolgd met 38-32 en uiteindelijk verloor zwart. We slaan een andere (dam) weg in :
48. ... 38-49 ! Zie **diagram 3B**

Diagram 3B Waz

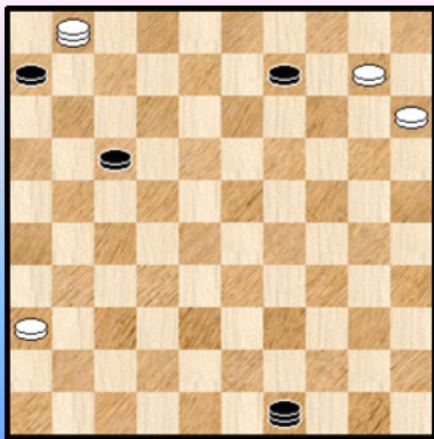
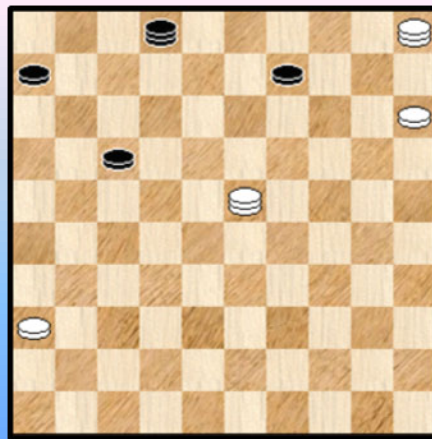


Diagram 3C Waz



Zwart hanteert nu volgende strategie : Hij wijkt uit naar een randveld en wacht op de passende verzwakking van wit. Die laatste kan immers geen dam nemen want die zou onmiddellijk worden

afgeruild. Zwart moet alleen zien dat de witte dam de zwarte schijven niet in beweging krijgt omdat de vangstelling dan verbroken wordt.

Wat kan wit doen ?

=> 49. 01-18 49-32 50. 18x04 32x05 =

=> 49. 36-31 49-35 ! =

=> 49. 01-45 49-35 ! =

=> Het beste is nog : 49. 01-23 49-35 dreigt met 09-14 50. 10-05 * 35-02 zie **diagram 3C**

Een bijzonder merkwaardige stand ... De twee witte dammen staan allebei **gepend**. Vooral de centrale dam op veld 23 valt op. De dam kan niet bewegen op de lijn 46-05 en ook niet op de lijn 45-01. In beide gevallen zou zwart onmiddellijk remiseren. Dus :

51. 36-31 02-13 52. 31-26 13-35 ! Nu moet wit de (dam) rol definitief lossen ! Remise.

Diagram 4 Wit spant een valstrik

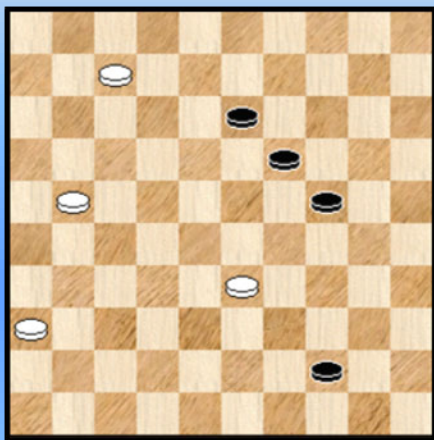


Diagram 5 Wit wint

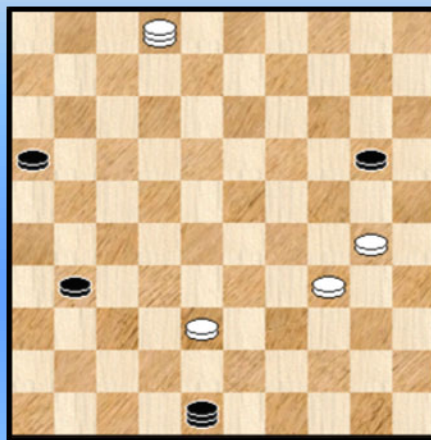


Diagram 4 : Jurg - Kleijer

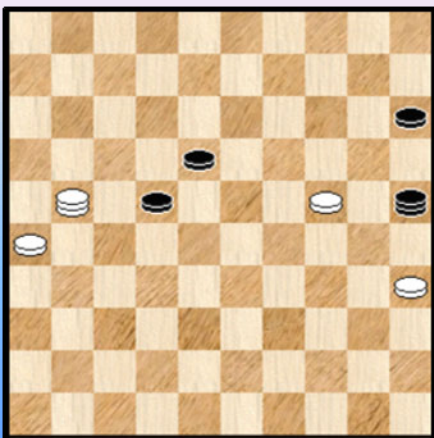
Er had eigenlijk in de opgave moeten staan : Wit spant een (kleine) valstrik.

58. 07-01 44-49 ? 59. 36-31 49x16 60. 31-27 16x29 2-0

Diagram 5 : Verpoest H. - Agliardi

50. 30-25 48x30 51. 25x34 31-36 52. 34-29 36-41 53. 02-19 41-47 54. 19-24 47x33
55. 24x15 33x24 2-0

Diagram 6 Wit spant een valstrik



De laatste stand in deze reeks.

De Jong D. - De Witt

60. ... 25-30 ? 61. 21-17 ! 30x21 62. 26x28 15-20
63. 35-30 20-24 64. 30x19 18-23 65. 28-22 23x14
66. 22-18 2-0

Meerslag geldt ook in het eindspel ☺.

--- o - O - o ---

2D2S<=>1D3S

Enkele voorbeelden uit partijen. We streven opnieuw helemaal niet naar enkele standen die een doorsnede van de hele verzameling zouden zijn.

Bij het snel doorlopen van een 100 - tal standen blijkt dat er verschillende erg moeilijke eindspelen bij zijn. Helemaal niet verwonderlijk want na bijvoorbeeld het kwijtraken van een schijf (we nemen slechts dit geval) bij de minderheidskleur kan een erg moeilijk eindspel overblijven.

Verder werd ook in enkele gevallen onterecht gestopt bij de eindstand. In feite opnieuw een teken van de moeilijkheid van de stand.

Diagram 1 50-28 ?

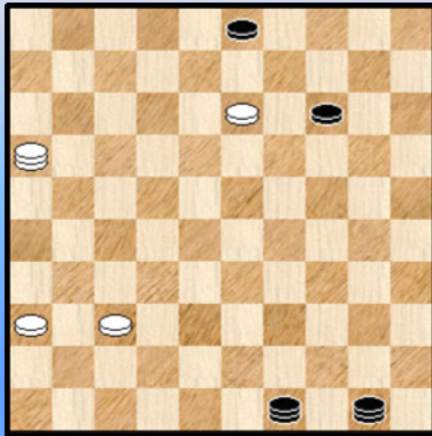


Diagram 2 16-21 ?

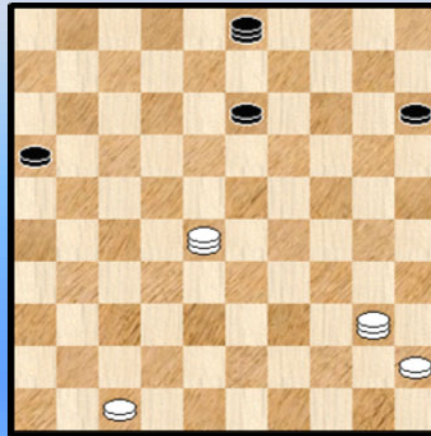


Diagram 1 : Hendriksen - De Vries Jaap

We starten met een overwinning van de underdog. Moet kunnen.

48. ... 50-28 ? 49. 36-31 28x46 50. 31-27 49x21 51. 16x05 2-0

Wit had de Fair - Play de mooie eindstand op het bord te laten verschijnen. Van belang voor de latere opzoekingen !

Diagram 2 : Luus - Ilves

Uit het kampioenschap van Estland. 49. ... 16-21 ? 50. 40-49 21-26 51. 49-27 (waarom speelt wit niet 28-17 ?) 03-09 52. 28-19 2-0

Een kleine troost voor zwart. Kingsrow verklaart de diagram stand analytisch winnend. We proberen niet dit aan te tonen.

Diagram 3 31-36 ?

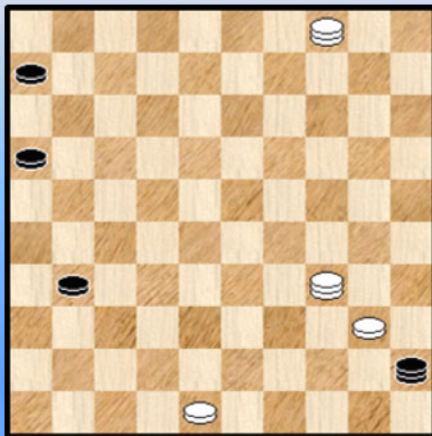


Diagram 4 49-21 ?

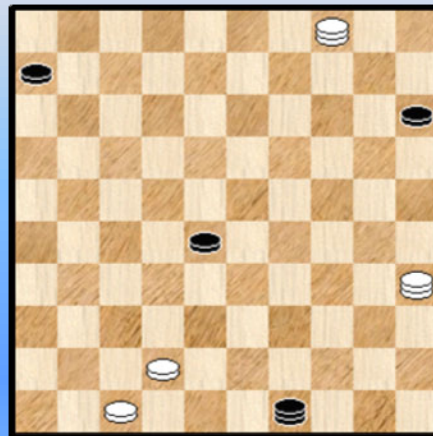


Diagram 3 : Malahe - Van de Meerendonk

51. 31-36 ? 52. 04-31 36x27 53. 34-01 45x34 54. 01x40 2-0

Kon zwart aan verlies ontsnappen ?

=> Alleszins niet via 51. ... 31-37 ? 52. 34-01 45x34 53. 01x45 37-41 54. 45-23 41-47
55. 04-15 47-36 56. 23-41 36x47 57. 48-42 47x38 58. 15x42 +

=> 51. ... 45-50 52. 04x36 50-28 53. 34-12 en er ontstaat een verloren (overmachts) eindspel.

=> 51. ... 16-21 52. 04x36 45-50 * 53. 34-23 en ook hier komt zwart in een verloren (overmachts) eindspel terecht.

Diagram 4 : Brouwers - Bouwhuis

54. ... 49-21 ? en zwart gaf zelf de partij verloren. Er zou inderdaad komen :
55. 35-19

=> 55. ... 28-33 ? 56. 19-28 33x22 57. 04x16 +

=> 55. ... 21-26 56. 19x37 en het resterende eindspel wint analytisch. Dit heeft echter toch nog wel enige voeten in de (dam) aarde. Dus zwart had eigenlijk wel kunnen doorspelen.

Er blijft nog een klein (moeilijk) vraagje : kom zwart in de diagramstand nog remiseren ?

Het antwoord is positief en de enige zet daartoe is 54. ... 06-11 55. 35-19 (bijvoorbeeld) 28-33
56. 19-30 15-20

We breken het hier af en zouden eigenlijk nog wel een hoop andere varianten moeten geven. Het komt er een beetje op neer dat wanneer een zwarte schijf veld 33 bereikt dit in de praktijk voldoende is - gezien de stand van de andere stukken - om te remiseren. Dat 54. ... 49-16 ook verliest komt omwille van dezelfde reden : zwart slaagt er in dit geval niet in een schijf op 33 te brengen.

Diagram 5 05-37 ? Wat wel ?

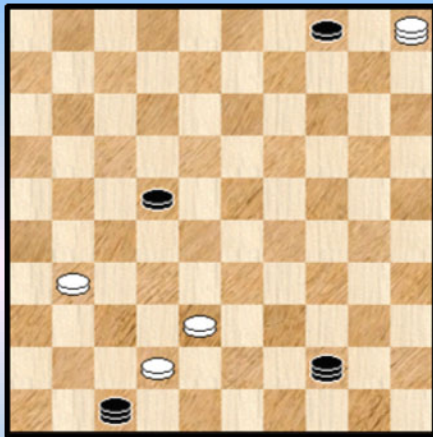


Diagram 6 26-42 ?

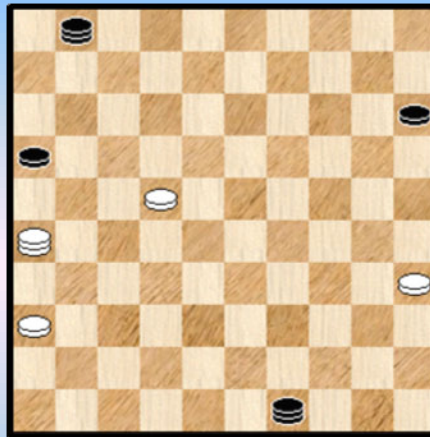


Diagram 5 : Van der Klis - Riesthuis

In de partij speelde wit : 48. 05-37 ? 44-49 49. 37-05 ook andere zetten verliezen 49x36
50. 42-37 47-38 51. 05-19 38-16 52. 19-35 22-28 53. 35-24 16-32 2-0

De vraag is natuurlijk : kom wit nog wel aan verlies ontsnappen ? Het kon, als volgt :
48. 05-23 !

Zwart kan nu niet 48. ... 44-49 omwille van 49. 23-29 ! 49x36 50. 29-15 47x38 51. 15x42 =

En op bijvoorbeeld 48. ... 44-39 49. 23-01 !

- => 49. ... 39-44 opnieuw 50. 01-23
- => 49. ... 04-09 50. 31-26 39-50 51. 01-45 en de resterende stand is niet te winnen.

Diagram 6 : Wijn - Brouwers

We besluiten met een moeilijke. Beide spelers zullen dit wellicht beamen ... **50. 26-42 ?**
Lijkt een vrij goede zet maar verlaat daarmee de analytische remise - paden. Die remise was er door :

- 50. 35-30 !
- => 50. ... 49-44 51. 30-25 44x06 52. 26-08 en de dreiging 25-20 geeft remise.
- => 50. ... 49-43 51. 30-25 43-32 de beste 52. 26-42 * 32-14 53. 22-17 zie **diagram 6A**

Diagram 6A

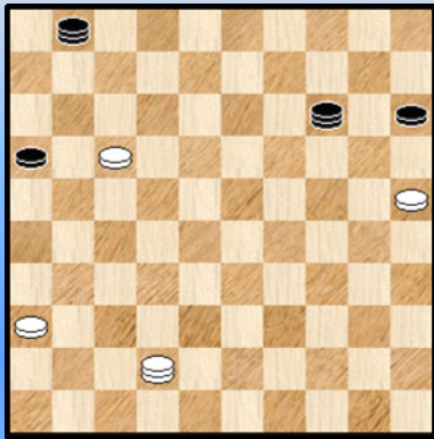
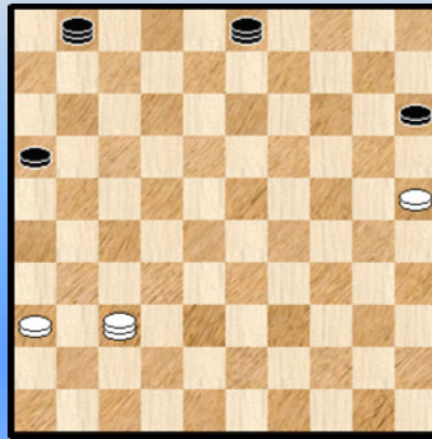


Diagram 6A Zaz remise



In deze stand kan zwart geen vuist meer maken. 01-06 kan niet wegens een meerslag - finesse en de zwarte dam op 14 moet paraat blijven om de afruil 25-20 te verhinderen.

- => 50. ... 49-32 51. 30-24 !
- ++ 51. ... 01-06 52. 26-37 06x20 53. 37x25 =
- ++ 51. ... 32-14 52. 22-17 met opnieuw een remise positie omdat zwart geen goede plannen meer kan maken.
- => 50. ... 01-23 51. 30-25 23-14 52. 22-17
- ++ 52. ... 16-21 53. 25-20 14x25 54. 17-12 =
- ++ 52. ... 49-40 53. 26-42 met opnieuw een remise stand, een beetje zoals de twee vorige hierboven.

50. ... 49-44 ? Lijkt winnend en ook Flits beveelt deze zet ook (zeker in eerste instantie) aan en toch is het niet de goede zet. Winnend voor zwart :

- 50. ... 01-23 51. 35-30 23-19 52. 42-24 (op 52. 30-25 19-24 53. 42x20 15x24) 19-02
- 53. 22-18 49-27 54. 18-12 27-21 55. 12-07 02x11
- => 56. 24-19 11-02 +
- => 56. 24-42 21-08 +
- => 56. 30-25 21-08 ! 57. 24x02 11-07 58. 02x11 16x07 51. 35-30 44x17 52. 30-25 +

51. 35-30 ! de juiste zet 44x17 **52. 30-25** (ook 42-37 ! geeft remise) 17-03 ! en hier geeft wit de partij op. Onterecht echter ! Na 53. 42-37 zie **diagram 6B** kan zwart niet winnen. Het bezit van de lange lijn en de positie van de twee witte schijven laten zwart niet toe iets winnend op te zetten. Eigenlijk kan men **diagram 6B** zowat beschouwen als de **clou** van het oorspronkelijke diagram. Niet bepaald gemakkelijk allemaal.

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

3D1S<=>1D3S

Met drie dammen kan de meerderheidskleur heel wat bereiken. Geen theorie, wel enkele voorbeelden uit de praktijk.

Diagram 1 Wit wint snel

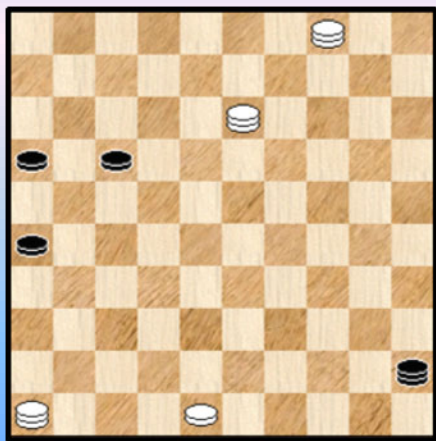


Diagram 2 Wit wint snel

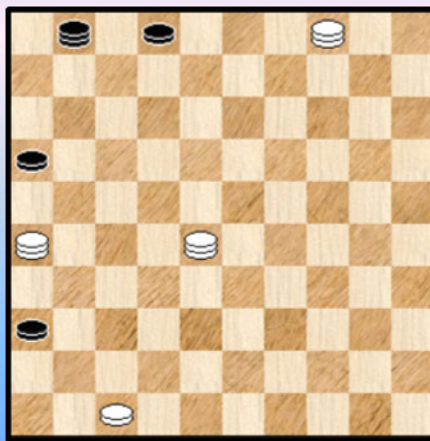


Diagram 1 : **Sijbrands - Fleur**

Twee mooie kleuren deze affiche 😊. Wit heeft zopas met **51.** 10-04 een derde dam gekroond en zal nu tonen dat het (soms) heel snel kan gaan.

51. ... 45-01 * **52.** 48-42 01-06 zwart kan zich nog even verstoppen, maar niet lang
53. 42-37

=> **53.** ... 16-21 hier gaf zwart op , er zou komen : **54.** 37-31 26x37 **55.** 46x11 06x09
56. 04x16 +

=> **53.** ... 06-11 **54.** 13-22 17x28 **55.** 37-32 28x37 **56.** 46x06 +

Diagram 2 : **Kalinov - Heslinga**

Wit kan snel winnen : **63.** 04-27 !

=> **63.** ... 01-06 **64.** 28-11 06x31 **65.** 26x37 +

=> **63.** ... 02-07 **64.** 28-06 +

=> **63.** ... 01-07 **64.** 28-11 ! en zwart gaf op. Er kan nog volgen : **64.** ... 07-01

65. 11-07 01x31 **66.** 26x37 **2-0**

Diagram 3 Zaz verliest

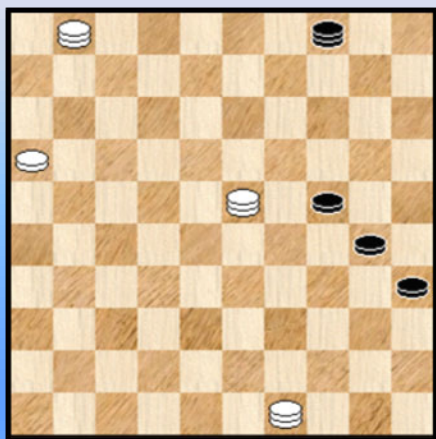


Diagram 4 27-49 ?



Diagram 3 : De Jong W. - Westerveld

De opdracht voor zwart : een goede zet vinden voor de zwarte dam én schijfverlies vermijden.
Niet te doen.

- => 66. ... 04-09 67. 49-38 +
- => 66. ... 04-15 67. 49-43 +
- => 66. ... 04-31 67. 23-29 24x33 68. 01-40 35x44 69. 49x26 +
- => 66. ... 04-36 67. 49-38 +
- => **66. ... 04-22 67. 23-29 24x33 68. 01-40 35x44 69. 49x27 2-0**

Diagram 4 : Leijser - Koop

67. 27-49 ?

Zwart dreigde met 34-39 en 45-50 te remiseren. De zet lijkt dan ook logisch maar desalniettemin gaat het om een foutzet.

Als volgt kon wit wel binnen de winstmarge blijven :

- 67. 16-02 34-39 68. 50x06
- => 68. ... 35-40 69. 23-19 40-34 70. 06-50 +
- => 68. ... 45-50 69. 27-49
- ++ 69. ... 15-20 70. 23-19 35x13 71. 02x15 50-45 72. 15-33 45-23 73. 49-40 23x45 74. 06-01 +
- ++ 69. ... 50-45 70. 06-01 45x18 71. 01x40 35x44 72. 49x40 +

Uitlopers dus naar een 3 om 1 dammen - eindspel.

67. ... 34-39 ?

Nu gaat zwart in de fout. Remise als volgt : 67. ... 15-20 !

- => 68. 49-21 34-39 69. 50x15 45-50 =
- => 68. 23-18 34-39 69. 50x15 45-50 70. 16-02 50-44 71. 49x40 35x44 =

68. 50x06 ! 45-50 69. 16-02 15-20 en zwart gaf op wegens wat komen zou : 70. 23-19 35x13 71. 02x15 50-45 72. 15-33 45-23 73. 49-40 23x45 74. 06-01 +

Diagram 5 Wit wint snel

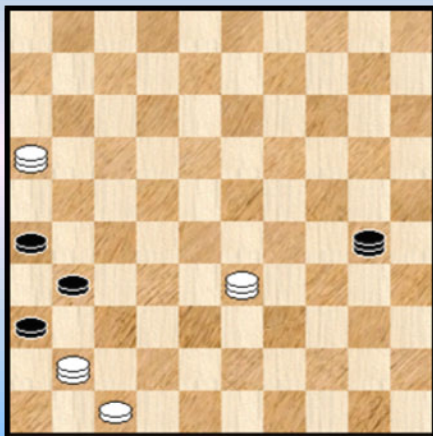


Diagram 6 21-03 ?

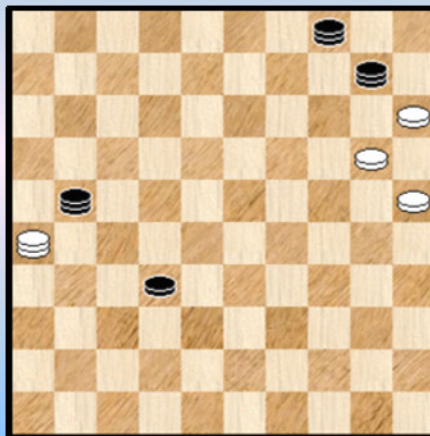


Diagram 5 : Clerc - Jansen H.

70. 33-06 30-02

- => 70. ... 30-35 71. 16-49 35-02 72. 06-11 02x16 73. 41-32 16x38 74. 49x32 +
- => 70. ... 30-48 71. 41-14 48-25 72. 06-17 25x21 73. 16x32 +
- => 70. ... 30-25 71. 41-46 en de zwarte dam kan nergens (veilig) heen.

71. 41-28

=> 71. ... 02-30 72. 16-27 2-0

=> 71. ... 02-35 72. 28-46 35-02 73. 16-49 02-35 74. 46-41 35-02 75. 06-11 02x16
76. 41-32 16x38 77. 49x32 +

Diagram 6 : Crucius - Dix

Het uur is ver - gevorderd en soms loopt het (dan) al eens mis :

101. 21-03 ? Nodig is 101. ... 21-27

102. 26-31 1-1 3.39 / 2.31

Diagram 7 13-09 ?

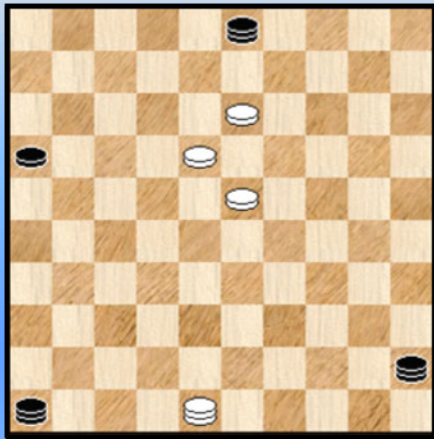


Diagram 8 eindstand (remise)

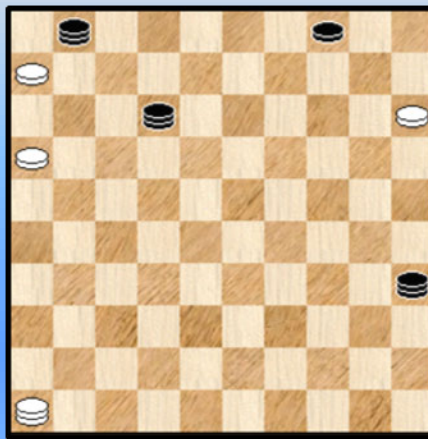


Diagram 7 : Kos - Vermeulen

De stand is analytisch gesproken remise, de einduitslag van de partij ook. Toch is er nog een en ander gebeurd ... We gaan echter eerst een zet terug in de partij. Zwart heeft 75. ... 41-46 afgeleverd. We kijken even naar 75. ... 41-47 76. 23-19 45x01 77. 13-08 03x26 78. 19-14 =

Het partijvervolg nu : 76. 13-09 ?

Nodig voor remise : 76. 23-19 ! 45x01 77. 48-26 46x05 78. 13-08 03x12 79. 26x08 =

76. ... 03x28 ?

Zwart mist een mooie winst via 76. ... 03x41 ! 77. 18-13 41-36 78. 13-08 45-12 !
79. 08x17 16-21 80. 17x26 46-37 81. 48x31 36x27 +

77. 18-13 16-21 78. 13-08 21-26 79. 08-02 en na nog een aantal zetten remise.

Diagram 8 : Haan - Klein

Zwart speelt al een 12 tal zetten met drie dammen maar berust hier in remise. De stand is inderdaad niet te winnen. Niet te verwonderen dat er standen bestaan die remise zijn. Reeds bij het type 3D1S<=>1D2S hadden we twee dergelijke (groepen) standen. Hier heeft de minderheidspartij nog een extra schijf ...

Diagram 9 : Nurmohamed - Kalicharan

80. ... 45-50 ? Een kleinigheidje waarmee de meerderheidskleur steeds rekening moet mee houden.
81. 35-30 19x35 82. 15-10 49-32 83. 10-05 1-1

Diagram 9 45-50 ?

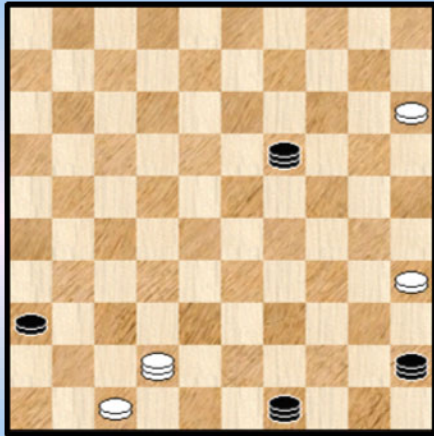
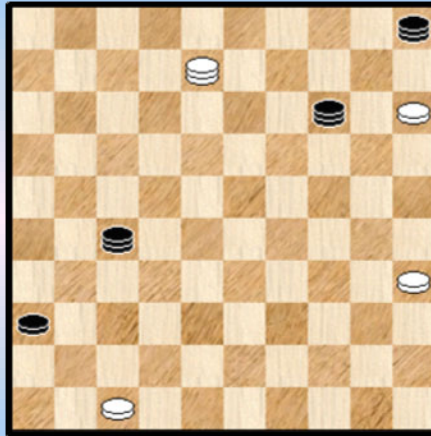


Diagram 9A Waz



We kijken nog even hoe zwart wel kan winnen : 80. ... 45-23 81. 42-26 19-05 82. 26-17 49-27
 83. 17-08 23-14 Zowat als de sleutelstand te beschouwen, zie **diagram 9A**.
 84. 08-03 27-09 85. 15-10 14-25 86. 03x20 25x09 87. 10-04 09-27 88. 04x31 36x27 +

Diagram 10 : 05-14 ?

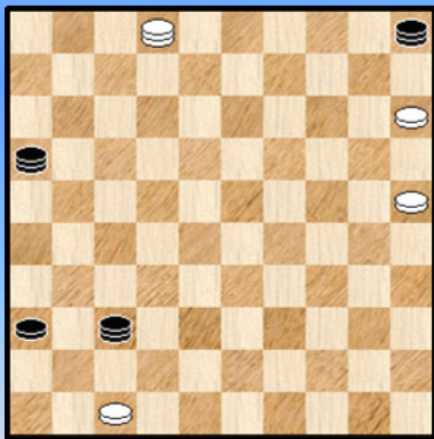


Diagram 11 : 09-04 ?

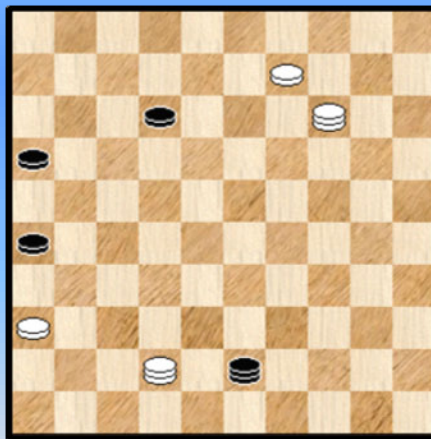


Diagram 10 : **Damen - Slotboom**

77. ... 05-14 ? Hetzelfde idee als voorgaande stand, maar er is hier een dubbeloffer nodig.
 78. 47-42 37x48 79. 25-20 14x25 80. 15-10 ! 1-1

We kijken terug hoe zwart wel wint. Het gaat relatief snel :

77. ... 16-27

=> 78. 02-16 37-14 79. 16x10 05x19 +

=> 78. 02-07 37-14 79. 47-42 of ? 36-41 +

=> 78. 02-11 37-14 79. 47-42 of ? 36-41 +

=> 78. 25-20 37-26

++ 79. 02-35 27-04 80. 35-49 26-03 +

++ 79. 02-16 27-04 80. 16-02 26-03 +

Diagram 11 : **De Bruijn - Cederhout**

79. 09-04 ? 43-27 1-1 (3.07/3.09) Enige vermoeidheid aan het bord kan niet geheel worden uitgesloten. We drukken dan ook de tijd af.

--- o - O - o ---

4D0S<=>1D3S

Slechts 9 voorbeelden van voorkomen in de partijen - databasen. We geven de meeste.

Diagram 1 Kan 20-15 ?

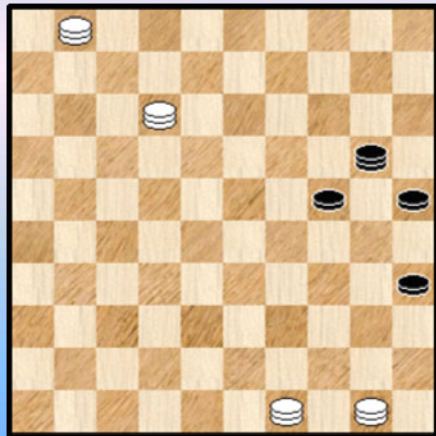


Diagram 2 Kan 20-03 ?

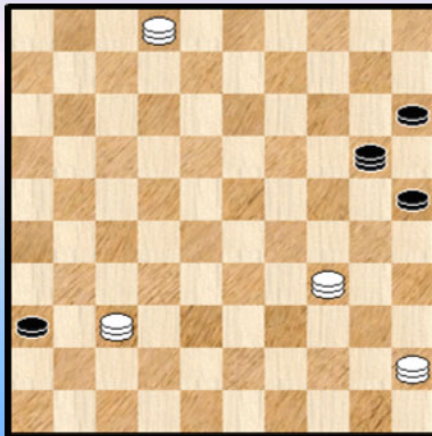


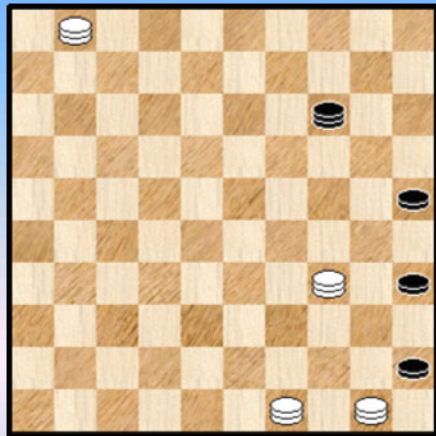
Diagram 1 : **Sjawel - Kaplan**

82. ... 20-15 83. 49-40 ! 2-0 er kan nog volgen : 83. ... 35x44 84. 50x20 15x07 85. 01x34 +

Diagram 2 : **Perot - Alexeline**

105. ... 20-03 106. 37-31 36x27 107. 02-08 03x40 108. 45x31 2-0 2.30/3.45

Diagram 3 14-19 ?



Dia 4 Wit wint in enkele zetten

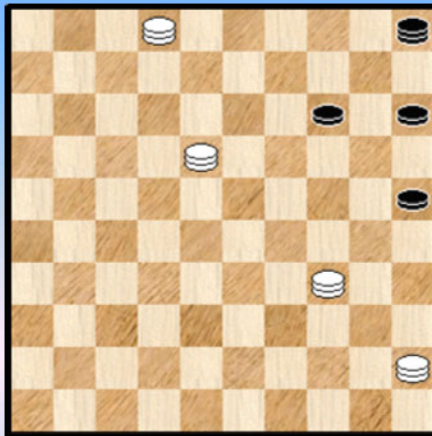


Diagram 3 : **Paskevitsj - Markevitsjene**

82. ... 14-19 ? 83. 34-40 ! en zwart gaf op.

Er zou nog volgen : 83. ... 45x34 84. 01x40 35x44 85. 50x14 +

Bij het sterkste spel van zwart moet wit naar een vangstelling toe. Nog een klein beetje puzzelwerk dus. We geven hier niet de oplossing.

Diagram 4 : **Van Leeuwen - Sterel**

In de diagramstand gaf zwart op. Misschien wel de kortste weg naar winst : 71. 18-36

=> 71. ... 05-10 72. 36-09 14x03 73. 34-30 25x34 74. 45x05 +

=> 71. ... 14-20 72. 02-19 05x40 73. 45x23 +

=> 71. ... 15-20 72. 36-09 14x03 73. 02-19 05x40 74. 45x15 +

Diagram 5 Zaz

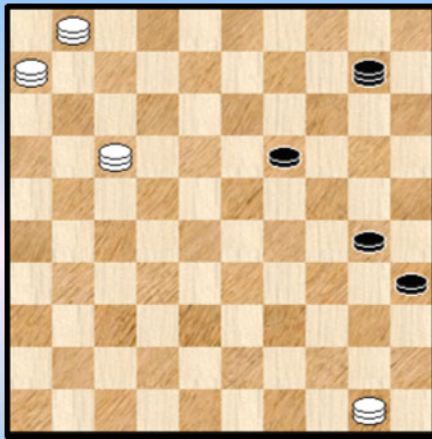


Diagram 6 28-14 ?

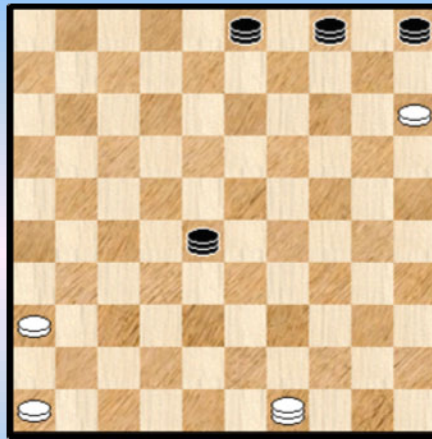


Diagram 5 : Georgiev - Mardosa

In de stand van diagram 5 gaf zwart (terecht) op. Wat kan er volgen ? :

=> 78. ... 10-14 79. 01-40 35x44 80. 50x09 +

=> 78. ... 10-05 79. 01-40 35x44 80. 50x14 05x11 81. 06x25 +

Diagram 6 : Louwerse - De Jager

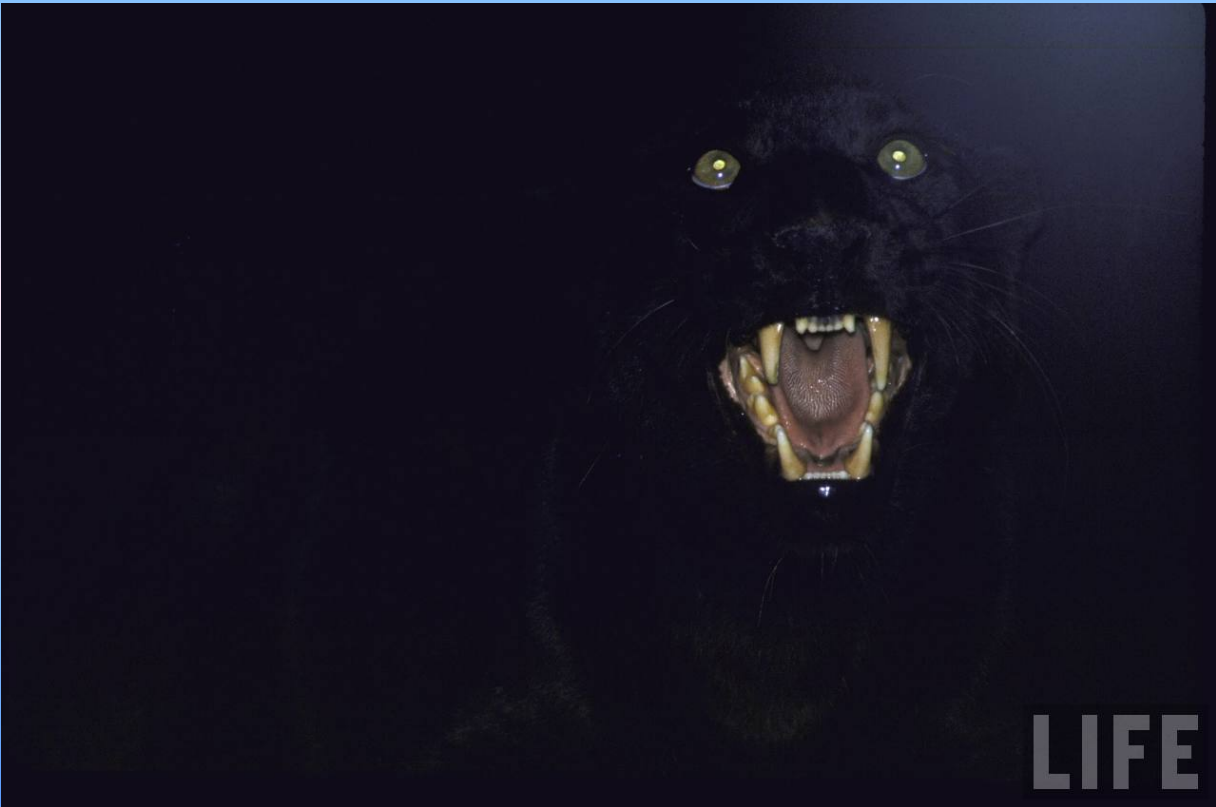
91. ... 28-14 ? Door de grote overmacht gebeuren er blijkbaar niet zo veel foutjes door de meerderheidskleur. Dat dit toch wel degelijk mogelijk blijft getuigt deze stand.

92. 49-35 ? Wit mist de remise door 92. 36-31 ! 04x36 93. 15-10 ! =

De partij ging verder met : 92. ... 03-09 93. 35-49 09-13 94. 36-31 13x36 0-2 3.59/2.30

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

Interludia 04 - Wild cats - Black Panter





Alleen maar dammen op het bord

In dit paragraafje werpen we een kort, algemeen blikje op overmachtseindspelen waarin alleen maar dammen optreden.

Weliswaar geen overmachtseindspel, maar we nemen het toch mee : drie dammen tegen 1 of nog : **3D0<=>1D0**. Algemeen gesproken kan de meerderheidspartij niet tot winst komen al is het bezit van de lange lijn door de meerderheidspartij wel een plus. Remise dus.

Twee opmerkingen hierbij. In de eerste plaats blijkt het dus in het 10x10 dammen nodig te zijn over 4 dammen te beschikken. Een vrij disproportionele verhouding van het materiaal om tot winst te (kunnen) komen.

Daarnaast, als we even overstappen naar het 8x8 dambord : hier volstaat het te beschikken over drie dammen, althans indien de meerderheidspartij de lange lijn in bezit heeft.

Vier dammen tegen 1 of te wel **4D0<=>1D0**. Men kan snel een van de vele mogelijke vangstellingen vormen. Ook op 12x12 of grotere borden geeft dit geen verschil.

Een 4x2 dammeneindspel of nog **4D0<=>2D0** , zelden voorkomend maar het kan wel degelijk. Algemeen gesproken geeft dit remise. In zekere zin remiseert het makkelijker dan een 3x1 dammen - eindspel maar toch even oppassen. Wellicht heeft dit ook te maken met de onwennigheid wegens het uitzonderlijke karakter van voorkomen.

We geven beide kleuren nog eens een dam bij : **5D0<=>3D0**. Vrijwel onbestaand in de praktijk maar remise. Enkele uitzonderingen niet te na gesproken. **Er lijkt dus een stevige (remise)lijn te zitten in de eindspelen 3x1 => 4x2 => 5x3 .**

Zou het ook zo uitvallen startend bij **4x1 =>5x2 => 6x3 ?**

5D0<=>2D0 geeft inderdaad in alle gevallen ("dynamische beginstand"- aspecten niet te na gesproken) winst aan de meerderheidspartij. Toch moet worden opgemerkt dat in tegenstelling tot een 4x1 eindspel de winst bij lange niet makkelijk uitvalt. In zoverre dat de 25 - zetten regel in de limiet roet in het (dam) eten kan gooien.

Een tikkeltje verrassend op het eerste zicht maar eigenlijk wel begrijpelijk in de hoofdlijnen : de meerderheidspartij slaagt er niet zomaar in een afruil van 1 dam voor 1 dam te doen (hetgeen in een 4x1 eindspel zou uitmonden met gemakkelijke winst) en moet dus de eerste dam afruilen tegen twee van de eigen dammen en er dan nog eens bijkomend voor zorgen dat het overblijvende 3x1 dammeneindspel wint ! Een kleine troost : een 5x2 dammeneindspel komt eerder zelden voor ...

We geven beide kleuren nog eens een extra dam, een 6x3 dus of nog **6D0<=>3D0**.

Vooreerst een geruststelling . dit komt niet voor in de praktijk. Maar de vraag blijft : zou dit algemeen gesproken nog (steeds) winnen ?

Het antwoord moet (wellicht) negatief klinken. We kijken bijvoorbeeld eens naar de diagrammen 1 en 2. In **diagram 1** pendelt zwart gewoon steeds over en weer tussen 46 en 05. Omdat wit geen voet kan zetten op de triktrak valt absoluut niet te zien met welk winstplan wit moet komen aandraven.

In **diagram 2** hebben we iets analoog. Hier kan wit de vierhoek 04-15-47-36 niet betreden.

Men zou misschien kunnen menen dat het bezit van de lange lijn een noodzaak is voor de minderheidskleur, maar **diagram 3 toont** het tegendeel

Diagram 1 Waz

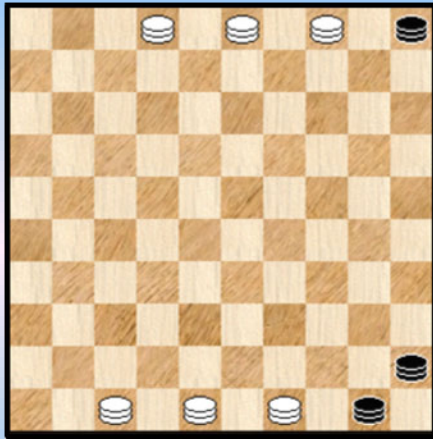


Diagram 2 Waz

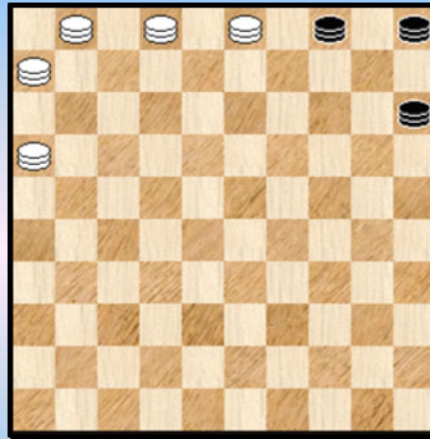
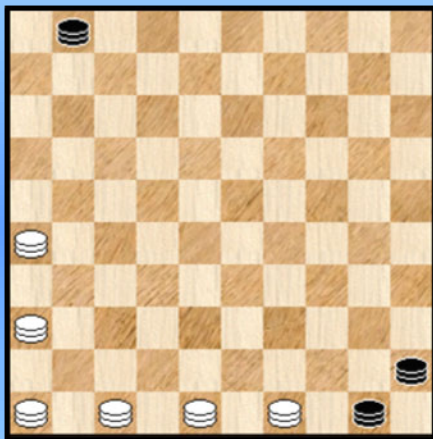


Diagram 3 Waz



In diagram 3 speelt zwart gewoon wat over en weer tussen de velden 50 en 6, of nog tussen 1 en 6.

Moeilijk te zien hoe wit dit "slot op de deur" kan ontcijferen.

De reeks $4 \times 1 \Rightarrow 5 \times 2 \Rightarrow 6 \times 3$ lijkt dus niet zo eenduidig te verlopen. Typisch een voorbeeld dat veralgemenen met (grote) voorzichtigheid moet gebeuren.

Om het eens anders te zeggen : het bezit van 3 drie dammen meer dan de tegenstrever geeft dus niet noodzakelijk de winst op het 10x10 ruitenveld !

We vatten nog eens samen :

- 3D0 \Leftrightarrow 1D0 Remise
- 4D0 \Leftrightarrow 1D0 Winst
- 4D0 \Leftrightarrow 2D0 Remise
- 5D0 \Leftrightarrow 2D0 Winst
- 5D0 \Leftrightarrow 2D0 Remise
- 6D0 \Leftrightarrow 3D0 Remise

Welteverstaan hoort bij de remises (eigenlijk) een woordje uitleg om het passend te situeren.

Al deze types (overmachts)eindspelen hebben dus een welbepaald (theoretisch) resultaat. In tegenstelling tot bijvoorbeeld een 1D3 \Leftrightarrow 1D1 eindspel. Uiteraard heeft ook hier elke stand op zich een welbepaald (analytische) resultaat maar het globale type niet dus.

Aan bepaalde types eindspelen (bepaald door het aantal en de aard van de stukken) kan een analytisch resultaat worden gehecht, aan andere niet. Een **parameter** dus die men kan meenemen bij de indeling van de overmachtseindspelen.

Bij overmachtseindspelen denkt men meestal intuïtief dat de nodige (theoretische) strijd moet mogelijk zijn om van een echt overmachtseindspel te spreken. De bedoeling van dit paragraafje was eigenlijk om aan de hand van de dammeindspelen eens te kijken wat de gevolgen zouden zijn van deze aanpak.

Alle dammeindspelen zouden dan niet meer als eigenlijke overmachtseindspelen beschouwd worden. Zoals ook nog andere types eindspelen trouwens. Dat lijkt wat te gortig.

Overigens dient bijkomend ook opgemerkt te worden dat wanneer een bepaald type van overmachtseindspel over een vaststaand analytisch resultaat beschikt dit nog niet betekent dat de manier om dit resultaat effectief te bereiken gemakkelijk uitvalt. We denken natuurlijk aan het 5x2 dammeneindspel. In het schaken heeft men een vergelijkbaar iets : Koning samen met looper en paard kunnen theoretisch winnen van een Koning. Dit valt ook bijzonder moeilijk uit met implicaties naar het aantal te spelen zetten toe.

Als laatste opmerking nog dit : ik heb het gevoel dat men in het taalgebruik eerder zal spreken van een overmachtseindspel bij een 5x2 dammeneindspel dan bij een 4x2 dammeneindspel. Theoretisch is hier in elk geval geen enkele reden toe : aan beide types kan een resultaat worden gehecht. Het heeft misschien of zelfs wellicht te maken met de moeilijkheidsgraad van het betreffende eindspel.

In de volgende twee paragrafen maken we verder kennis met respectievelijk het 4x2 en het 5x2 dammeneindspel.

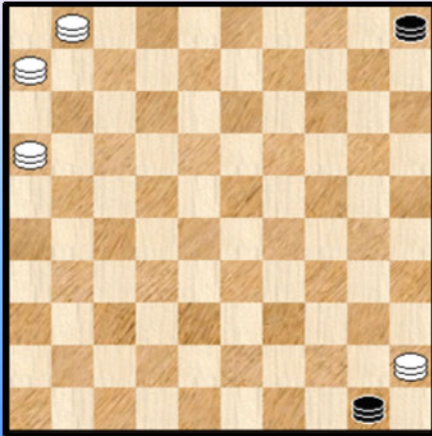
- - - - - o - O - o - - - - -

Vier dammen tegen twee dammen

We nemen onmiddellijk de cijfers bij de hand. Nauwelijks 15 partijen waarin een 4D0S \leftrightarrow 2D0S op het bord komt. 4 eindigen in een winst maar een daarvan komt van een (afwikkellend) 5x2 eindspel en een ander mogen we eigenlijk ook niet meetellen. Kortom : eigenlijk zijn er maar echte 2 winsten op 15 fragmenten.

Die 2 fragmenten blijken dab wel (erg) toonbaar ☺.

Diagram 1



Camara - Jaggoe

108. ... 05-46 ?

Nodig was : 108. ... 05-28 =

Na de tekstzet kan zwart de zaak niet meer rechttrekken

109. 16-11 ! 46-05 110. 01-34 en zwart gaf op.

Er zal inderdaad volgen : 110. ... 05-46 111. 11-28 46x40
112. 45x12 +

Diagram 2 19-35 ?

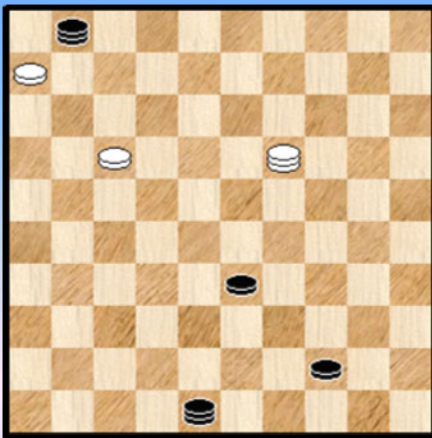


Diagram 2A Zaz



Baljakin - Presman

Niet de minste spelers en het fragment mag er ook wezen. In de aanvangstand , afgebeeld op het diagram, moeten er nog enkele dammen bijkomen. Maar reeds op dit ogenblik heeft de stand de nodige kenmerken van een 4x2 dammeindspel.

80. 19-35 ?

De remise komt er via 80.19-02 44-50

=> Niet 81. 17-12 01x45 82. 06-01 (moet wel) 48-34

83. 01x40 45x07 ! 84. 02x39 50x33 +

=> Maar wel 81. 02-16 48-26 82. 17-11 33-39 83. 11-07 01x45 84. 06-01 =

80. ... 44-49 ! 81. 17-12 01x45 82. 06-01 (anders bezet zwart natuurlijk onmiddellijk veld 1)

Zie **diagram 2A**.

82. ... 33-39 ! **83.** 35-02 de beste , want :

=> 83. 01-06 45-50 84. 06x44 50x11 ! 85. 35-19 48-30 86. 19x35 11-02 +

=> 83. 35-19 45-07 84. 01x43 48x13 +

83. ... 39-44 **84.** 02-07

=> 84. 02-35 44-50 85. 35-02 49-35

++ 86. 02-07 48-34 87. 07x40 35x44 +

++ 86. 01-06 48-39 87. 06x44 50x33 88. 02-16 45-07 89. 16x02 33-24 90. 02x30 35x24 +

++ 86. 02-16 48-43 87. 16x49 50-44 88. 49x40 35x44 89. 01-06 44-50 +

=> 84. 01-06 44-50 en we komen in de varianten van hierboven

=> 84. 02-16 44-50 en we komen opnieuw in de varianten van hierboven

84. ... 49-16 **85.** 07-02

=> 85. 07-12 45x07 86. 01x49 48-43 87. 49x38 16x43 +

=> 85. 01-06 16x02 86. 06x50 48-34 ! 87. 50-28 02-11 88. 28x06 45-50 +

85. ... 44-50 86. 02-35 (op 86. 01-06 45-07 87. 02x11 16x07 +)

86. ... 16-02

Ook via 86. ... 16-49 kan het

87. 35-49 48-34 **88.** 01x40 en wit gaf het op.

Er zou inderdaad als epiloog nog volgen :

88. ... 45x12

=> 89. 49-35 50-22 90. 35-49 12-40 91. 49x35 22-13 92. 35x08 02x13 +

=> 89. 49-32 12-21 90. 32x16 50-11 91. 16x07 02x11 +

Dit moet voor de zwartspeler een aangename herinnering blijven in de lengte der dagen ...

Een erg mooi 4x2 dammeneindspel dat zich afspeelt op de triktrak in combinatie met het kwadrant 16-02-35-49.

Het uiterst kleine aantalpartijen met 4x2 dammeneindspelen laat ons niet echt toe om relevante besluiten te trekken die wat verder gaan dan de algemene remisekarakteristiek. Het blijft dus wachten op een meer uitgebreide database. De tijd zal zijn werk wel doen.

Dit gezegd zijnde belet er ons niks een (klein) kijkje te nemen in de wereld van de eindspelcomposities omtrent het 4x2 dammen - eindspel. Uit het boek "**Eindspel - composities met twee en drie zwarte dammen**" van **Jaap Viergever** halen we vier standen. Wat deze man aan werk gepresteerd heeft op damgebied grenst aan het onwaarschijnlijke : absolute topper in de problematiek en eindspelkunde, onvermoeibaar werker met vele damboeken en alles nog eens met wetenschappelijk toets aangevat.

In de inleiding bij zijn boek over de 4x2 dammeneindspelen merkt Viergever nog op dat omwille van de dubbele symmetrie men vanuit elke 4x2 dammen - stand telkens nog drie andere **gespiegelde** standen kan vormen. In essentie gaat het natuurlijk steeds om dezelfde stand.

Verder neemt Viergever , naast de 4x2 dammen - eindspelen (4D0S<=>2D0S) ook standen op van volgende types eindspelen : 3D1S<=>2D0S , 2D2S<=>2D0S , 1D3S<=>2D0S , 0D4S<=>2D0S en verder ook 4D0S<=>2D1S en 4D0S<=>2D2S.

Wat krijgt u nu nog in dit paragraafje ? Vooreerst vier 4x2 dammeneindspelen en daarna ook nog eens 4 eindspelen waarbij 2 zwarte dammen het onderspit delven tegen 4 witte stukken die niet allen dammen zijn. Er is daarbij niet gestreefd naar de mooiste of de moeilijkste standen. De moeilijkheidsgraad lijkt me overigens hoog genoeg om er de handen aan vol te hebben ... En ere aan wie ere toekomt : alle standen hebben dezelfde **geestelijke vader** : Jaap Viergever !

Diagram 1 Wit wint

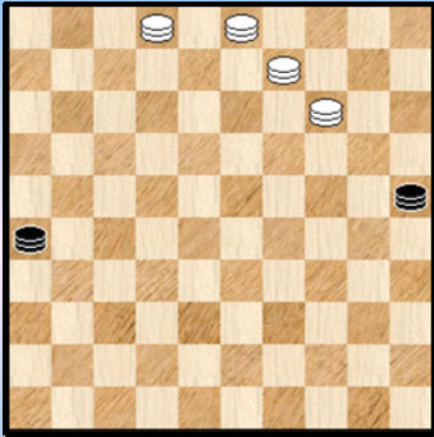


Diagram 2 Wit wint

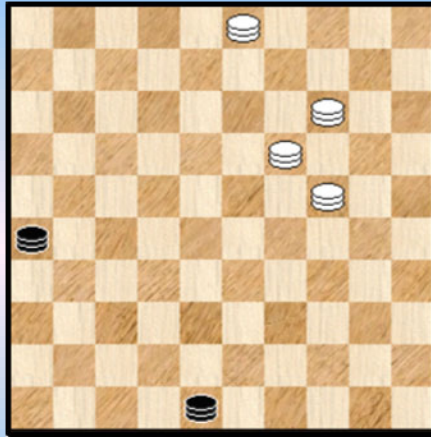


Diagram 3 Wit wint

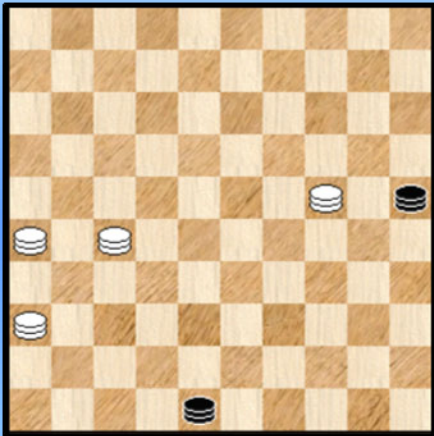


Diagram 4 Wit wint

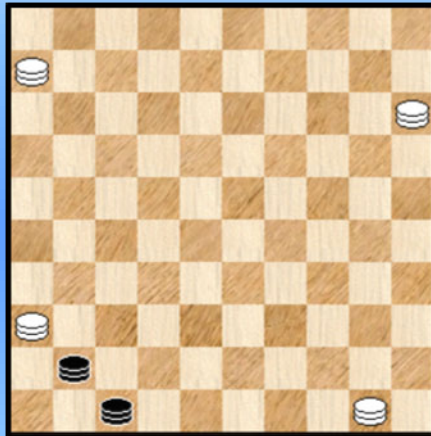


Diagram 1 :

01. 02-24 **A**

=> 01. ... 26-48 02. 14-20 25x14 03. 09x25 48-37 04. 24-42 37x48 05. 03-26 +

=> 01. ... 25-48 02. 09-04

++ 02. ... 48-25 03. 24-08 25x09 04. 03x25 26x03 05. 04-09 03x14 06. 25x09 +

++ 02. ... 48-43 03. 04-31 26x09 04. 03x48 +

=> 01. ... 25-34 02. 09-31 26x09 03. 03x39 +

A Flits signaleert een tweede oplossing :

01. 14-23

=> 01. ... 26-42 02. 09-14 25x09 03. 03x47 +

=> 01. ... 26-48 02. 02-35

++ 02. ... 25-39 03. 09-31 48x26 04. 23-12 26x08 05. 03x50 +

++ 02. ... 48-26 03. 23-12 26x08 04. 03x26 25x03 05. 35-08 03x12 06. 26x08 +

=> 01. ... 25-39 02. 23-12 26x08 03. 02x43 +

=> 01. ... 25-48 02. 23-12 26x08 03. 02x30 48x25 04. 09-14 25x09 05. 03x14 +

Het kwadrant 3-26-48-25 speelt de hoofdrol.

Diagram 2 :

01. 19-41 **A**

=> 01. ... 48-43 02. 41-37 26x09 03. 03x48 +

=> 01. ... 48-25 02. 24-08 25x09 03. 03x25 26x03 04. 41-14 03x20 05. 25x14 +

=> 01. ... 48-31 02. 41-36

- ++ 02. ... 31-48 03. 36-04 48-25 04. 24-08 25x09 05. 03x25 26x03 06. 04-09 03x14 07. 25x09 +
- ++ 02. ... 31-04 03. 24-13 04x18 04. 36x13 26-48 05. 13-30 48x09 06. 03x14 +
- => 01. ... 26-31 02. 41-36
- ++ 02. ... 31-04 03. 24-13 04x18 04. 36x13 48-26 05. 14-25 26-37 06. 13-31 37x26 07. 25-48 +
- ++ 02. ... 31-26 03. 36-04
- >> 03. ... 48-25 04. 24-08 25x09 05. 03x25 26x03 06. 04-09 03x14 07. 25x09 +
- >> 03. ... 48-43 04. 04-31 26x09 05. 03x48 +

A De keuze van mijn selectie valt zeker niet al te best uit. Niet alleen komt dit eindspel in het voorbeeld van het eerste, er bestaat ook nog eens een tweede mogelijke oplossing.

- 01. 19-13 48-25 02. 13-09
- => 02. ... 26-48 03. 03-26 +
- => 02. ... 25-48 03. 09-36 48-25 04. 24-08 25x09 05. 03x25 26x03 06. 36-09 03x14 07. 25x09 +

Diagram 3 :

- 01. 36-31 !
- => 01. ... 25-39 02. 24-42 48x37 03. 31x34 +
- => 01. ... 25-14 02. 26-03 48x26 03. 03x25
- ++ 03. ... 26-37 04. 24-42 37x48 05. 27-43 48x39 06. 25x43 +
- ++ 03. ... 26-12 04. 24-08 12x03 05. 27-09 03x14 06. 25x09 +
- => 01. ... 25-03 02. 24-42 48x37 03. 31x48 03-14 04. 27-09 14x03 05. 48-25 +
- => 01. ... 48-39 02. 27-43 39x48 03. 24-30 25x43 04. 31-37 48x31 05. 26x39 +

Het kwadrant 3-26-48-25 eist nog maar eens de aandacht op.

Diagram 4 :

Een gans ander winststelsel in het volgende voorbeeld :

- 01. 50-44
- => 01. ... 41-32 02. 06-33 47x29 03. 15x27 +
- => 01. ... 41-14 02. 15-38 47x50 03. 36-22 50x17 04. 06x05 +
- => 01. ... 41-46
- ++ 02. 44-22 46-05 03. 22-17 05-46 04. 36-41 46x11 05. 06x17 +
- ++ 02. 44-17 ? 46-05 03. 17-22 05-46 04. 22-50 (36-41 gaat nu niet) 46-14 05. 50-17 14-25 =
- => 01. ... 41-05 02. 44-17
- ++ 02. ... 05-19 03. 15-42 47x11 04. 06x14 +
- ++ 02. ... 05-46 03. 36-41 46x11 04. 06x33 47x29 05. 15x33 +

Diagram 5 Wit wint

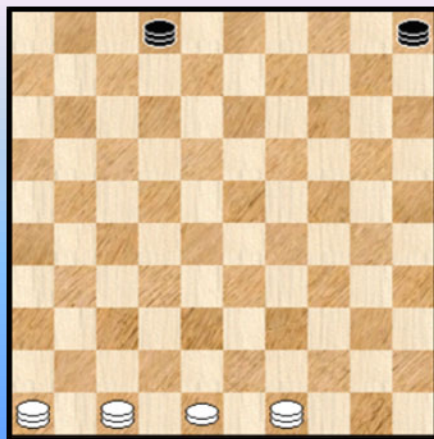


Diagram 6 Wit wint

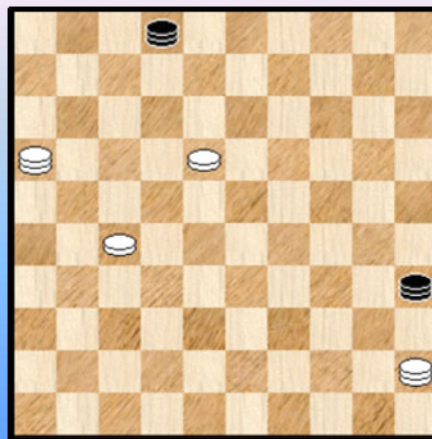


Diagram 7 Wit wint

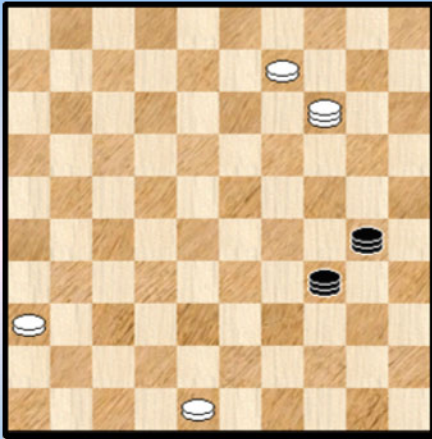
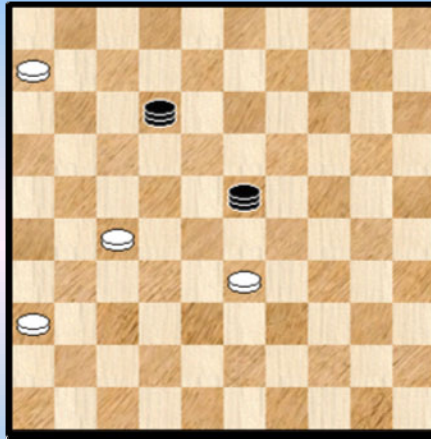


Diagram 8 Wit wint



Al zijn de vier standen vooral als een leuke toets bedoeld ze tonen toch nog maar eens aan dat men altijd op zijn hoede moet wezen. Ook met twee dammen in bezit ☺.

Diagram 5 :

01.47-41 moet wel, om 02-19 tegen te gaan

- => 01. ... 02-35 02. 49-16
- ++ 02. ... 35-49 03. 41-37 05x41 04. 46x32 49x27 05. 16x38 +
- ++ 02. ... 35-02 03. 48-43
- > 03. ... 02-19 04. 41x14 05x49 05. 46-32 49x27 06. 16x32 +
- > 03. ... 02-35 04. 41-36 (ook 43-38 kan) 35-02 05. 43-38 02-35 06. 36-47 35-02
- 07. 16-32 05x37 08. 46x19 02x42 09. 47x38 +

- => 01. ... 02-16 02. 41-37 05x41 03. 46x32 16x38 04. 49x32 +

Diagram 6 :

- 01. 18-13
- => 01. ... 35x08 02. 45-07 02x11 03. 16x13 +
- => 01. ... 02x30 02. 45-40 35x21 03. 16x25 +

Diagram 7 :

- 01. 14-25
- => 01. ... 34-43 02. 48x39 30x48 03. 09-03 48-37 04. 36-31 37x26 05. 25-48 +
- => 01. ... 30-13 02. 25x43 13x04 03. 43-27 04x31 04. 36x27 +

Diagram 8 :

- 01. 06-01
- => 01. ... 23-18 02. 33-29
- ++ 02. ... 18x31 03. 36x27 12x45 04. 27-22 ! +
- ++ 02. ... 18x45 03. 01x23 45x31 04. 36x27 +
- => 01. ... 12-18 02. 33-29 23x45 03. 01x23 45x31 04. 36x27 +

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

Vijf dammen tegen twee dammen

Geen makkelijke materie om daarmee te beginnen... Niet zo vaak voorkomend in de wedstrijdpraktijk en er wordt (dus) ook niet al te veel aandacht aan besteed in de damboeken.

Hoe vatten we dit paragraafje op ? Wel vrij eenvoudig. Omdat de materie nu eenmaal moeilijk uitvalt en dit PDFje dus eerder een algemene rondleiding doet beperken we ons het volgende. We geven eerst de konklusie, daarna komt een woordje over de strategie om tot het resultaat te komen en tenslotte enkele standen. We kijken tenslotte ook eens in de database met partijen.

1. Konklusie : wanneer er geen sprake is van een dynamische beginstand (zwart met andere woorden geen witte dam in de beginstand kan afnemen of ook geen onmiddellijke remise kan forceren door een 1 om 2 dammen afruil bijvoorbeeld) dan winnen 5 dammen steeds van 2 dammen.

Van Kesteren heeft de 5 dammen tegen 2 dammen - eindspelen uitgebreid bestudeerd en zijn naam moet hier dan ook beslist vermeld worden. Ook enkele Franse auteurs hebben een boekje uitgebracht omtrent deze eindspelen.

Zoals reeds opgemerkt in de vorige inleidende paragraaf valt het dus véél moeilijker uit om te winnen in een 5 dammen tegen 2 dammen eindspel dan in een 4 dammen tegen 1 dam eindspel. De redenen werden al aangestipt en komen er op neer dat wit algemeen gesproken niet zomaar een afruil van 1 dan tegen 1 dam kan forceren en dus met een "dubbele vangstelling" moet gaan werken ...

2. Winstmethode

De winstmethode die Van Kesteren hanteerde is me onbekend. Daarom put ik uit het boekje "5 Dames contre 2, une solution explicite" van **Régis Blanpain**.

Het basisidee van Blanpain : het vertrekt van één welbepaalde positie van de 5 witte dammen (wit kan die positie steeds bereiken) en behandelt dan gewoon systematisch alle mogelijke standen door de twee zwarte dammen op elke combinatie van 2 andere velden te plaatsen. Wit kan winnen in een 14 - tal zetten in alle varianten. Als we nog een aantal zetten erbij rekenen om de beginstelling te bereiken dan blijven we toch nog onder de grens van de fameuze 25 zetten. Een (erg) gelukkige bijkomstigheid.

Een uitstekend idee om iets rigoureuus te bewijzen en af te handelen. Het boekje telt iets meer dan 30 bladzijden. We geven verderop de sleutelstand waarmee wit begint maar geven eerst een tweetal kleine bedenkingen.

=> Het lijkt vrij zeker toe dat andere "winnende" beginposities bestaan. De vraag naar de beste beginpositie (om snel en eenvoudig te winnen) blijft dus ergens bestaan.

=> Ergens las ik (was het op internet of in een tijdschrift ?) een commentaar de methode van Blanpain. Die methode geeft namelijk aanleiding tot het wat "hersenloos neerpennen" van varianten.

Deze commentaar is ergens begrijpelijk. Toch delen we die commentaar zeker niet volledig. Wegens meerdere redenen :

++ Het hierboven vermelde aantal bladzijden van het boekje valt nogal mee.

++ Bij een eerste indruk (enige voorzichtigheid is geboden, ik heb niet alles doorgenomen) lijkt het me dat men de varianten niet echt hoeft te memoriseren of zo. Vanuit de beginstelling voor het bord moet men er wel uitraken, althans eens men (voorafgaandelijk) een aantal mogelijkheden heeft onder de loep genomen.

++ Tenslotte geeft de winstvoering het grote voordeel van de duidelijkheid. Men weet wat men wil, men heeft een plan. Men zet de beginstand op en gaat aan het werk.

=> Een laatste bedenking. Een ander soort van (winst) bewijsvoering zou er een zijn van te hanteren principes, te hanteren regels die men dient te volgen om tot winst te komen. Misschien bestaat die wel

en indien dit het geval is dan zou het uiteraard passend zijn van die hier op te nemen en uit de (dam) doeken te doen. Een combinatie van een dergelijke methode samen met een methode zoals Blanpain die hanteert (vertrekkend vanuit een bepaalde positie van de witte dammen) is ook denkbaar.

Los van deze discussie willen we toch ook volgende twee 3 krachtlijnen aanhalen :

- => De minderheidspartij moet ten allen prijze vermijden dat een één om één afruil kan gebeuren. Er zou immers een 4 om 1 dammeneindspel overblijven dat verliest.
- => Losstaan van een dam voor de minderheidskleur valt algemeen gesproken en om voor de hand liggende redenen sterk af te raden ...
- => Het gebruik van de dubbele vangstellingen, daarnet vermeld.
- => De minderheidskleur biedt de sterkste, taaiste weerstand wanneer het zijn twee dammen op de lange lijn kan plaatsen.

Na al deze (omkaderende) commentaar geven we nu de sleutel - positie waarmee de winstvoering van Blanpain van start gaat :

Dia 1 Sleutelstand Blanpain, Waz

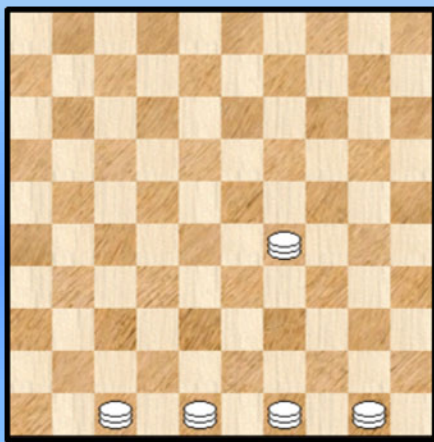
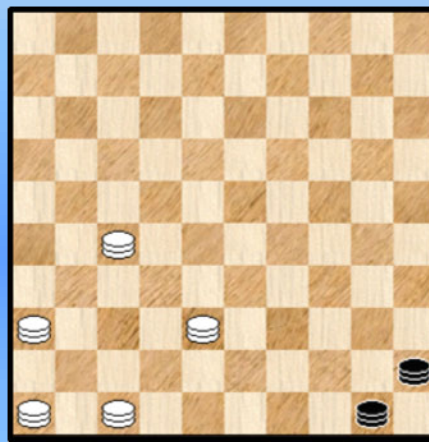


Diagram 2 Wit wint



De witte dammen plaatst men op de velden 29, 47 tot en met 50. Zwart heeft elders op het bord twee dammen.

Ten aanzien van de sleutelstand moet er natuurlijk één vraag beantwoord worden : kan deze stand, waarbij wit aan zet is , wel steeds bereikt worden ? De voornaamste mogelijke hindernis om dit te verhinderen ziet men in **diagram 02**. Zwart bezet de triktrak - lijnen met beide dammen.

Wit bouwt dan (bijvoorbeeld) de stand van diagram 2 op. De zwarte dammen kunnen niet losstaan. Indien een van de beide dammen aan de andere kant van de lijn 46-05 zou staan (dam 50 op veld 6 bijvoorbeeld) wint wit onmiddellijk door 46-23 ! +

Vandaar het idee om een tempo te maken en dezelfde stand opnieuw te bereiken maar nu met een zwarte dam langs de ene en de andere zwarte dam aan de andere kant van de lijn 46-05.

01. 38-49 50-06 02. 49-43

=> 02. ... 06-01 03. 43-39 01-06 04. 39-50 en wit veroverd de triktraklijnen of wint eigenlijk zelfs onmiddellijk.

=> 02. ... 45-50 03. 43-34 enz.

=> 02. ... 06-50 03. 43-38 !

++ 03. ... 45-01 04. 46-28 50x31 05. 36x18 01x42 06. 47x38 +

++ 03. ... 50-06 04. 46-23 45x31 05. 36x22 06x42 06. 47x38 +

3. Voorbeelden van vangstellingen

We blijven daarvoor bij de winstvoering van Blanpain en geven gewoon 4 niet te moeilijke

mogelijkheden. Er volgt ook nog een vijfde. Die is een ietsje moeilijker (niet veel) en daarvan geven we niet de oplossing. Op te lossen dus. Van het blad af wel te verstaan.

Diagram 3 Wit wint

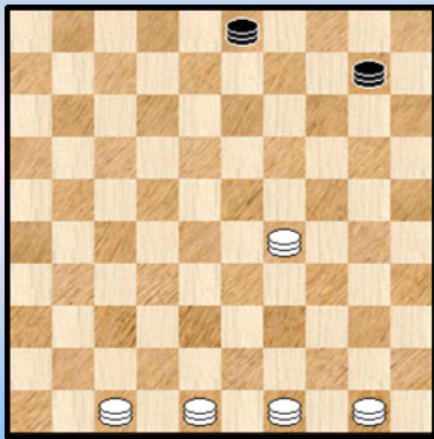


Diagram 4 Wit wint

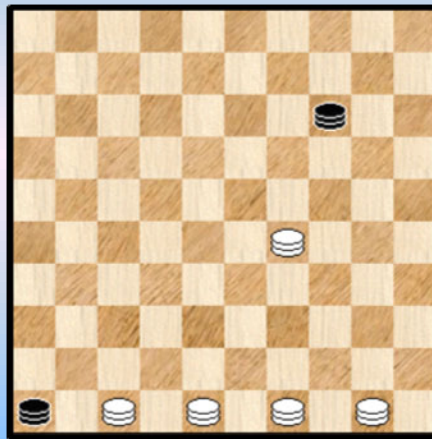


Diagram 3 : 01. 29-20 03x25 02. 50-39 25x43 03. 49x05 +

Diagram 4 : 01. 29-23 ! 46x19 * 02. 47-20 14x25 03. 50-39 25x43 04. 49x14 +

Diagram 5 Wit wint

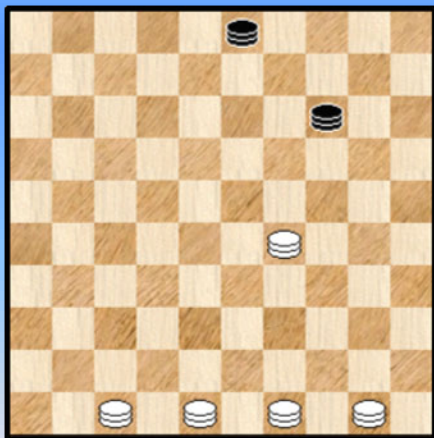


Diagram 6 Wit wint

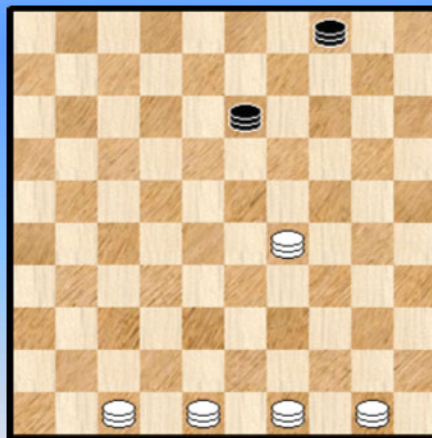
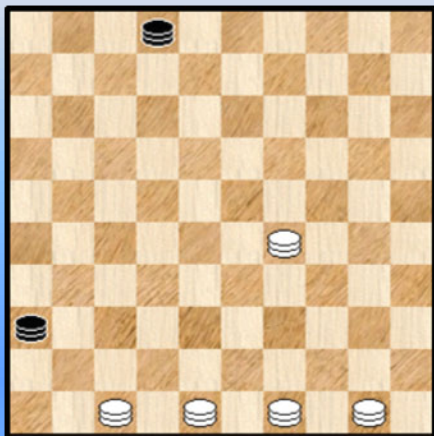


Diagram 5 : 01. 48-26 03-09 02. 26-03 14-25 03. 03x14 25x03 +

Diagram 6 : 01.47-36 ! 13-09

De enige zet die zwart niet met een verliezende 4 om 1 dammen eindspel laat. Zwart ontbeerde een tempo om gewoon te laten slaan.

Diagram 7 Wit wint



02. 29-20 09x25 03. 50-39 25x43 04. 49x27 04x31
05. 36x27 +

Diagram 7 : De vijfde stand uit de reeks geven we , zoals gezegd, als opgave.

We vermoeden dat deze stand bij de PC Blues - lezer niet voor al te veel problemen zal zorgen !

4. Wat zegt onze partijen - database ?

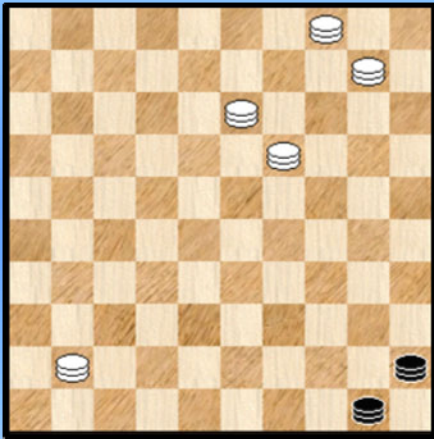
Om totaal vonden we 14 partijen waar het kwam tot een 5 om dammeindspel, op een totaal van meer dan 400000 partijen. Een erg lage score uiteraard die voldoende onderstreept dat dit niet zo vaak voorkomt.

Al moeten we dit wel nuanceren daar eigenlijk ook de 5 stukken om 2 dammen mee in bad moeten genomen worden. Wegens redenen van dezelfde problematiek. Ze komen echter in een volgend paragraafje aan bod en worden hier dus niet meegerekend.

Van de 14 standen kon de meerderheidspartij er 10 winnen. 4 standen eindigden in remise. In één ervan werd de remise effectief een feit (wegens eindigend in een drie om 1), in de drie andere standen werd stemde de meerderheidspartij uiteindelijk met remise in **wegens niet in staat** om te winstvoering te volbrengen !

Uit die 14 standen halen we er één uit.

Diagram 8 Wit wint



Uit de wedstrijd **Bessin - Ponsar**

Wit toont hoe twee zwarte dammen aan te pakken op de triktrak :

85. 41-37 ! wit neemt gewoon een tempo een zwart gaf op.

Er kon komen :

=> 85. ... 45-01 86. 19-28 50x09 87. 04x18 01x46

88. 10-05 +

=> 85. ... 50-06 86. 19-23 45x09 87. 04x22 06x46

88. 10-05 +

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

Vijf stukken tegen twee dammen

In het voorgaande paragraafje namen 5 dammen het op tegen twee dammen. We hebben dit onderwerp beslist niet uitputtend behandeld (dat kan en mag ook niet in een algemeen inleidend boek tot de overmachtseindspelen ☺) maar het bood in de eerste plaats de mogelijkheid op enige reflectie en bovendien werd duidelijk dat het moeilijke materie betreft, ook al bleven we zoals gezegd wat op de vlakke.

Onwillekeurig stelt zich nu echter een vraag : wat als de meerderheidspartij niet over 5 dammen beschikt maar over minder dammen. In het begin van dit boek hadden we een ietwat analoog gegeven. We starten met 4 dammen tegen 1 dam, daarna keken we naar drie dammen (+ 1 schijf) tegen 1 dam, daarna twee dammen (+ 2 schijven) tegen 1 dam , ...

We slaagden er toen in de lijn volledig door te trekken. Zou er hier ook iets dergelijks mogelijk zijn ?

We moeten ons allicht niet te veel illusies maken : de taak van de witte stukken tegen de twee zwarte dammen valt merkkelijk zwaarder uit ...

In dit paragraafje noteren we een aantal zaken hieromtrent. Geen strikte of algemene behandeling. We behandelen bovendien alles samen in die zin dat de 5 stukken dus 4 dammen en 1 schijf ofwel 3 dammen en 2 schijven , enz. ... kunnen zijn.

We nemen eerst uit de "Strategie der 100 velden" de konklusies over die **Van Kesteren** had gegeven.

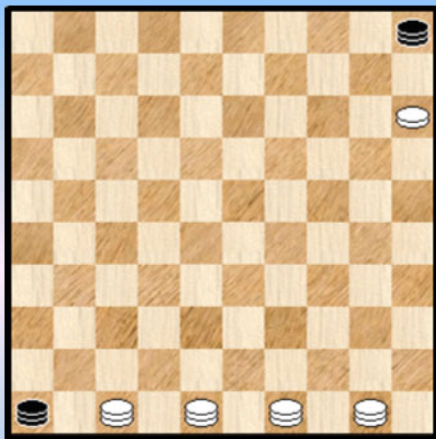
=> 5 dammen winnen altijd van 2 dammen (vorig paragraafje)

=> 4 (witte) dammen en een schijf winnen altijd van 2 (zwarte) dammen indien de schijf op veld 15 geraakt. De twee zwarte dammen kunnen de meeste weerstand bieden op de lange lijn.

=> In een beperkt aantal gevallen winnen 3 dammen en twee schijven van 2 dammen.

Om deze materie wat toe te lichten en in te leiden (maar dus helemaal niet grondig te behandelen !) starten we vooreerst met **diagram 1**.

Diagram 1 Wit wint



Een positie met 4 dammen en een schijf tegen twee dammen op de lange lijn. De witte schijf staat op veld 15 en volgens Van Kesteren dus gewonnen.

We kijken even naar een zeer **instructieve** winstmogelijkheid. We zeggen helemaal niet dat dit de enige manier is.

01. 47-33 !

Zwart heeft uiteindelijk drie mogelijkheden :

=> 01. ... 46-19 (ook 46-24) 02. 15-10 05x14 03. 48-37 19x41 04. 49-32 41x39 05. 50x10 +

=> 01. ... 46-14 02. 15-10 !

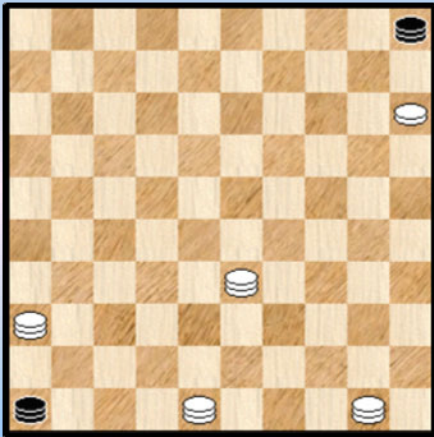
Hierna kan wit een vijfde dam kronen en komen we terecht in het winnende 5 om 2 dammen - eindspel. Dus toch een kleine toepassing van het principe dat in de inleiding hierboven werd vermeld...

=> Blijft dus 01. ... 05-41 02. 49-27

Wat kan zwart doen ? Losstaan op de lange lijn verliest onmiddellijk. Wanneer zwart uitwijkt naar veld 36 speelt wit 37-04 en een één om één afruil valt niet te vermijden. Winst voor wit dus. Er blijft dan ook alleen over om opnieuw naar veld 5 te pendelen.

02. ... 41-05 03. 27-36 ! Zie **diagram 1A**

Diagram 1A Zaz



Wit heeft nu de velden 41 en 10 onder controle. Dat volstaat voor de winst :

=> 03. ... 05-32 04. 48-37 32x41 05. 36x47 +

=> 03. ... 46-14 04. 15-10 ! 14-23 05. 10-04 + 5 dammen tegen twee dammen.

=> 03. ... 46-19 04. 15-10 05x14 05. 36-41 19x46 06. 48-37 46x39 07. 50x10 +

We kijken nog even naar diagram 1. Naast het feit dat het om een erg instructieve winst gaat blijkt het duidelijk ook om een **scharnier** - stand te gaan. Daarmee bedoel ik het volgende : als deze stand wint (en we hebben zopas gezien dat dit zo is) wat belet er om de schijf die nu op 15 staat terug te werken naar 25, 35, of 45 ? De witte strategie bij dit alles is dus om uiteindelijk bij diagram 1 uit te komen en eventueel 5 dammen te kronen.

We zien twee mogelijke hindernissen :

=> In de diagramstand was wit aan zet. Een complicatie komt er (zelfs met de witte schijf op 15) als zwart aan zet is. De reden valt te zoeken in het feit dat zwart dan met een van de dammen (of eventueel beide dammen) weg kan van de lange lijn.

=> Een tweede hindernis is het "nemen van een horde". Met andere woorden het kunnen opschuiven van een schijf op 25 naar 15, of van 35 naar 25 of van 45 naar 35. Kan dit steeds , onder alle omstandigheden ?

Een ander type stand (van dammen en 1 schijf tegen 2 dammen) heeft men wanneer de witte schijf zich aan de andere kant van de lijn 46-05 bevindt en deze dus niet meer moet oversteken. Kan wit dergelijke stand winnen en eventueel onder welke voorwaarden ? Kan ook hier een systeem worden toegepast waarbij men de witte schijf op veld 16 laat komen vanaf 26 of 36 of veld 46 ?

We willen dit alles hier niet verder uitdiepen en geven in de plaats daarvan 4 standen met het Kingsrow - resultaat. Geen exakte strategie dus hoe te winnen maar het naakte (analytische) resultaat. Genoeg om de nodige **overpeinzingen** toe te laten en (meer dan) genoeg voor deze algemene kontekst...

In alle standen is zwart de beginnende partij. Dit is met opzet zo gekozen om te vermijden dat toevallige omstandigheden (in de vorm van initiële bijzondere kenmerken) een rol zouden spelen.

Diagram 2 Zaz

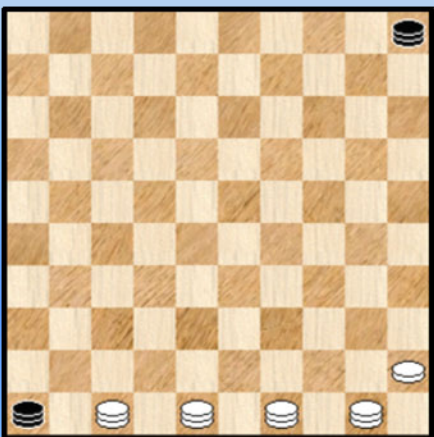


Diagram 3 Zaz

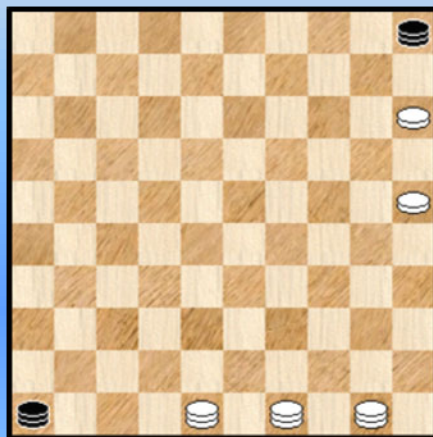
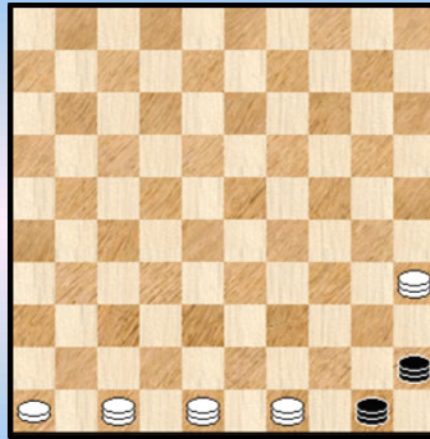


Diagram 4 Zaz



Diagram 5 Zaz



The results from the Kingsrow - jury (☺) : in diagram 2 wint wit, in diagram 3 haalt zwart remise en in diagram 4 en 5 wint wit opnieuw. Zeker voor diagram 5 lijkt dit niet vanzelfsprekend.

We besluiten dit paragraafje met een viertal vangstellingen (sleutelposities) uit het boek "Strategie der 100 velden" van Moser. Terzijde gezegd wordt er in dit boek op de "5 om 2" materie slechts in beperkte mate ingegaan.

Diagram 6 Wit wint

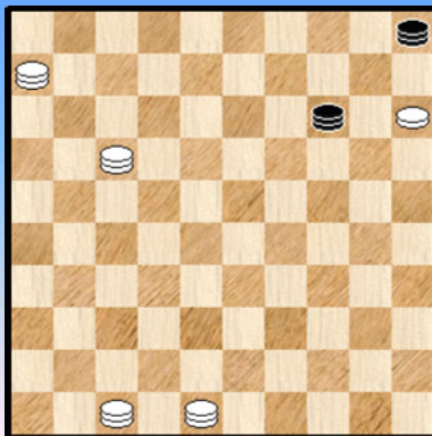


Diagram 7 Wit wint

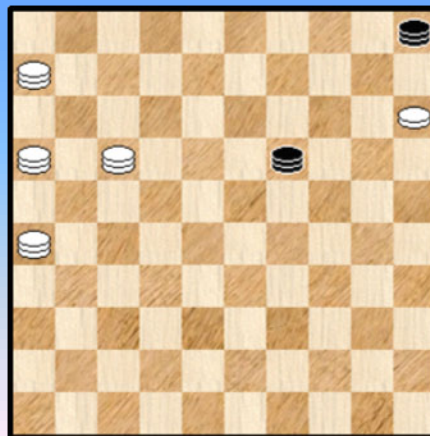


Diagram 6 :

Wit kan winnen op twee manieren :

=> 01. 47-20 14x25 02. 15-10 05x11 03. 06x39 25x43 04. 48x39 +

=> 01. 15-10 en wit haalt 5 dammen.

Diagram 7 :

01. 15-10 05x14 02. 26-37 19x41 03. 16-32 41x11 04. 06x10 +

Diagram 8 Wit wint

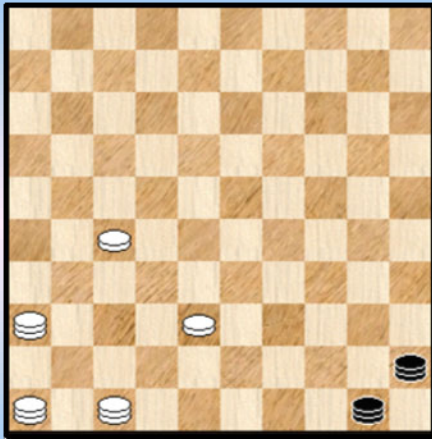


Diagram 9 Wit wint

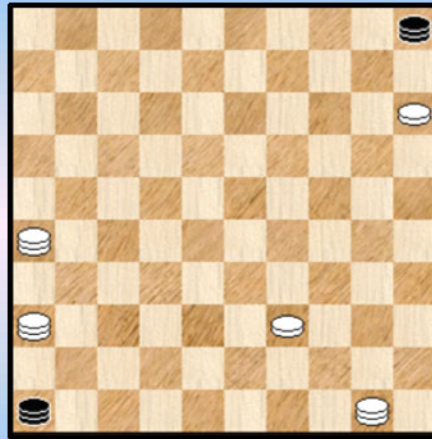


Diagram 8 :

01. 46-05 ! Wit maakt eerst een tempo en mag daarbij niet los staan.

=> 01. ... 45-01 02. 05-23 01x42 03. 47x33 50x31 04. 36x27 +

=> 01. ... 50-06 02. 05-23 45x31 03. 36x22 06x42 04. 47x38 +

Diagram 9 :

01.39-33 Ook hier maakt wit een tempo. Zwart heeft drie mogelijkheden :

=> 01. ... 05-32 02. 26-37 32x41 03. 36x47 +

=> 01. ... 46-19 (of 46-23) 02. 15-10 05x14 03. 36-41 19x46 04. 26-37 46x39 05. 50x10 +

=> 01. ... 46-14

++ 02. 36-09 14x03 03. 15-10 05x39 04. 50x17 03x21 05. 26x17 +

++ letwat merkwaardig is er ook een andere, bijzonder fraaie, winst aanwezig : 02. 15-10

>> 02. ... 14-03 03. 36-47 05x39 04. 50x17 03x21 05. 26x17 +

>> 02. ... 14-25 03. 26-48 ! (liefst niet 03. 10-04 ? dat wit weliswaar nog steeds een analytische winst voorspelt maar er is nog heel wat werk voor de boeg ...) 05x39 ! 04. 50x28 !

>1 04. ... 25-20 05. 36-47 20-03 06. 47-20 03x25 07. 28-39 25x43 08. 48x39 +

>1 04. ... 25-03 05. 48-26 03-20 06. 36-09 20x03 07. 28-17 03x21 08. 26x17 +

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

"De omgekeerde Sjolomentsew"

Een wat moeilijke titel. zeker ☺. Dit korte paragraafje is wat bedoeld als tussendoortje, als welkome afwisseling. Kortom, niet al te ernstig. Alhoewel, men weet nooit waar het goed voor is.

Van waar komt de titel ? Wel, Johan Bastiaannet introduceerde in zijn uitmuntend eindspelboekje " In de schatkamer van het eindspel" de term "**Sjolomentsew - genre**". Daarmee officialiseerde hij deze benaming voor het volgende soort eindspel : twee (witte) dammen nemen het op tegen 4 of meer schijven en dwingen ze tot overgave. Dit ter ere van Sjolomentsew die in dit genre heel wat komposities had gemaakt. Een volledig - terechte benaming dus.

Op zich heeft dit niks te maken met overmachtseindspelen waar de meerderheidspartij over (minstens) 4 stukken moet beschikken.

Bij de laatste diagrammen van vorige paragraaf namen 5 witte stukken het op tegen 2 (zwarte) dammen. We waren eigenlijk aangeland bij 3 witte dammen samen met twee (witte) schijven. Zouden we dit nog verder kunnen doortrekken en afdalen tot zegge en schrijve 5 (witte) schijven ? Zonder witte dam dus ?

In dit geval zou een dergelijke 5 schijven tegen 2 dammen - stand toch als overmachtseindspel kunnen worden aangestipt. En meteen hebben we ook een verklaring voor de titel. Bij de eigenlijke Sjolomentsew - standen wint de kleur in het bezit van de 2 dammen. Bij de omgekeerde Sjolomentsew - standen pogen de 5 witte schijven te winnen van de twee dammen.

In de partijen database komen 49 standen voor, maar zoals te verwachten - de vereiste standskenmerken liggen bijzonder hoog - is vrijwel nergens sprake van eigenlijke overmachts - aspecten. Vrijwel, want we vonden toch een tweetal stuks. Erg zeldzame vogels dus. Hier komen ze.

Diagram 1 Waz

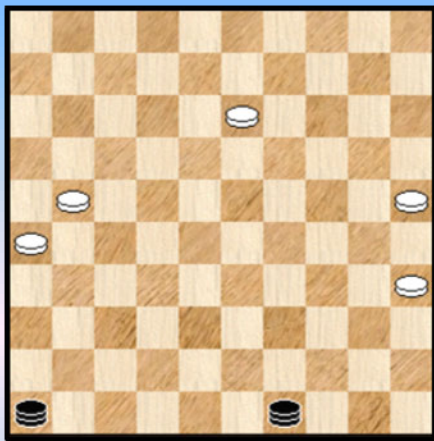


Diagram 2 Waz

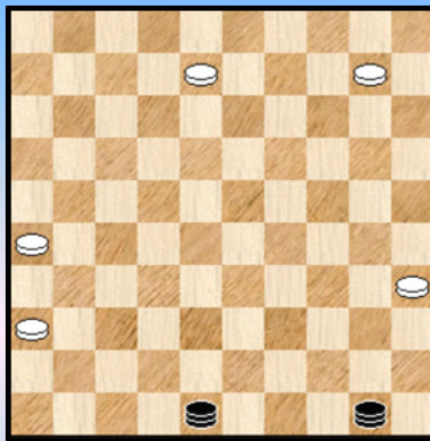


Diagram 1 komt uit de partij **Provoost - Rijk**. Zwart heeft zopas een dam gekroond op 49.

63. 21-17 X 49-27 ! en er werd remise gegeven. Inderdaad tegen de dreiging 13-08, 27-22 kan niks worden ingebracht.

X Ook het volgende leverde niks op : 63. 21-16 49-27 remise wegens de dreiging 27-31 =

Er bestaan overigens meerdere manieren om te remiseren. We geven er nog enkele.

=> 63. ... 49-21 64. 17-11

++ 64. ... 46-37 65. 26x17 37-26 ! =

++ 64. ... 21-27 65. 13-08 27-31 66. 26x37 46x16 =

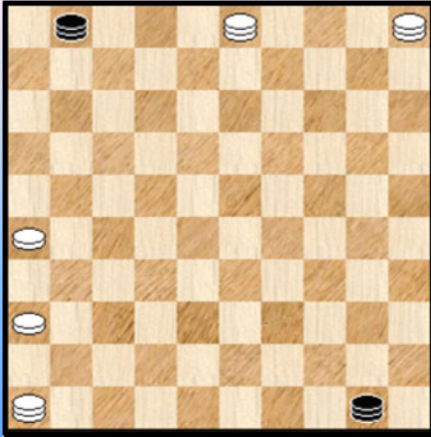
=> 63. ... 46-28 64. 17-12 28-23 65. 12-08 49-27 =

Diagram 2 stamt uit **Boerrigter - Teer**.

Zwart heeft zopas 44-50 gespeeld en aldus een tweede dam verworven. We geven eerst het verdere verloop van de partij en dan enige kommentaar.

58. 10-05 48-34 **59.** 08-03 34-45 **60.** 35-30 45-01 **61.** 30-24 01-45 **62.** 24-20 45-01
63. 20-15 01-45 **64.** 05-46 45-01 **65.** 15-10 01-45 **66.** 10-05 45-01 **diagram 2A**

Diagram 2A Waz

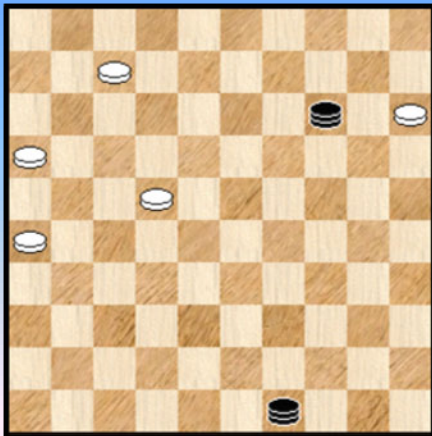


67. 03-20 01-45 **68.** 20-47 45-01 **69.** 36-31 01-45
70. 47-36 45-01 **71.** 31-27 01-45 **72.** 46-41 45-01
73. 41-37 01-45 **74.** 37-46 45-01 **75.** 05-10 01-45
1-1 (3.05/2.08)

Kommentaar : zwart kan niet beletten dat wit drie dammen haalt. Maar daar blijft het bij. Door het bezetten door zwart van de beide triktrak - lijnen kan daar nooit nog een witte dam op komen. En een vangstelling kan niet.

De zwarte strategie was dus de juiste.

Diagram 3 Wit wint



Het voorgaande bracht me ertoe een stand samen te stellen waar wit wél wint.

01. 07-01 De enig - winnende zet :

=> 01. 22-18 14-09 02. 18-12 09-03 =

=> 01. 22-17 49-44

++ 02. 17-12 14-03 =

++ 02. 16-11 14-28 03. 07-02 28-22 04. 17x28 44x06 =

=> 01. 07-02 14-09 02. 22-17 49-44

++ 03. 16-11 09-22 04. 17x28 44x06 =

++ 03. 17-12 44-40 04. 12-08 09-03 =

=> 01. 16-11 14-09 02. 22-17 49-21 =

Hoe moet het nu verder na 01. 07-01 ? Zwart heeft geen echt plan, wit wel : hij brengt eerst schijf 22 veilig naar dam. Daarna komen schijf 16 en schijf 26 aan beurt. Dit alles duurt een poosje.

Tenslotte zijn we aanbeland in een stand van 4 dammen en een schijf op 36 tegen twee zwarte dammen. Hoe dit wint zagen we in een eerdere paragraaf ...

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

Overmachtseindspelen								
Partijen in de database :		408309						
Groeps- naam	Type eindspel	Theor.	Aantal		Gew. Part.		Afwijk.	Opmerk.
		Winst %	Partijen	In %	Partijen	Winst %		
3x1	3D0S<=>1D0S	0	378	0,09	41	10,85	10,85	
	3D0S<=>1D1S	0	108	0,03	50	46,30	46,30	
4x1	4D0S<=>1D0S	100	27	0,01	25	92,59	7,41	
	3D1S<=>1D0S	100	149	0,04	132	88,59	11,41	
	2D2S<=>1D0S	100	965	0,24	697	72,23	27,77	
	1D3S<=>1D0S	100	4203	1,03	2481	59,03	40,97	
	0D4S<=>1D0S	geen	1055	0,26	589	55,83		
4x2	4D0S<=>1D1S	100	90	0,02	85	94,44	5,56	
	3D1S<=>1D1S	100	149	0,04	132	88,59	11,41	
	2D2S<=>1D1S	geen	5952	1,46	4560	76,61		
	1D3S<=>1D1S	geen	20095	4,92	10160	50,56		
	0D4S<=>1D1S	geen	6734	1,65	1087	16,14		
4x2D	4D0S<=>2D0S	0	15	0,00	4	26,67	26,67	
	4D0S<=>2D1S	0	3	0,00	0	0,00	0,00	
	3D1S<=>2D0S	0	71	0,02	16	22,54	22,54	
4x3	4D0S<=>1D2S	100	55	0,01	51	92,73	7,27	
	3D1S<=>1D2S	100	675	0,17	600	88,89	11,11	
	2D2S<=>1D2S	geen	5790	1,42	3889	67,17		
	1D3S<=>1D2S	geen	25235	6,18	6324	25,06		
4x4	4D0S<=>1D3S	100	9	0,00	9	100,00	0	
	3D1S<=>1D3S	geen	163	0,04	140	85,89		
	2D2S<=>1D3S	geen	2535	0,62	1232	48,60		
	1D3S<=>1D3S	geen	11490	2,81	2571	22,38		
5x2	5D0S<=>2D0S	100	14	0,00	10	71,43	28,57	
	5D0S<=>2D1S	100	2	0,00	2	100	0	
	5D0S<=>2D2S	geen	0					
	5D0S<=>2D3S	geen	0					
	4D1S<=>2D0S	geen	43	0,01	30	69,77		
	4D1S<=>2D1S	geen	7	0,00	4	57,14		
	4D1S<=>2D2S	geen	1	0,00	1	100,00		
	3D2S<=>2D0S	geen	103	0,03	54	52,43		
	3D2S<=>2D1S	geen	57	0,01	34	59,65		
	3D2S<=>2D2S	geen	25	0,01	10	40,00		
	2D3S<=>2D0S	geen	357	0,09	133	37,25		
1D4S<=>2D0S	geen	488	0,12	128	26,23			

Overzichtstabel

We geven vooreerst een woordje uitleg bij de rubrieken :

Type eindspel : het betreffende soort van eindspel, eerst aan de hand van groepsnaam en dan het effectieve (detail) type. Het type eindspel wordt eenduidig bepaald door het aantal en de aard van de stukken van beide kleuren.

Theoretische winstpercentage : aan sommige types eindspelen kan men een analytische eindresultaat hechten. Bij korrekt spel zal algemeen gesproken voor een vrij willekeurige stand (abstraktie van dynamische aspecten ten aanzien van de beginstand) van dergelijke type eindspel het resultaat vastliggen. Bij korrekt spel van beide kleuren wel te verstaan.

Aantal partijen : het aantal partijen waarin dergelijk eindspel voorkomt.

Voorkomen in percentage : afgeleid uit de voorgaande rubriek , maar nu omgerekend in percentage (aantal partijen waarin het type eindspel voorkomt gedeeld door het aantal partijen in de database).

Gewonnen partijen : het aantal gewonnen partijen voor het type eindspel

Winst percentage : afgeleid uit de voorgaande rubriek , maar nu omgerekend in percentage (aantal gewonnen partijen waarin het type eindspel voorkomt gedeeld door het aantal partijen van dit type eindspel).

Afwijking : Indien er een theoretisch winstpercentage voor het type eindspel is dan kan men dit theoretisch winstpercentage vergelijken met het uit de database berekende winstpercentage (voorgaande rubriek). Het verschil tussen beide of nog korrekter gezegd de absolute waarde van dit verschil nemen we op onder de rubriek afwijking.

Opmerkingen : Hier kunnen eventuele opmerkingen genoteerd worden. Dit gebeurt via een volgnummer die verderop in de tekst kan toegelicht worden.

Bedoeling van de overzichtstabel

We moeten de lat met doelstellingen niet al te hoog leggen :

=> Enerzijds de overmachtseindspelen wat in kaart brengen ten aanzien van de frekwentie van voorkomen. Kortom het cijfermateriaal eens onder de loep nemen.

=> Toelaten nog wat te brainstormen omtrent de definitie en de indeling van de overmachtseindspelen

1. Een blik op het cijfermateriaal

Het cijfermateriaal laat in principe twee zaken toe :

- => Een indruk te hebben over het voorkomen in absolute en relatieve waarde voor elke type eindspel
- => Een (beetje) licht te werpen op de vraag of aan het type eindspel een eenduidig analytisch resultaat kan worden gehecht.

1.1. Ten aanzien van het voorkomen van het type eindspel doorlopen we even enkele resultaten en/of opvallende punten :

1) De twee belangrijkste groepen zijn de 4x2 en de 4x3 eindspelen. Niet onverwacht. Misschien had men vooral de 4x2 in gedachten en in het bijzonder het 1D3S<=>1D1S - eindspel verwacht maar de groep 4x3 doet niet onder en het meest voorkomende eindspel is zelfs 1D3S<=>1D2S.

2) De 4x1 - eindspelen vormen - vrij verrassend - een relatief grote groep. Gaande van 965 (2D2S<=>1D0S) over 1088 (2D2S<=>1D0S) naar 4203 (2D2S<=>1D0S). Het genre moet dus absoluut niet een theoretische akkefietje worden afgedaan.

3) De groep 5x2 eindspelen valt fors kleiner uit dan de groepen 4x2 en 4x3. Geheel volgens de verwachting die op zijn beurt natuurlijk refereert naar de praktijkervaring.

Het past wellicht om toch enige voorzichtigheid te betrachten bij het lezen van deze cijfers en zeker voor het (eventueel) trekken van besluiten. We geven zelf enkele beperkingen :

=> We denken in de eerste plaats aan de grootte van de getallen die verschijnen voor de verschillende types eindspelen. Ook al is het totaal aantal partijen in de database vrij groot (een kleine 410000) dan blijft het aantal partijen voor bepaalde types eindspelen erg klein, soms extreem klein. Eigenlijk zou men minstens een honderdtal partijen (een getal losjes uit de hand) moeten hebben om een ietwat steviger houvast te hebben ten aanzien van het voorkomen van het type eindspel.

=> Een reden waarom de cijfers voor bepaalde types eindspel mogelijk vertekend zijn ligt hem in het feit dat de spelers tot remise (winst) besluiten vooraleer het betreffende type eindspel effectief of het bord komt. Een typisch voorbeeld is het 3 dammen tegen 1 dam eindspel (overigens geen overmachtseindspel) dat ook in de tabel werd opgenomen.

=> Zijdelings kan worden genoteerd dat de cijfers van de bepaalde eindspelen niet volledig los van mekaar kunnen gezien worden. Gewoon omdat het ene type logisch uitmondt in een ander type. Bijvoorbeeld een D1S3<=>1D1S kan evolueren naar een 2D2S<=>1D1S eindspel en nadien naar een 3D1S<=>1D1S eindspel. Om deze reden hebben we geen kumulatieve cijfers willen geven over de types heen.

1.2. Vooraleer iets te zeggen over het cijfermateriaal ten aanzien van de rubriek afwijking moeten we nog even wat brainstormen ten aanzien van de rubriek "Afwijking"...

++ Men kan enerzijds vertrekken van het analytisch resultaat voor een bepaald type eindspel en zien waar we uitkomen met de rubriek "Afwijking". Men kan die dan passend proberen interpreteren. Dit onderstelt dat met het analytisch resultaat kent of althans dit passend kan interpreteren door de nodige omkadering te beschrijven.

++ Men kan ook op een andere manier te werk gaan : men vertrekt van de berekende rubriek "Afwijking" en probeert aldus besluiten te trekken omtrent het analytisch karakter van het type eindspel in kwestie (dat men op voorhand als onbekend beschouwt).

De twee benaderingen zijn uiteraard komplementair en in wezen niet verschillend.

Tot nu toe hebben we verder de zaken wat eenvoudig voorgesteld. In de rubriek "Theoretisch winstpercentage" wordt in essentie het volgende ingevuld :

- ++ 0 % : dit duidt erop dat de analytische uitkomst **remise** is voor het betreffende type eindspel
- ++ 100 % : hier hebben we met **winst** te maken
- ++ **geen** : er is geen eenduidige analytische uitkomst

Het komt er natuurlijk op aan deze drie mogelijke waarden passend te interpreteren. Bij de eerste twee waarden (0 en 100%) kent men affirmatief een resultaat toe aan het type eindspel. Laat ons het geval 0 nemen om de redenering wat door te trekken. We nemen er tevens het voorbeeld van een $3D0S \Leftrightarrow 1D0S$ bij. Waarom precies kennen we aan dit eindspel een analytisch remiseresultaat toe ? In dit geval omdat 3 dammen de ene dam niet kunnen overmeesteren, algemeen gesproken.

Er zijn zeker uitzonderingen. Als men bijvoorbeeld een willekeurige beginstand neerzet bestaat er een aanzienlijk kanspercentage dat de drie dammen winnen van de ene dam. Men kan dit onderbrengen bij de **dynamische aspecten van de beginstand** net zoals het voorafgaande verloop in de partij dat aanleiding geeft tot de stand. Dit mag dus ook niet in rekening worden gebracht om tot de konklusie van het analytisch resultaat van het speltype te komen.

Zoals ook eventuele fouten van spelers niet in rekening mogen worden gebracht. Beide kleuren worden geacht perfect te spelen.

Wanneer dus de minderheidskleur - vertrekkend van een aantal voldoende gedifferentieerde beginstanden - de stand analytisch remise kan houden dan kunnen we het type eindspel als analytisch remise beschouwen.

Waarom nog in de gawte de toevoeging van "voldoende gedifferentieerde" beginstanden ? Het is perfect denkbaar dat er een of enkele uitzonderingen zijn. Een frappant voorbeeld is het $1D3S \Leftrightarrow 1D0S$ - eindspel. Dit wint steeds althans wanneer men naast de dynamische beginsaspecten (waardoor een stuk verloren kan gaan) men ook de twee strategische remises uitsluit.

In dit voorbeeld kunnen de twee strategische remises duidelijk als uitzonderingen gekenmerkt worden. Wanneer het niet zou gaan om eerder uitzonderlijke gevallen maar om ganse categorieën of functioneel te beschrijven groepen uitzonderingen dan veroorzaakt dit uiteraard een shift en moeten we als analytisch resultaat van het type eindspel "geen" neerpennen.

Waar de grens ligt tussen individuele uitzonderingen en functioneel te beschrijven categorieën van uitzonderingen blijft natuurlijk een heikel punt. Daardoor moet de inhoud van de rubriek "theoretisch winstpercentage" voor elk type eindspel met een gezonde scepsis bekeken worden en eigenlijk zou men de vraag kunnen stellen of de notie wel echt zinvol is in de zin van "werkbaarheid". Ook het feit dat er slechts drie mogelijke waarden zijn (0, 100, geen) hint in die richting.

Tussendoor nog eens gauw de opmerking noteren dat ook al wordt aan een bepaald type eindspel als analytisch resultaat "geen" toegekend, dan nog heeft natuurlijk elke individuele stand wel degelijk een eenduidige analytische uitkomst. We moeten de twee dus niet verwarren.

1.3 Nog iets over de cijfers van de rubriek afwijking.

=> Voor het type $1D3S \Leftrightarrow 1D0S$ staat er een afwijking van liefst 40%. Toch vermoeden we dat we bij 100 moeten blijven en dat de oorzaak van de grote disproportie de dynamische elementen zijn ten aanzien van de beginstand.

=> De types $2D2S \Leftrightarrow 1D1S$, $1D3S \Leftrightarrow 1D1S$, $2D2S \Leftrightarrow 1D2S$ en $1D3S \Leftrightarrow 1D2S$ komen naar voor met een "geen resultaat". Aansluitend op de realiteit.

=> De aantallen partijen in de 5x2 groep zijn dermate klein dat het wachten is op een grotere database vooraleer er (eventueel) meer te zeggen valt.

2. Brainstorming over de definitie en de indeling van de overmachtseindspelen.

We onderscheiden twee grote groepen van overmachtseindspelen. Enerzijds de 4x2, 4x3 en 4x4 - eindspelen (samengenomen dus de **4x** - eindspelen) , anderzijds de **5x2** - eindspelen. Beide grote groepen hebben een fundamenteel karakter. Zowel in de nodige strategieën als in de middelen om die strategie in winst (remise) om te zetten.

Een bijkomende reden om de onderverdeling in 4x - eindspelen en 5x2 eindspelen aan te houden ligt hierin dat het wanneer er nog meer stukken in het spel zijn men uiteindelijk toch altijd terecht komt bij een van deze twee groepen. Hierbij speelt natuurlijk dat eindspelen met 6 dammen nu eenmaal niet voorkomen in de praktijk.

De **4x2D** groep heeft een wat afzonderlijk karakter. En de groep **4x1** eveneens. Toch kaderen we die beiden eveneens in het (grote en omkaderende) geheel van de overmachtseindspelen.

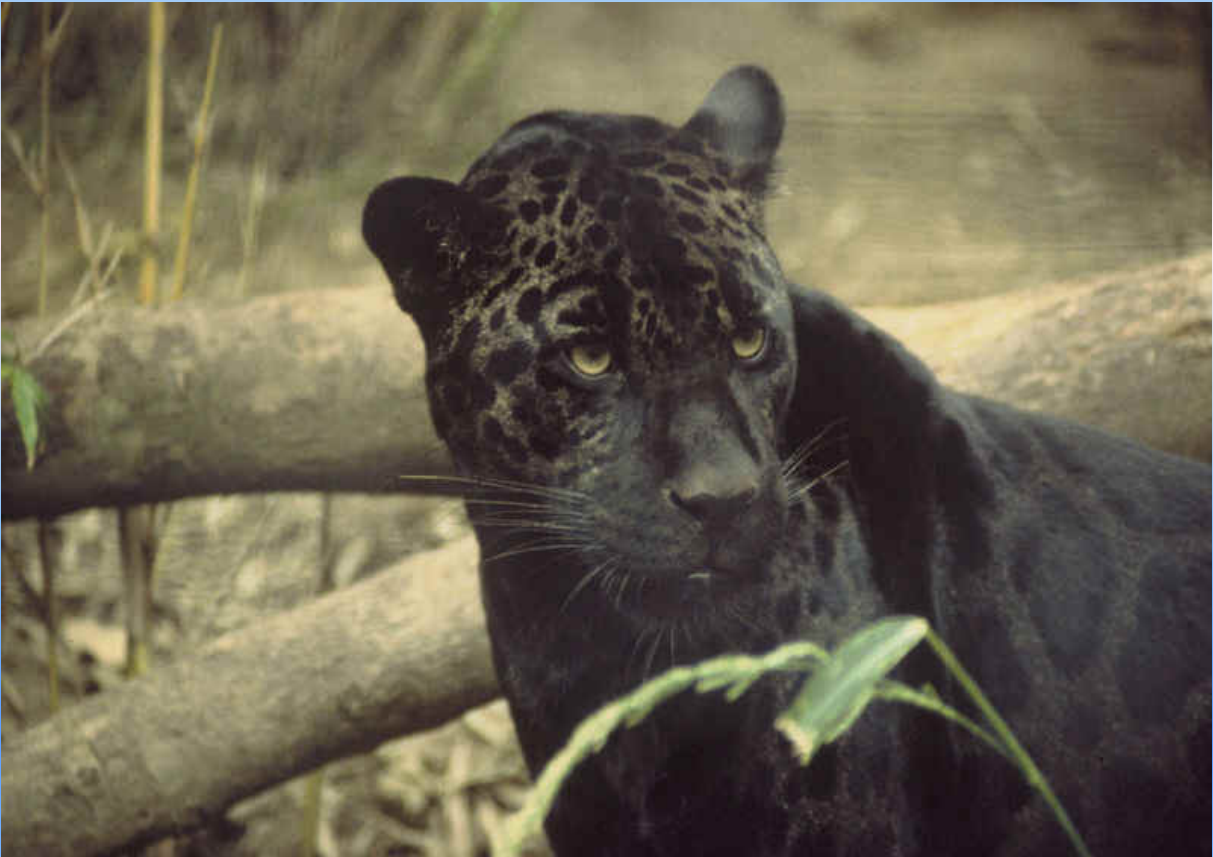
Het voorgaande is uiteraard slechts een persoonlijke opvatting.

Bestaan er nog andere eindspelen dan de types die in de tabel zijn opgenomen ? Ja, natuurlijk. Om er slechts eentje te geven : 1D5S \Leftrightarrow 1D2S. Dit kan dan evolueren, afhankelijk van de precieze stand, naar een 4x of naar een 5x2 - eindspel.

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

Interludia 05 - Wild cats - Black Panter





Hoofdstuk 5 : De Lange lijn en enige andere begrippen

Dit hoofdstuk gaat wat dieper op de betekenis van de lange lijn. Al zal het, voor degenen die de voorafgaande stof goed hebben doorgenomen voor een stuk een opfrissing of herhaling zijn. Er komen ook nog enkele andere begrippen aan bod die deels verbonden zijn of kunnen zijn met de lange lijn maar daar ook deels van losstaan.

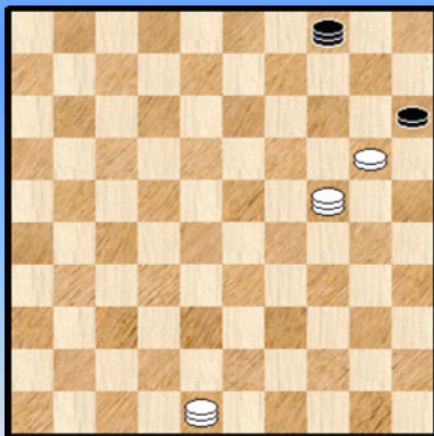
De klemstand

Een eerste onderwerp met een licht **ad hoc** - karakter maar dat we desalniettemin een plaatsje geven in dit hoofdstuk. Omdat het al eens in een of andere gedaante durft optreden bij ons onderwerp : overmachtseindspelen. Verderop in dit hoofdstuk staan trouwens enkele fragmenten daaromtrent. Maar hier verzorgen we de intro.

Bij een klemstand staat een schijf geklemd en is in die zin overgeleverd aan de willekeur van de andere kleur. Ook in het midden van een partij kan een klemstand ontstaan, maar in het eindspel worden de beoogde effecten fel uitvergroot door de aanwezigheid van een dam.

We kijken even naar **diagram 1**.

Diagram 1 Wit wint **PC Blues**



De zwarte schijf kan niet bewegen. Wit daarentegen kan de witte dam op 24 achteruitrekken in (liefst) drie richtingen en belet aldus dat de vijandelijke zwarte dam kan losstaan.

Die kan dus alleen maar de randvelden opzoeken of (eventueel) de witte schijf aanvallen op 20. Daarop moet wit hier dus wel (voortdurend) letten.

Die laatste zorg van wit zou vervallen wanneer het stuk op 20 ook een (witte) dam is.

De oplossing nu :

01. 48-42

=> 01. ... 04-09 02. 42-48 09x25 03. 24-30 25x34 04. 48x25 +

=> 01. ... 04-36 02. 42-47

++ 02. ... 36-04 03. 47-36 +

++ 02. ... 36-09

>> 03. 20-14 09x29 04. 47x24 +

>> 03. 24-29 15x33 04. 47x03 +

Doet het er veel aan toe wie in diagram 1 aan zet is ? Niet echt. En de voornaamste reden moet men bij de essentiële karakteristiek van de klemstand zoeken : de zwarte dam kan niet losstaan.

De oplossing :

=> 01. ... 04-36 02. 48-26

++ 02. ... 36-09 03. 26-48 09x25 04. 24-30 25x34 05. 48x25 +

++ 02. ... 36-47 03. 26-42 47x38 04. 24x42 15x24 05. 42x20 +

++ 02. ... 36-04 03. 26-42 04-36 04. 42-47

>> 04. ... 36-04 05. 47-36 +

>> 04. ... 36-09 05. 20-14 09x29 06. 47x24 +

- => 01. ... 04-09
- ++ 02. 24-35
- >> 02. ... 09x25 03. 35-30 25x34 04. 48x25 +
- >> 02. ... 15x24 03. 35x04 +
- ++ 02. 24-33
- >> 02. ... 15x24 03. 33x03 +
- >> 02. ... 09x25 03. 33-39 25x43 04. 48x25 +

Dezelfde spelgangen komen terug. Om tot winst te komen moet wit "**inbreken**" in het kwadrant 15-04-36-47. Het feit dat de zwarte dam niet kan losstaan zorgt voor de rest.

Diagram 2 Wit wint PC Blues

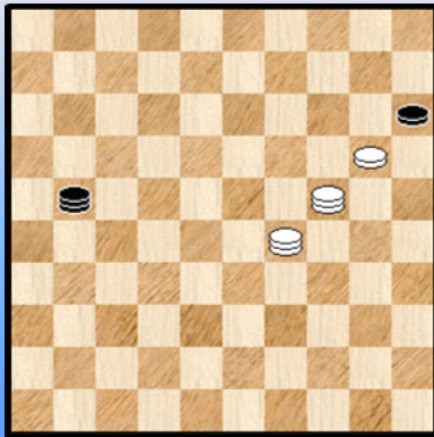


Diagram 2 toont eenzelfde klemstand met zwarte schijf op 15. De zwarte dam raakt hier echter verzeild in een van de kwadranten 03-25-48-26 of 02-35-49-16.

De witte dam doet opnieuw een inbraak in het passende en desbetreffende kwadrant.

01. 29-23

De oplossing moet niet als eenduidig beschouwd worden, zo kan wit ook beginnen met 01. 29-42 of 01. 29-34

- => 01. ... 21-03 02. 23-14 03-26 03. 14-03 26-48 04. 03-26 48-25 05. 26-03 25x14 06. 03x20 +

- => 01. ... 21-26 02. 23-46 26-48 03. 46-14 48-26 04. 14-03 26-48 05. 03-26 48-25 06. 26-03 25x14 07. 03x20 +

- => 01. ... 21-16 02. 23-40 16-49 03. 40-35 49-16 04. 35-49 16-02 05. 49-35 02x30 06. 35x24 +

- => 01. ... 21-49 02. 23-07 49-16 03. 07-02 16-49 04. 02-16 49-35 05. 16-02 35x19 06. 02x24 +

We hebben bij de keuze van deze twee eindspelen - die geen overmachtseindspelen zijn - vermeden de triktrak en de lange lijn naar voor te schuiven. Voor de triktrak hadden we eerder al een bijzonder verraderlijk eindspel bij de 3D1S<=>1D1S standen en de lange lijn komt in de volgende paragrafen aan bod.

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

Lijnen en diagonalen

Eigenlijk kan de titel beter "Lijnen , linies en diagonalen" heten. Om daarmee te beginnen. In elk geval worden duidelijk de lijnen op het dambord bedoeld.

Hebben deze een bijzondere betekenis ? Natuurlijk, en dan vooral in het eindspel. Een vijandelijke dam kan bijvoorbeeld een lijn bezet houden zodat de eigen schijf of schijven niet verder kunnen oprukken. Het komt er dan ook aan iets te vinden om de blokkade op te heffen. Dit aspect zal vooral spelen bij overmachtseindspelen.

Ook bij niet - overmachtseindspelen kan een bepaalde lijn uitermate belangrijke rol spelen. Meerdere schijven moeten bijvoorbeeld proberen door een dam - blokkade te breken.

Afhankelijk van de lijn welke bezet wordt en van andere kenmerken (bijvoorbeeld het aantal schijven achter de lijn) moeten de objectieven naar het resultaat toe voor beide partijen telkens gedefinieerd worden.

Eindspelen waarin lijnen een belangrijke rol spelen worden ook **linie - eindspelen** genoemd. Er is niet zoiets als een exakte definitie van wat een linie eindspel is. Vele eindspelen hebben een linie - aspect. Wanneer dit aspect (over)duidelijk op de voorgrond treedt mag en kan men de term linie - eindspel aanhouden.

Hoe hebben we dit paragraafje opgevat ? We starten met 3 basisstanden die iedereen wel kent - wegens vaak mee te maken ☺ - en geven er nadien wat extra voorbeelden bij. De meeste uit de literatuur, ook enkele zelf - samengestelde standen (al zijn ze dermate eenvoudig dat ze zonder de minste twijfel hier of daar moeten opduiken) en ook nog een kleine minderheid aan standen uit partijen.

Er is gestreefd naar kleine , leuke standen. Eenvoudig en van het blad op te lossen. Er bestaat geen onmiddellijke link naar overmachtseindspelen. Dat komt later wel. Nu gaat alle aandacht naar het linie - aspect. En nog dit : in nogal wat voorbeelden staan de schijven achter de lijn in kwestie. Dat laatste is echter absoluut geen voorwaarde om van een linie eindspel te kunnen spreken.

Diagram 1 Waz

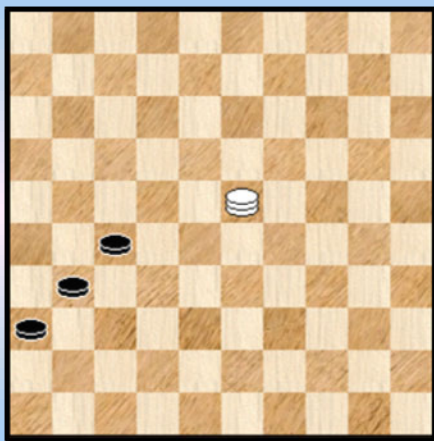
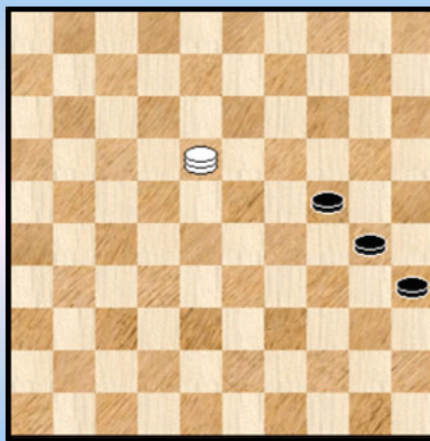


Diagram 2 Zaz



In **diagram 1** bezet wit de lange lijn. Aldus kan hij twee schijven achter die lijn tegenhouden. Drie schijven kan hij echter niet de baas.

- => 01. 23-28 27-32 02. 28x26 36-41 =
- => 01. 23-46 31-37 02. 46x21 36-41 =

Wanneer er extra stukken op et bord komen (bijvoorbeeld een extra witte schijf) kan dit het beeld ernstig verstoren.

Diagram 2 geeft eenzelfde opstelling maar de witte dam houdt nu de lijn 1-45. Daardoor staat zwart een veld verder van dam, hetgeen op zijn beurt voldoende is voor wit om de winst binnen te halen. Als slot komt het bekende motief (wit) dam op 50, (zwart) schijf op 45 uit de bus.

01. ... 24-29 02. 18x25 35-40 03. 25-39 40-45 04. 39-50 ! + Zie **diagram 2A**

Wanneer in diagram 2 de witte dam op 45 staat verandert nauwelijks het verloop :

01. ... 30-34 02. 45x20 35-40 03. 20-33 40-45 04. 33-50 ! +

Diagram 2A Eindstand

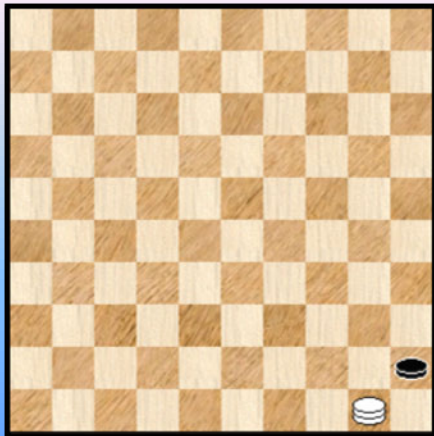
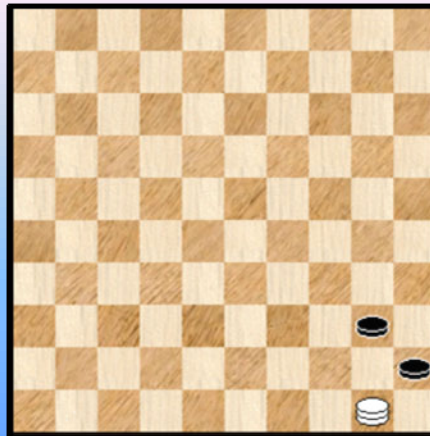


Diagram 3 Zaz



Opnieuw kunnen kan de aanwezigheid van bijkomende stukken voor wit of zwart het geheel in een andere richting duwen.

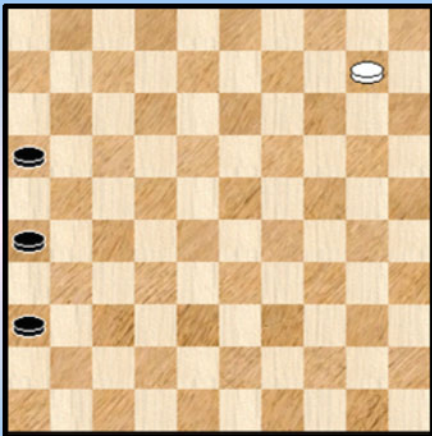
Diagram 3 verschilt niet al te veel van de slotstand van diagram 2. De witte dam blokkeert de zwarte schijf op 45. Zwart heeft echter een extra schijf. Die staat hier op veld 44 maar het kan ook op een ander veld zijn zoals 40, 34, ... De plaats van veld 44 geeft het (korte) verloop wel een eenduidig karakter :

01. ... 40-44 02. 50x28 45-50 =

De opgaven komen gegroepeerd, nadien de oplossingen.

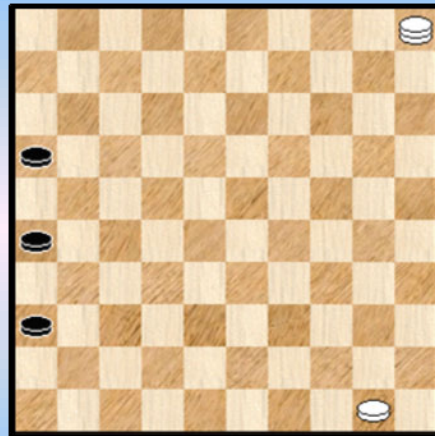
--- o - O - o ---

Wit aan zet



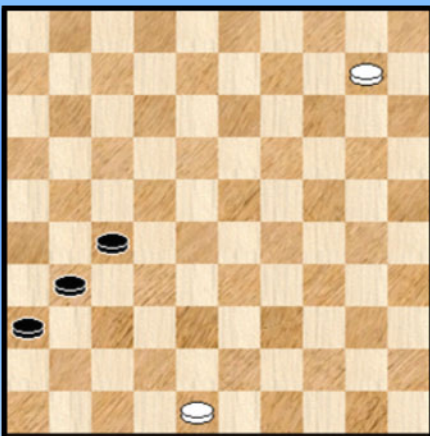
1

Wit wint



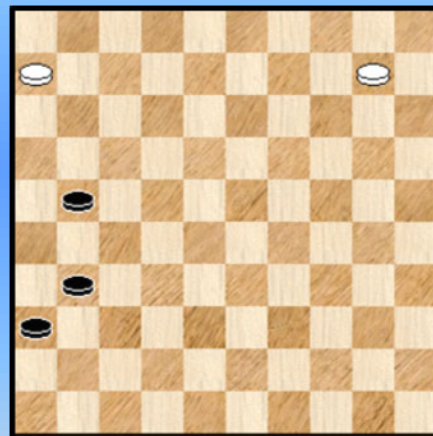
4

Wit wint



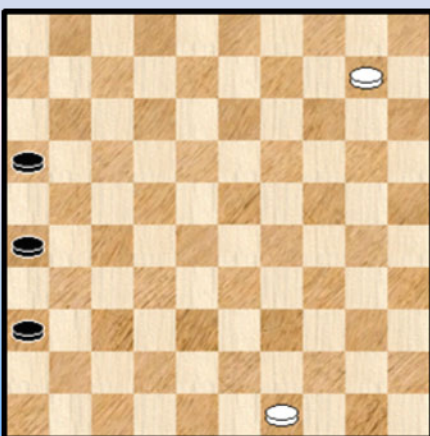
2

Wit wint



5

Wit wint



3

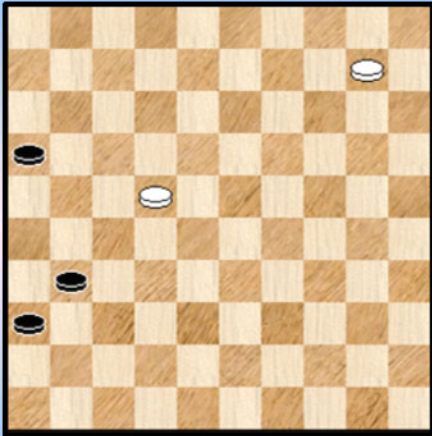
Wit wint

PC Blues



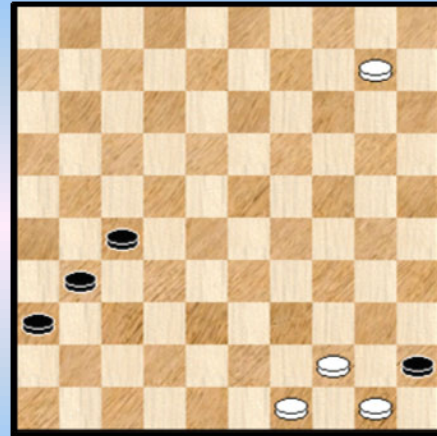
6

Wit wint



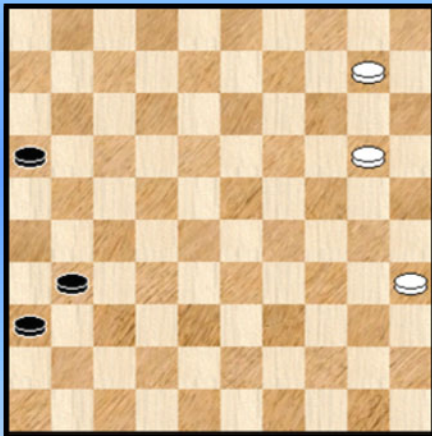
7

Wit wint PC Blues



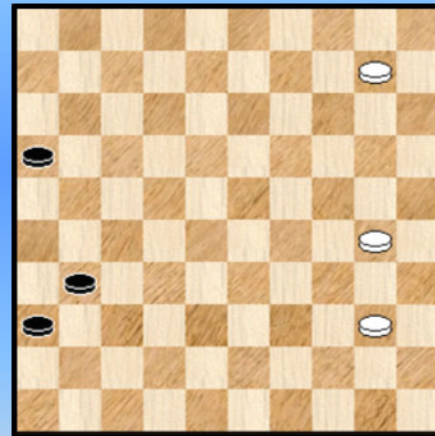
10

Wit wint



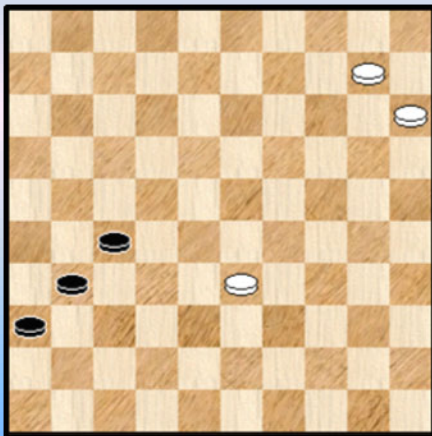
8

Wit wint PC Blues



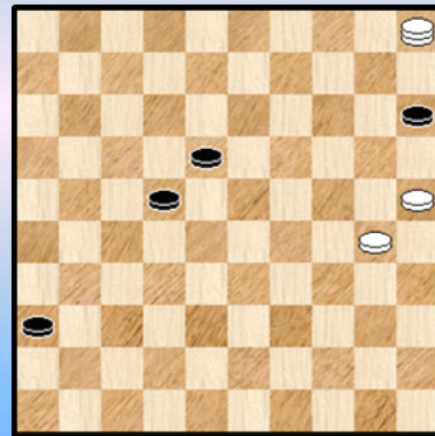
11

Wit wint PC Blues



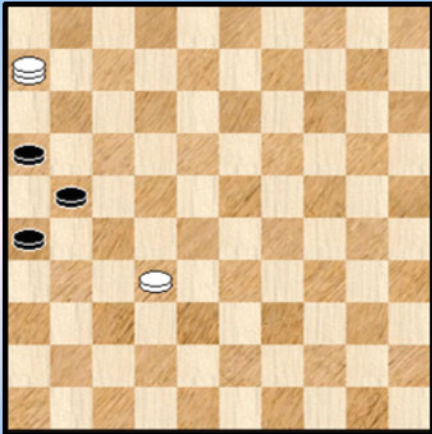
9

Wit wint



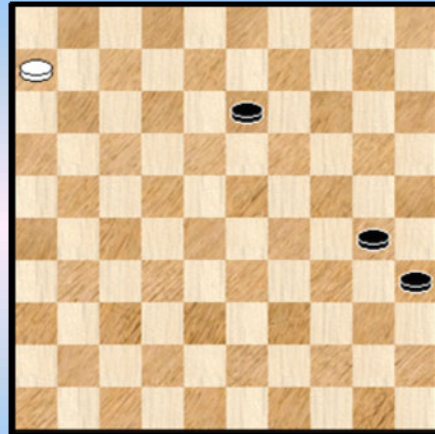
12

Zaz Wit wint



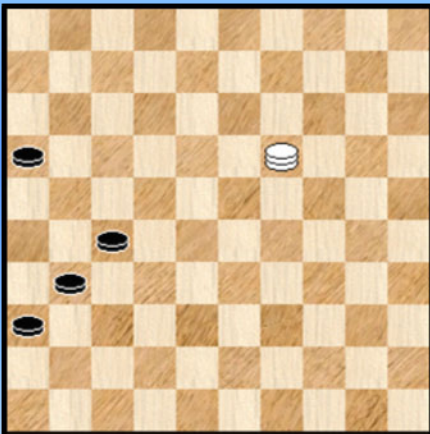
13

Wit wint



16

Waz ...



14

Wit remiseert



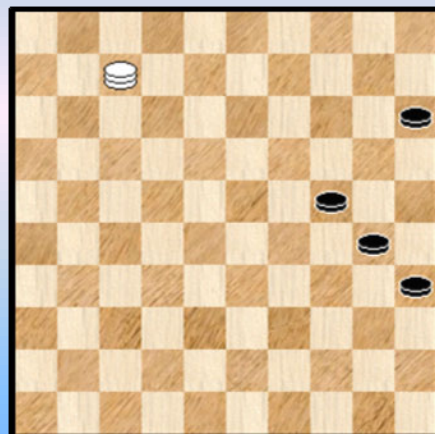
17

Wit remiseert



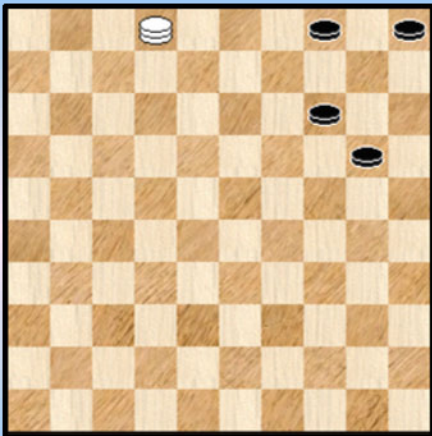
15

Wit remiseert



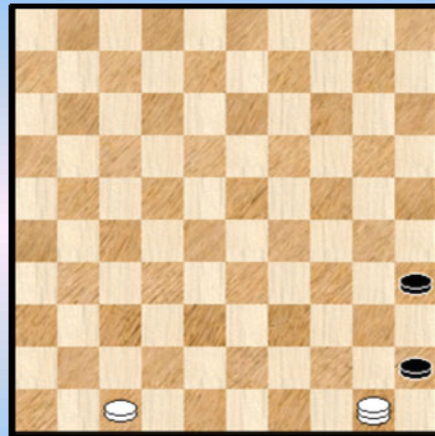
18

Zaz, wit wint M193



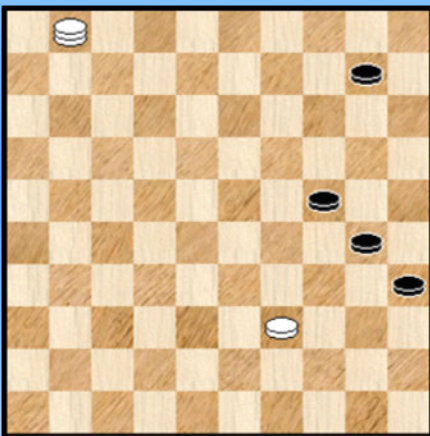
19

Wit wint



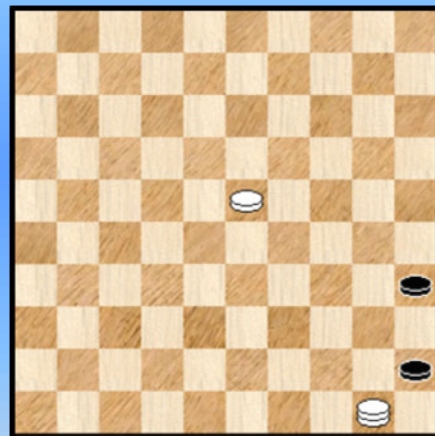
22

Wit wint M197



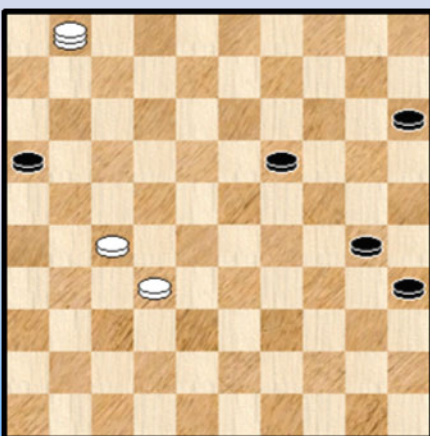
20

Wit wint



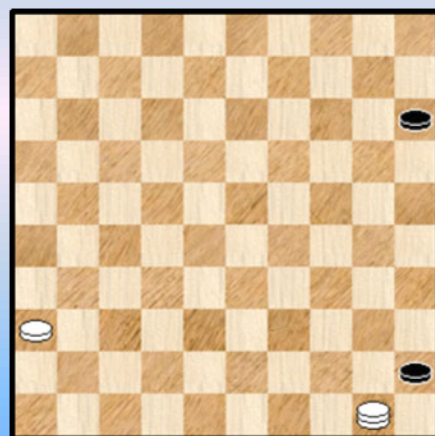
23

Wit wint M195



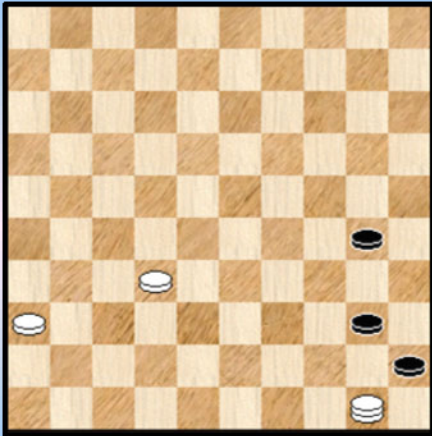
21

Wit wint



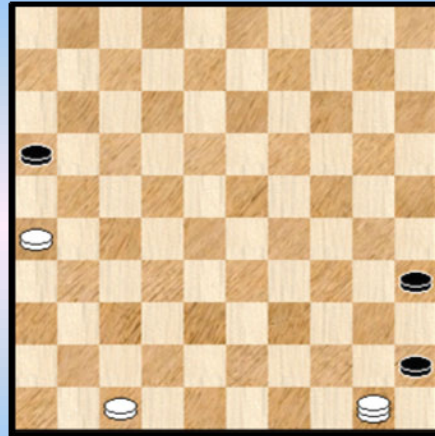
24

Wit wint



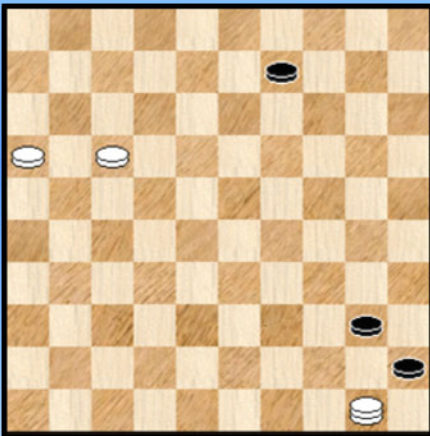
25

Wit wint



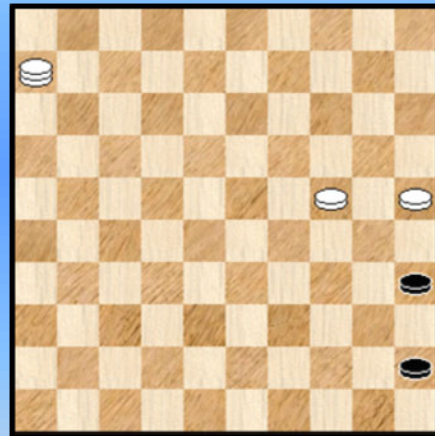
28

Wit wint



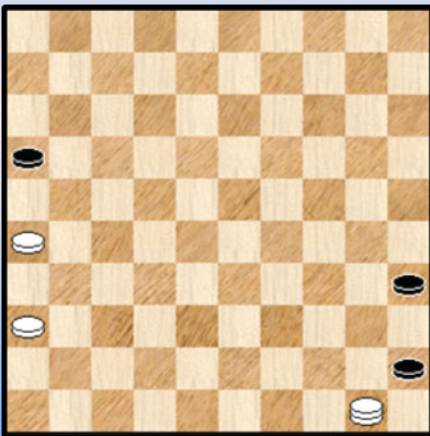
26

Wit wint



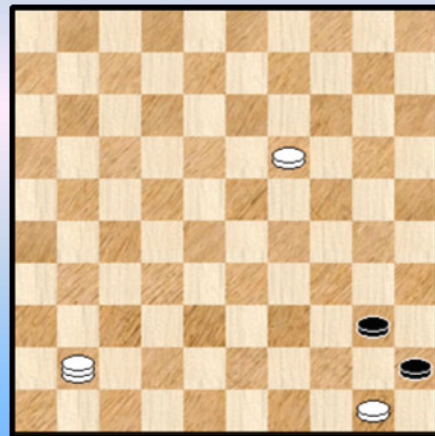
29

Wit wint



27

Wit wint PC Blues



30

Linie - eindspelen - Oplossingen

1.

01. 10-05 26-31 02. 05-10 16-21 03. 10-14 21-27 04. 14-19 27-32 05. 19x26 36-41 =
Een teruggespoelde versie van de (eerste) basisstand.

2.

01. 10-05 27-32 02. 05x26 36-41 03. 26-37 ! 41x32 04. 48-42 +
Het bijplaatsen van een witte schijf in de basisconfiguratie maakt de stand (soms) wel leuk winnend.
De eerste in een rij.

3.

01. 10-05 26-31 02. 49-43 16-21 03. 43-38 21-27 04. 05-32 ! +
De witte dam bezet op het juiste moment veld 32. Zwart heeft nu geen passend tempo meer.

4.

01. 50-44 26-31 02. 44-39 16-21 03. 39-33 21-27 04. 33-28 ! 31-37 05. 28-22 27x18
06. 05x46 +

5.

01. 10-05 21-27 02. 06-01 27-32 03. 05x26 36-41 04. 26-37 ! 41x32 05. 01-29 32-37
06. 29-47 +
Een damoffer.

6.

01. 10-05 27-32 02. 05x26 36-41 03. 26-37 41x32 04. 33-28 32x23 05. 39-33 +
Twee maal terugwerpen.

7.

01. 10-05 16-21 02. 05-23 ! 21-27 03. 23-07 ! 27x18 04. 07x23 ! +
Een sierlijk stapje over en weer van de witte dam.

8.

01. 10-05 16-21 02. 35-30 21-27 03. 05-46 31-37 04. 46x21 36-41 05. 21-32 41-47
06. 30-24 (ook 06. 20-15) 47-36 07. 32-41 36x47 08. 20-15 47x20 09. 15x24 +
Vangstelling.

9.

01. 10-05 27-32 02. 05x26 36-41 03. 26-37 ! 41x32 04. 33-28 32x23 05. 15-10 23-28
06. 10-05 28-33 07. 05-32 33-39 08. 32-49 +

10.

01. 10-05 27-32 02. 05x26 36-41 03. 44-39 41-46 04. 26-37 A 46x44 05. 49x40 45x34
06. 50-44 +

A Wit mag absoluut niet aarzelen onmiddellijk de dam af te nemen. Anders wint wit het overmachtseindspel niet.

11.

01. 10-05 16-21 02. 40-35 21-27 03. 30-24 27-32 04. 05x26 36-41 05. 26-42 41-47
06. 42-29 47-36 07. 29-18 36x30 08. 35x24 +
Vangstelling.

12. **M184**, een partij - stand van Schaaf. Alles past netjes.

01. 05-19 ! X

=> 01. ... 15-20 02. 25x14

++ 02. ... 22-27 03. 30-24 27-31 04. 19-32 18-22 05. 32-23 22-28 06. 23x26 36-41
07. 26-08 +

++ 02. ... 18-23 03. 19x17 36-41 04. 30-24
 >> 04. ... 41-46 05. 24-19 +
 >> 04. ... 41-47 05. 17-03 47x09 06. 03x14 +

 => 01. ... 18-23 02. 19x17
 ++ 02. ... 36-41 03. 17-28 +
 ++ 02. ... 15-20 03. 25x14 36-41 04. 30-24 41-46 05. 24-19 +

 => 01. ... 22-27 02. 30-24 18-22 03. 19-23 27-31 04. 23-46
 ++ 04. ... 31-37 05. 46x17 15-20 06. 25x14 36-41 07. 17-08 +
 ++ 04. ... 22-27 05. 25-20 31-37 06. 46x21 36-41 07. 21-32
 >> 07. ... 41-47 08. 32-10 ! 15x04 09. 20-15 47x20 10. 15x24 +
 >> 07. ... 41-46 08. 32-05 +

X Niet 01. 30-24 ?

=> 01. ... 15-20 02. 24x15 18-23 03. 05x06 36-41 =
 => 01. ... 18-23 ? 02. 05x17
 ++ 02. ... 36-41 03. 17-28 +
 ++ 02. ... 15-20 03. 25x14 36-41 04. 17-08
 >> 04. ... 41-46 05. 08-19 +
 >> 04. ... 41-47 05. 08-03 47x09 06. 03x14 +

13.

Ik had 12 diagrammen voorzien bij de eerste basisstand en toen schoot me nog het partijfragment **Vandeberg - Wollaert** te binnen (komend van het BK 2009) uit het eerste deeltje van de PC Blues - serie. Voor liefhebbers van de volledige partij - analyse verwijzen we uiteraard daarheen.

De stand ontstond na het slaan van wit en de witspeler toont dat hij zijn klassiekers kent. Het gaat wel degelijk om een puur linie - eindspelletje , weliswaar voorzien van een inleiding. Hier komt het partijvervolg :

55. ... 26-31 **56.** 06-28 31-36 **57.** 28-10 21-26 **58.** 32-27 26-31 **59.** 27-22 16-21
60. 10-23 en zwart gaf op. Er zou inderdaad volgen : 60. 21-27 61. 23-07 27x18 62.07x23 +

Altijd plezierig wanneer een paragraafje kan gekruid worden met (dam) ingrediënten uit de lokale BK - keuken.

14.

Zwart heeft een extra schijf op 16. Wit is aan zet. Niks aan te doen, hij verliest.

15.

Hier kan wit wel remiseren :

01. 47-33 22-27 02. 33-28
 => 02. ... 26-31 03. 28-23 31-36 04. 23-19
 ++ 04. ... 21-26 05. 19-37 =
 ++ 04. ... 27-31 05. 19-08
 >> 05. ... 21-26 06. 08-19 =
 >> 05. ... 21-27 06. 08-26 =
 => 02. ... 27-31 03. 28-41
 ++ 03. ... 21-27 04. 41-23 31-36 05. 23-37 =
 ++ 03. ... 31-36 04. 41-28 21-27 05. 28-37 =

16.

Niks meer dan een andere formulering van het te bewerken (tweede) thema

01. 06-01 13-19
 => 02. 01-07 19-24 03. 07-12 24-29 04. 12x25 35-40 05. 25-39 40-45 06. 39-50
 => 02. 01-29 ? 19-24 03. 29x20 30-34 =

17.

Deze welbekende stand komt al elders in dit PDFje uitgebreid voor. We geven daarom alleen de

eerste zet. Wit kan remiseren door te starten met : 1. 18-09 !

Volledigheidshalve toch nog even vermelden dat er nog een tweede startzet inzit die remise geeft :
1. 18-27 !

18.

Ook met de witte dam op veld 7 komt de remise er nog uit. We geven de verkorte spelgangen.

01. 07-16

=> 01. ... 35-40 02. 16-43 30-35 03. 43-25 =

=> 01. ... 15-20 02. 16-43 20-25 03. 43-38 =

=> 01. ... 30-34 02. 16-43 24-30 03. 43-38 34-39 04. 38-16 =

=> 01. ... 24-29 02. 16-43 29-34 03. 43-38 34-39 04. 38-16 =

19.

Een stukje van Blankenaar. Wit moet er uiteraard voor zorgen dat zwart niet tot een volledige vangstelling kan komen.

=> 01. ... 04-10 02. 02-08 20-25 03. 08-13 10-15 04. 13-24 15-20 05. 24x15 25-30
06. 15-29 +

=> 01. ... 20-25 02. 02-08

++ 02. ... 04-09 03. 08-24 +

++ 02. ... 04-10 03. 08-13 10-15 04. 13-24 +

++ 02. ... 14-20 03. 08-13 04-10 04. 13-04 10-14 05. 04-15 +

=> 01. ... 04-09 02. 02-35 20-25 03. 35-24 14-20 04. 24x15 25-30 05. 15-29 09-14
06. 29-12 +

20. M197

01.01-45

=> 01. ... 10-15 02. 45-34

++ 02. ... 24-29 03. 34x07 15-20 04. 07-12 20-24 05. 12-34 +

++ 02. ... 15-20 03. 34x09 35-40 04. 39-34 40x29 05. 09-13 29-33 06. 13x30 33-38 07. 30-48 +

=> 01. ... 10-14 02. 45-07 14-19

++ 03. 07-12 ? 19-23 04. 12x15 35-40 remise

++ 03. 07-45

>> 03. ... 24-29 04. 45x10 35-40 05. 10-28

>1 05. ... 40-45 06. 39-34 30x39 07. 28x50 +

>1 05. ... 30-35 06. 28-23 40-45 07. 23-28

>2 07. ... 45-50 08. 28-06 50x33 09. 06x44 +

>2 07. ... 35-40 08. 28-06 45-50 09. 39-33 50x28 10. 06x35 +

>> 03. ... 30-34 04. 45x10

>1 04. ... 24-29 05. 10-15 +

>1 04. ... 35-40 05. 39-34 40x29 06. 10-15 +

21. M195

01.32-28

=> 01. ... 19-24 02. 28-23 ! +

=> 01. ... 19-23 02. 01x25

++ 02. ... 35-40 03. 25-39 40-45 04. 39-50 15-20 05. 28-23 20-24 06. 23-18 24-29

07. 18-12 29-34 08. 12-07 16-21 09. 27x16 34-39 10. 50x17 45-50 11. 16-11 50-45

12. 07-01 45-50 13. 01-45 +

++ 02. ... 15-20 03. 25x03

>> 03. ... 16-21 04. 27x16 35-40 05. 03-17 40-44 06. 17-22 +

>> 03. ... 35-40 04. 03-17

>1 04. ... 40-45 05. 28-22 +

>1 04. ... 40-44 05. 27-21 16x27 06. 28-22 27x18 07. 17x50 +

- >1 04. ... 16-21 05. 27x16 40-44 06. 17-22
- >2 06. ... 44-50 07. 22-06 50x22 08. 06x28 +
- >2 06. ... 44-49 07. 22-27 49x21 08. 16x27 +

Een partij - eindspel van **Lammert Schut**, de gewezen eindspelredakteur in het Damspel. Het is nog steeds wachten op het verzamelde werk van deze eindspelkomponist, die erg veel moois op zijn naam heeft staan.

22.

Het derde thema.

- 01. 47-42 35-40 02. 42-38 40-44 03. 50x06 45-50 04. 38-33 50x28 05. 06x33 +

23.

- 01. 23-18 35-40 02. 18-12 40-44 03. 50x17 45-50 04. 17-06 50-45 05. 06-01 45x07 06. 01x12 +

24.

- 01. 36-31 15-20 02. 31-27 20-24 Wit kan op meer dan een manier winnen :

- => 03. 50-06 24-29 04. 06-50 29-34 05. 50-06
- ++ 05. ... 45-50 06. 27-22 50x17 07. 06x30 +
- ++ 05. ... 34-40 06. 06-50 40-44 07. 50x06 45-50 08. 27-22 50x17 09. 06x22 +
- => 03. 27-22 24-29 04. 22-18
- ++ 04. ... 29-34 05. 18-12
- >> 05. ... 34-40 06. 12-07 40-44 07. 50x06 45-50 08. 07-01 50-45 09. 06-50 +
- >> 05. ... 34-39 06. 50x17 45-50 07. 17-06 50-45 08. 06-01 45x07 09. 01x12 +
- ++ 04. ... 29-33 05. 50x06 45-50 06. 18-12 50-45 07. 06-01 45x07 08. 01x12 +

25.

- 01. 32-27

- => 01. ... 30-34 02. 50-06
- ++ 02. ... 45-50 03. 27-22 50x17 04. 06x35 34-39 05. 35-49 +
- ++ 02. ... 34-39 03. 06x35 45-50 04. 35-44 50x31 05. 36x27 +
- => 01. ... 40-44 02. 50x25 45-50 03. 25-39 50x31 04. 36x27 +

26.

- 01. 16-11 09-13 02. 11-06 13-18 03. 06-01
- => 03. ... 18-22 04. 17x28 40-44 05. 50x39 45-50 06. 01-06 +
- => 03. ... 18-23 Het kan nu op meer dan 1 manier :
- ++ 04. 01x34 40x29 05. 17-11
- >> 05. ... 29-34 06. 11-06 34-40 07. 06-01 40-44 08. 50x06 45-50 09. 01-45 +
- >> 05. ... 29-33 06. 50x17 45-50 07. 11-06 50x11 08. 06x17 +
- ++ 04. 01x29 40-44 05. 50x22 45-50 06. 29-45 +

27.

- 01. 36-31

- => 01. ... 35-40 02. 31-27
- ++ 02. ... 40-44 03. 50x06 16-21 04. 26x17 45-50 05. 27-21 50x11 06. 06x17 +
- ++ 02. ... 16-21 03. 26x17 40-44 04. 50x33 45-50 05. 27-22 50x28 06. 22x33 +
- => 01. ... 16-21 02. 26x17 35-40 03. 31-27 40-44 04. 50x33 45-50 05. 27-22 50x28
- 06. 22x33 +

28.

- 01. 47-42

- => 01. ... 35-40 02. 42-38
- ++ 02. ... 40-44 03. 50x06 45-50 04. 38-33 50x28 05. 06x33 +
- ++ 02. ... 16-21 03. 26x17 40-44 04. 50x22 45-50 05. 38-33 50x28 06. 22x33 +
- => 01. ... 16-21 02. 26x17 35-40 03. 42-38 40-44 04. 50x22 45-50 05. 38-33 50x28
- 06. 22x33 +

29.

01. 06-50 35-40 02. 25-20 40-44 03. 50x39 45-50 04. 20-15 50x20 05. 15x24 +
Een eenvoudige (klus).

30.

01. 19-14 ! 40-44 02. 50x39 45-50 03. 14-10

=> 03. ... 50x46 04. 10-05 +

=> 03. ... 50x05 04. 41-46 +

Tweemaal eindigend op het lange lijn motief met wisselende kleuren in de hoekvelden.

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

De lange lijn en het belang van de lange lijn.

De vorige paragraaf werd gewijd aan linie - eindspelen. Daarbij was het - naast het leuke karakter van een aantal standen ☺ - de bedoeling het belang van een bepaalde lijn of diagonaal te onderstrepen.

Bij overmachtseindspelen hebben de lijnen meestal een specifieke rol en bedoeling. De meerderheidskleur wil een bepaalde lijn bezetten of **veroveren** om een of meer achter de lijn geplaatste schijven te laten opschuiven en te promoveren tot dam. Met de dammen kan dan het resterende eindspel gewonnen worden. De minderheidskleur zal natuurlijk die lijn juist ten allen prijze verdedigen om dit te beletten.

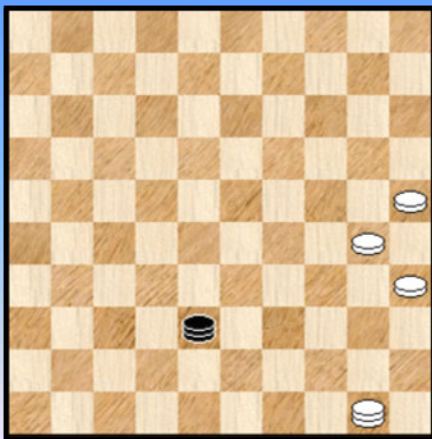
Het hier geschetste scenario komt nogal eens , of moeten we zelfs zeggen vaak voor. Het veroveren van de lijn is een bijzonder belangrijk (tussen)doel dat soms gelijk staat met het winnen van de partij. Bij het niet - slagen in de verovering loopt de partij naar remise.

Waarvan hangt het nu af of een lijn kan veroverd worden ?. Uiteraard door het aantal en de aard van de stukken van beide kleuren alsmede de precieze plaatsing van de stukken.

De lijn in kwestie kan de lange lijn zijn maar ook een andere diagonaal. Er bestaat wel een fundamenteel verschil tussen de lange lijn en de andere lijnen. We trokken al de aandacht daarop in de paragraaf van 4 stukken (waaronder 1 dam) tegen 1 dam.

We nemen nog eens de betreffende stand bij de hand.

Diagram 1 MS01 Wit wint



De witte schijven staan achter de lijn 15-47 zodat wit eerst deze lijn moet veroveren. Nadien komt dan het grote werk : het veroveren van de lijn 05-46.

01. 50-28 38-29 **02.** 28-41 Wit kan natuurlijk ook via veld 10 passeren

02. ... 29-47 **03.** 41-36 47-29 **04.** 36-47 29-23

De lijn 15-47 is veroverd. Zwart trekt zich terug op zijn volgende verdedigingslinie : 05-46.

05. 30-24 23-28 **06.** 25-20 28-23 **07.** 20-15 23-14 **08.** 47-42 14-28 **09.** 24-20 28-32 **10.** 42-24

Er dreigt nu dam afname door 15-10 en 20-14 en zwart moet de lijn 05-46 dus prijsgeven

10. ... 32-21 **11.** 20-14 en wit kan een tweede (en derde en vierde) dam nemen en een vangstelling opbouwen.

Deze omstandige uitleg toont het **wezenlijke verschil** aan tussen de lijn 05-46 en een (willekeurige) andere lijn. Het veroveren van een andere (dan 05-46) lijn kan altijd gebeuren door een manoeuvre zoals in het voorbeeld hierboven. Een **inbraak** in het betreffende **kwadrant** zeg maar. In het voorbeeld gaat het om het kwadrant 36-04-15-47. Deze inbraakpoging in het betreffende kwadrant moet voor een willekeurige lijn als een standaardmogelijkheid gezien worden om de lijn te veroveren.

Bij de lange lijn is dit natuurlijk **niet** het geval. Hier kan geen sprake zijn om de velden 5 en 46 op een andere manier te betreden dan komend van de lange lijn zelf. Hier moet dus een andere oplossing gevonden worden. In principe zal dit het opbouwen van een **vangstelling** zijn. Door dreigende damafname moet de dam dan de lange lijn verlaten.

De vraag tot verovering van de lange lijn wordt dan herleid tot de vraag of de meerderheidskleur een (passende) vangstelling kan opbouwen. We krijgen dus soms het volgende schema : opbouwen vangstelling => veroveren van de lange lijn => verdere winstvoering.

In het voorgaande moet natuurlijk ook de verklaring gezocht worden waarom het bezetten van de lange lijn in het eindspel meestal de absolute prioriteit krijgt van de beide kleuren, een **Pavlov** - reactie zeg maar zoals er nog wel enkele andere zijn aan te wijzen in het damgebeuren.

Nog enkele kleine extra voetnoten bij het bovenstaande :

=> In de eerste plaats moet uiteraard niet gedacht worden dat voor het veroveren van een willekeurige lijn een inbraak in het betreffende kwadrant steeds mogelijk is. Helemaal niet. Meerdere redenen kunnen dit beletten.

=> De lange lijn mag dan meestal inderdaad de belangrijkste lijn zijn, dit betekent niet dat dit steeds zo is. In bepaalde omstandigheden kan een andere lijn wel degelijk groter belang hebben. Ook kan het gewoon sterker zijn om niet vast te houden aan de lange lijn en een andere (remise) strategie te hanteren.

=> Niet bij alle overmachtseindspelen speelt de lijn 46-05 of een andere lijn een hoofdrol, maar wanneer dit wel het geval is kan men natuurlijk terecht van een **linie - eindspel** spreken.

Tijd nu voor twee voorbeelden.

Diagram 2 Waz

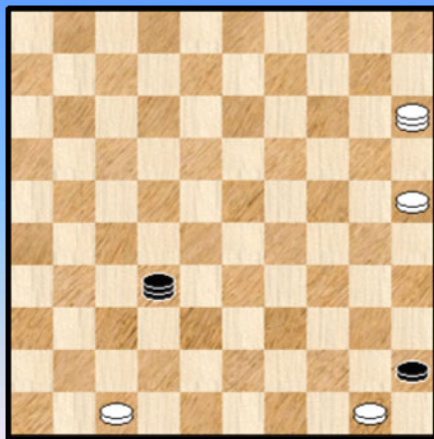


Diagram 3 Waz wint



In **diagram 2** heeft zwart de lange lijn kunnen innemen. De precieze plaats van de zwarte dam op de lange lijn heeft niet echt veel belang. Wit staat voor de moeilijke taak de lijn 46-05 te veroveren om een tweede en een derde schijf naar dam te loodsen. Kan dit ?

Het simpele en eenvoudige antwoord : neen. Op geen enkele manier kan de zwarte dam manu militari van de lijn worden verwijderd. De konstruktie van een vangstelling is onmogelijk en wit doet er best aan zo snel mogelijk remise aan te bieden.

Diagram 3 lijkt sprekend op diagram 2. Alleen is het stuk op 25 nu een dam in plaats van een schijf. De opgave blijft natuurlijk dezelfde : via een vangstelling de dam van de lange lijn weggagen en dan een bijkomende dam halen. Kan het hier ?

Jawel. De oplossing is niet buitengewoon moeilijk maar in de partij vraagt het toch wel enig denkwerk om de juiste vangstelling op te stellen. De praktische regel dat een vangstelling veelal rondom de enige losse schijf gevormd wordt helpt al veel.

Diagram 3A Zaz

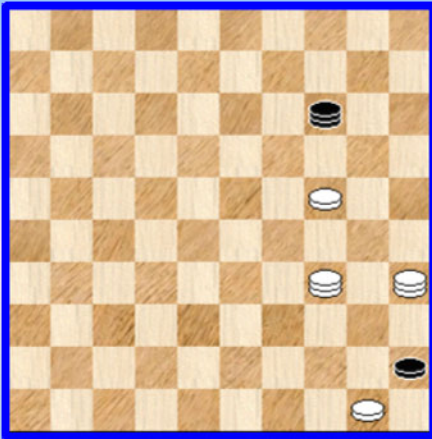
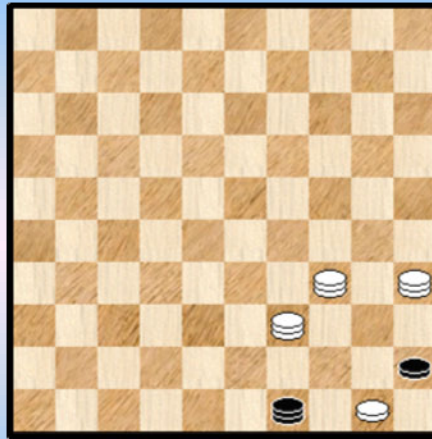


Diagram 3B Waz



Wit werkt toe naar de opstelling van **diagram 3A** die we als sleutelstand kunnen betitelen. De zwarte dam is nu nergens veilig op de lange lijn : op 14-37 bijvoorbeeld komt 34-23 + en op 14-10 komt 24-19 +

Wit moet dan ook de lange lijn verlaten. Het vervolg nu : wit haalt een derde dam en zoals we eerder gezien hebben winnen drie dammen en een schijf steeds van een dam en een schijf. Het komt er dus opnieuw op aan de passende vangstelling te konstrueren. In dit geval de stand van **diagram 3B**.

Wit wint steeds in 1 zet onverschillig waar de zwarte dam staat, Alleen als de zwarte dan op 49 staat moet wit eerst nog een extra zet doen, bijvoorbeeld 1. ... 39-07 2. 49-16 34-49 +

Nog een viertal voetnoten bij dit voorbeeld :

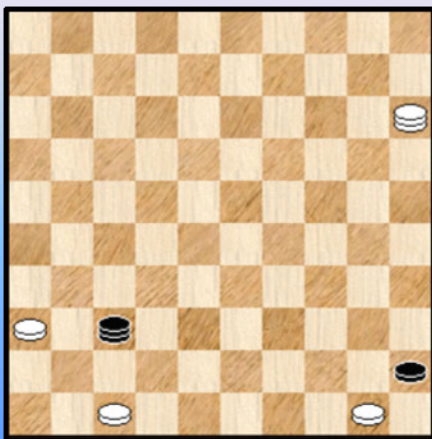
=> Eens men drie dammen heeft verliest de lange lijn en / of het bezit ervan vrijwel alle betekenis. Men bouwt dan een vangstelling op los van waar de alleenstaande dam zich bevindt.

=> Een gedeelte van de moeilijkheid om tot de vangstelling (van diagram 3A) te komen is dat er in dit voorbeeld slechts 1 mogelijke vangstelling bestaat.

=> Uit het voorbeeld mag men verder zeker niet besluiten dat eens wit over twee dammen beschikt er steeds een vangstelling mogelijk zou zijn. Wanneer in bovenstaand voorbeeld de schijf van veld 24 zich op 20 zou bevinden is geen winnende vangstelling (meer) mogelijk !

=> We hadden de stand van diagram 3 nog wat kunnen terugwerken, terugspoelen naar bijvoorbeeld **Diagram 3C**.

Diagram 3C Waz wint



Hoe wint wit ? Door het volgend **stappenplan** uit te voeren :

- => Veroveren van de lijn 48-26 (inbraak kwadrant)
- => Veroveren van de lijn 49-16 (inbraak kwadrant)
- => Veroveren van de lijn 50-06 (inbraak kwadrant)
- => Promoveren van een tweede dam
- => Opbouwen van de vangstelling van diagram 3A
- => De zwarte dam verlaat de lange lijn
- => Opbouwen van de uiteindelijke vangstelling van diagram 3B

Een hele boterham al blijft vanwege het sekventiële karakter ervan de moeilijkheid binnen de perken.

In het begin van dit paragraafje schreven we dat om de enige dam van de lange lijn te verdrijven de passende methode erin bestaat om een vangstelling op te bouwen. Wanneer dit kan tenminste. Dit is inderdaad de enige algemene manier van werken.

Toch bestaan er ook nog twee andere methodes die evenwel zeer specifiek uitvallen en derhalve slechts uitzonderlijk kunnen gebruikt worden. De derde methode komt afzonderlijk aan bod in een volgende paragraaf en we verklappen nog niks (ja, wat zou dit wel kunnen zijn ? 😊)

Bij de **tweede methode** kan de meerderheidspartij de lange lijn veroveren omwille van **typische standskenmerken ten aanzien van die lange lijn**.

Diagram 4 Waz wint

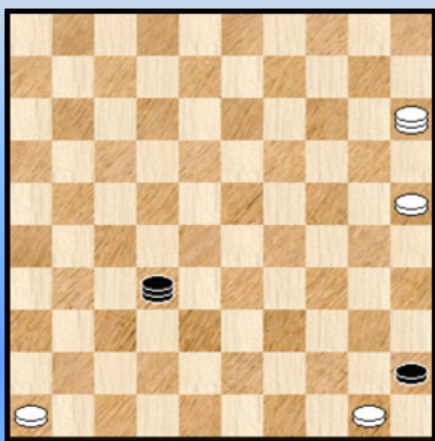
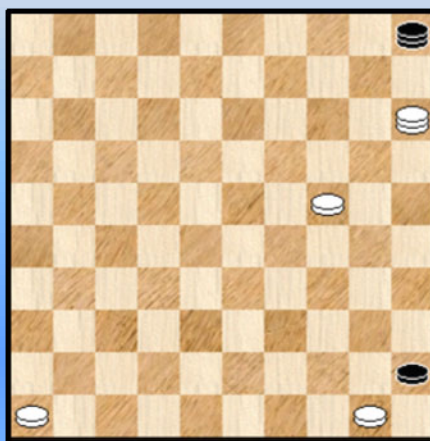


Diagram 5 Waz wint



Het **omzwachtelde** taalgebruik "Typische standskenmerken ten aanzien van de lange lijn" moet zo niet uitsluitend dan toch vooral geïnterpreteerd worden als de aanwezigheid van een schijf van de meerderheidskleur op het hoekveld. Voor wit als meerderheidskleur dus een witte schijf op 46.

Deze schijf wordt meestal zo snel mogelijk als kan opgespeeld in een partij kwestie van mee te doen op het strijdtoneel. Er kunnen weliswaar speltypes bestaan waar een witte schijf op 46 de nodige diensten kan bewijzen en er kunnen situaties ontstaan waar een schijf op 46 plots erg belangrijk wordt. Hier hebben we typisch zo een situatie.

We kijken naar **diagram 4**. Wanneer de witte schijf niet op 46 zou staan maar op het meer centraal gelegen veld 47 dan blijft zwart rustig peddelen op de lange lijn tot de remise wordt aangeboden. Met de schijf op 46 verandert dit beeld volledig. 1. 15-42 ! dreigt met damafname en zwart moet de lange lijn prijsgeven. Nadien brengt wit zijn schijven naar dam en wint zoals in diagram 3.

Om het anders te zeggen : een schijf op 46 garandeert de meerderheidskleur (wit) steeds het bezit van de lange lijn.

De aandachtige PC Blues - lezer heeft wellicht ook opgemerkt dat in plaats van 1. 15-42 ook 1. 25-20 toelaat om zwart weg te drummen van de lange lijn 01. 25-20 ! 32-37 ? 02. 20-14 ! 37x05 03. 15-42 ! 05-19 04. 42-37 19x41 05. 46x37 +

In **Diagram 5** wordt dit grapje een nog iets meer expliciet (dam) jasje aangetrokken. Wit kan winnen door met de witte dam langs een omweg te gaan dreigen met een afruil op 37. De winst kan ook korter bereikt worden : 01. 24-20 ! 05-23 02. 20-14 ! 23x05 03. 15-42 +

Om dit paragraafje af te sluiten nemen we nog een **partijfragment** mee. Het komt uit PC Blues deel 2 , een deeltje gewijd aan de opblaaskombinatie , en waarin de zwartspeler een combinatie toelaat die hij echter als voordelig voor zichzelf taxeert juist omwille van de (uiteindelijke) **beheersing** van de lange lijn in het eindspel.

Een schitterend en ingenieus staaltje van het analytisch kunnen en doorzicht van Ton Sijbrands, want hij is het die de zwarte stukken aanvoert. We nemen de tekst deels over uit PC Blues deel 2 maar geven toch wat extra kommentaar.

Diagram 6 Kan 01-07 wel ?

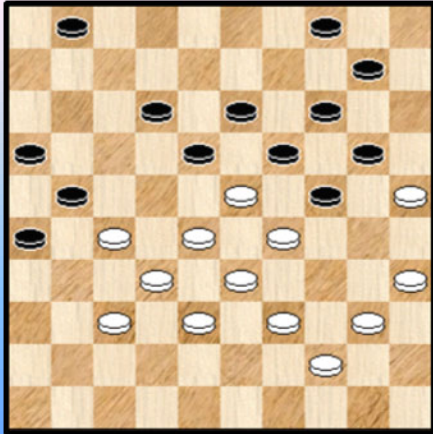
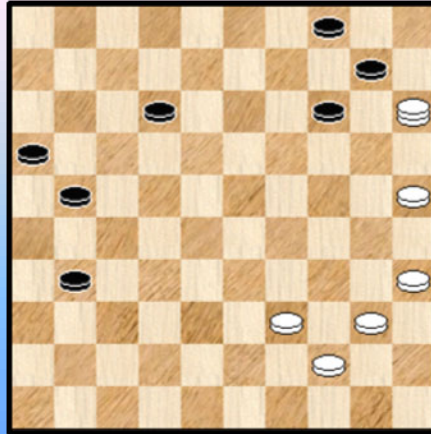


Diagram 6A Zaz



Boom - Sijbrands 0-2

De zwarte stukken worden gehanteerd door Ton Sijbrands. Met vaste hand. In deze complexe partij aarzelt hij niet om 01-07 ! te spelen.

We geven het partijverloop :

34. ... 01-07 ! **35.** 27-22 **A** 18x27 **36.** 28-22 19x17 **37.** 37-31 26x28 **38.** 33x02 24x42 **39.** 2x47 27-31 **40.** 47x15 **Diagram 6A**

Wit heeft een dam maar erg ongelukkig opgestelde schijven. Flits ziet nog geen (waardering) problemen en geeft een vrijwel gelijke stand.

40. ... 31-37 **41.** 15-47 vrijwel gedwongen 10-15 een voor de hand liggende maar uiteraard sterke zet. Belemmert het witte spel en geeft optische vangstelling - oogmerken.

42. 47-29 ?

(Analyse) Diagram 6B Waz

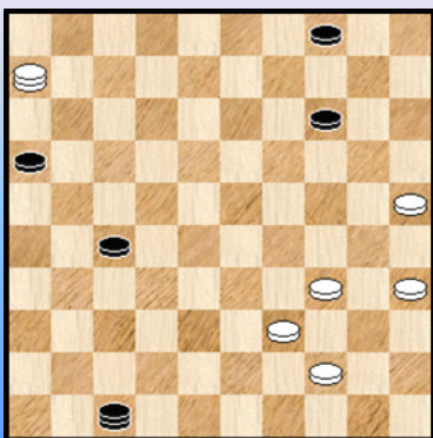
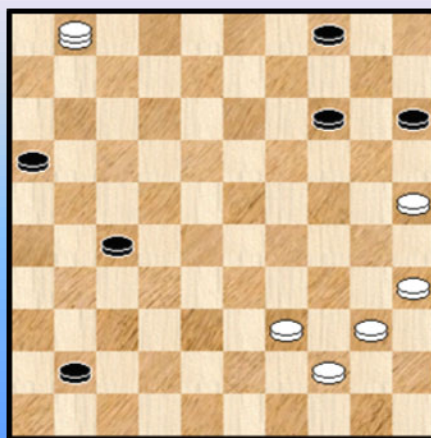


Diagram 6C Waz



We durven het geen grote fout noemen maar toch een aantoonbare. Had wit schrik van de damafname via 37-41 en 12-18 ? Deze geeft wit echter zonder problemen remise. Mogelijks keek wit naar een vervolg in de aard van :

42. 40-34 15-20 ! 43. 47x15 37-41 44. 15-29 12-17 45. 29-33 21-27 46. 33x06 41-47
zie **diagram 6B**.

Wit kan de lange lijn niet innemen via 01-28 want zwart laat slaan en neemt de dam af. De resterende stand wint. De stand van diagram 6B ziet er absoluut niet comfortabel uit voor zwart maar valt wellicht alsnog te remiseren.

Terug naar de partij. Na de tekstzet van wit wordt het wel heel moeilijk.

42. ... 37-41 43. 29x01 21-27 **Diagram 6C**

Hoewel wit zijn schijf achterstand intussen heeft weggewerkt en wit dam heeft en zwart (nog) niet lijkt de witte positie vrij hopeloos. Zwart beheerst de lange lijn, kan makkelijk een tweede dam nemen en zijn schijven staan onaantastbaar. We laten dan nog de zwakke witte schijven buiten beschouwing. Ton Sijbrands moet dit zonder twijfel voor ogen hebben gehad.

44. 01-34

Een zet die niet echt bijdraagt om de onhandigheid uit de stelling weg te werken. Beslist geen makkelijke job, overigens.

44. ... 41-46 45. 39-33 27-31 46. 33-29 31-36 47. 34-30 14-20 48. 25x14 46x05
49. 29-24 36-41 50. 30-25 41-46 **Diagram 6D**

Diagram 6D Waz

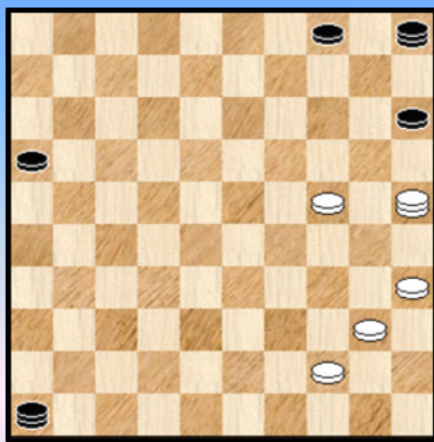
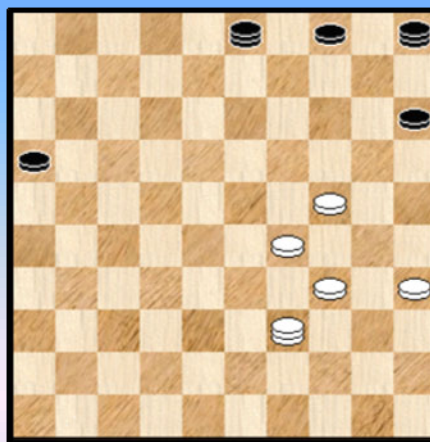


Diagram 6E 34-30 ?



Met twee vijandige dammen en de lange lijn stevig in het bezit van zwart ziet Gerrit Boom zijn kansen slinken met de zet. Flits in ondertussen en met enige vertraging Sijbrands bijgetreden en geeft de stand gewonnen voor zwart.

51. 40-34 46-37

Zwart had hier een veel sterkere zet : 51. ... 05-37 ! dreigt damafname 52. 25-30 gedwongen 37-28 ! wint een schijf en een resterende winnende stand.

Spelen met dammen op het bord valt niet makkelijk uit. Gelukkig verandert dit het plaatje niet te veel.

52. 34-29 37-48 53. 44-40 48-26 54. 25-39 26-12 55. 40-34 12-03 **Diagram 6E**

56. 34-30 ? Wit had hier meerdere zetten : 35-30, 39-50 of 39-48. Te vrezen valt natuurlijk dat wit aan de uitputtingslag ten onder zal gaan wanneer zwart ook een derde dam haalt. Na de tekstzet kan zwart echter onmiddellijk en eenduidig winnen :

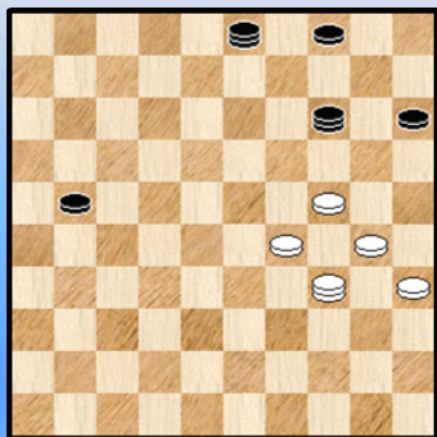
56. ... 03-12 ! 57. 39-34 12-01 !
 => 58. 30-25 05-23 59. 29x18 01x45 +
 => 58. 24-19 05x23 59. 29x18 01x45 +

Maar damhelden zijn ook maar mensen... zeker gelet op het **gevorderde uur** en verder geeft zwart niks uit handen.

56. ... 03-09 ? 57. 39-34 16-21 58. 34-48 09-03 Zonder problemen kan 28. ... 09-18 !

59. 48-34 05-14

Diagram 6F Waz



Zie **diagram 6F**

60. 34-45 ?

Niet de beste, maar verliezen doet wit altijd, bijvoorbeeld :

60. 29-23 14x28 61. 30-25 21-26 62. 34-30 28-17
 63. 30-34 17-33 64. 35-30 33x20 65. 25x14 03x20
 66. 34-23 20-25
 => 67. 23-34 25-14 +
 => 67. 30-24 25-03
 ++ 68. 24-19 03-08 69. 19-14 08-19 +
 ++ 68. 23-40 26-31 69. 40-23 31-36 70. 23-40 03-14 +

Het potentieel innemen van de lange lijn is steeds een onderhuids element. Al kan er hier geen discussie zijn over de uitslag.

60. ... 14-25 61. 45-34 15-20 !

Sijbrands last elegant een offer in. Hij kon uiteraard ook vervolgen met 21-26. Maar misschien wilde hij wel 60. ... 03-12 vermijden dat (echter) ook wint : 61. ... 03-12 62. 24-19 15-20 63. 19-13 20-24 64. 30x19 25x39 65. 19-14 12x45 66. 13-08 21-26 67. 08-02 39-25 +

62. 24x15 03-12 ! 63. 34-45 25x18 64. 45-50 18-23 0-2 (2.55/2.45)

Wit laat zich het einde in dit 4x3 overmachtseindspel niet meer bewijzen. Het bezit van de lange lijn garandeert de winst voor zwart. De **lange lijn** was hoe dan ook de rode draad in dit fragment.

We hadden nog een voetnoot te goed uit het begin van het fragment :

A De dam ingeleid door 35-30 kan ook niet :

35. 35-30 24x35 36. 27-22 18x27 37. 28-22 19x17 38. 37-31 26x28
 39. 33x02 14-19 40. 25x23 **A1** 27-32 ! 41. 02x05 32x45 en dit zal ook winnen
A1 40. 25x05 19-24 ! 41. 02x30 35x42 +

A Ook het volgende kan niet :

35. 40-34 24-30 36. 35x15 19-24 37. 29x09 18x49 38. 09x18 12x23 39. 28x19 +

A Zwart kan wellicht op het nippertje ontsnappen met 35. 39-34 ! We geven geen varianten.

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

Het heen en weer pendelen (op de lange lijn).

Soms moet een dam noodgedwongen heen en weer spelen tussen de velden 46 en 5. Het fameuze pendelen op de lange lijn of nog kortweg het **pendelen** (heen en terug).

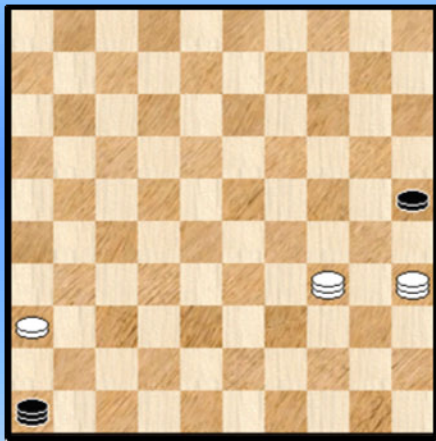
Deze op het eerste zicht wat **bizarre** situatie moet absoluut niet als een rareiteit worden aanzien. Vooral niet bij overmachtseindspelen.

Dat de (eenzame) dam zich sowieso op de lange lijn bevindt heeft alles te maken met het belang van de lange lijn voor zowel voor meerderheidskleur als voor de minderheidskleur. Het uitwijken naar een van de velden 5 of 46 kan een welbewuste keuze zijn ofwel gedwongen. En het pendelen zelf kan een verplicht karakter krijgen omwille van combinatie - mogelijkheden op een bijbehorende schijf.

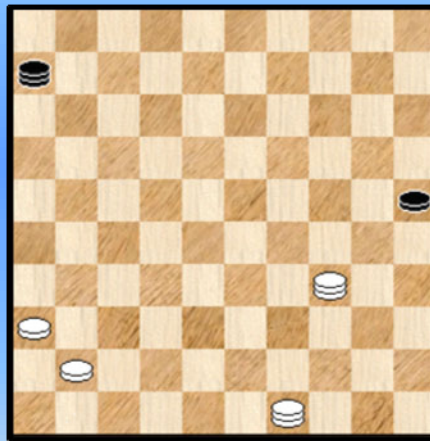
Alles grijpt dus vrij logisch op mekaar in. Naar het resultaat toe blijft de vraag : kan de meerderheidspartij profiteren van dit (gedwongen) pendelen ?

We tonen enkele standen waar dit kan.

Diagram 1 Wint wit ? PC Blues



Dia 2 Zwart remiseert PC Blues



01. 35-30 ! De klemstand. Zwart moet vanaf nu gedwongen heen en weer pendelen.

01. ... 46-05 02. 36-31 05-46 03. 31-27

Niet 03. 31-26 ? 46-05 04. 26-21 05-32

=> 05. 21-16 32-49 =

=> 05. 21-17 32-49 =

03. ... 46-05 04. 27-22 05-46 05. 22-18 46-05 06. 18-12 05-46 07. 12-07 46-05

08. 07-01 05-46 09. 01-06 46-05 10. 06-50 05-46 11. 50-45 +

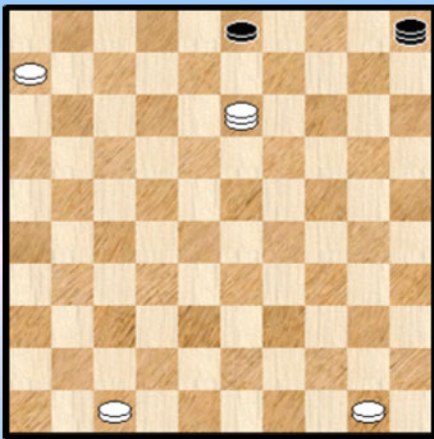
Diagram 2 geeft een kleine verdieping van diagram 1.

Zwart remiseert kort als volgt :

01. ... 25-30 02. 34x25 06-28 =

Hij mag in de diagramstand vooral niet 01. ... 06-28 ? 02. 49-35 ! 28x46 03. 35-30 ! en we komen bij de vorige opgave.

Diagram 3 Wint wit ? PC Blues



In **diagram 3** heeft wit een rechtlijnige winstvariant ter beschikking op basis van het pendelen.

Niet de enige manier om dit eindspel te winnen maar wel de meest rechtlijnige.

01. 06-01

Vanaf nu wordt het pendelen wegens de dreiging 13-08 +

01. ... 05-46 02. 50-44

=> 02. ... 46-28 ? 03. 01-06 28x50 04. 13-22 50x17 05. 06x22 +

Om dezelfde reden kan ook op de volgende zet de witte schijf niet worden aangevallen.

=> 02. ... 46-05 03. 44-39 05-46 04. 39-33 46-05 05. 13-18 ! +

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

Het maken van een tempo / De wachtzet

Gedurende het normale partijverloop, en dit zolang er geen dammen op het bord staan, kan het al eens gebeuren in specifieke situaties dat een "tempo kan gemaakt" worden. Een **wachtzet** waarmee op en of andere manier een resultaat kan bereikt worden. In zekere zin kan een zogenaamde **stille zet** als een bijzonder soort hiervan worden beschouwd. We geven geen voorbeelden.

Met de komst van een of meerdere dammen verandert dit plaatje ten gronde. Dammen kunnen nu eenmaal vooruit en achteruit zoveel als ze maar willen. Althans binnen de reglementaire beperkingen die in het begin van dit PDFje werden opgesomd en toegelicht.

Het maken van een tempo met een dam of anders gezegd een wachtzet met een dam moet dan ook als techniek worden beschouwd die inherent hoort bij het eindspelgedeelte en die moet behoren tot de standaard - uitrusting van elke dammer.

De bedoeling van de wachtzet is uiteraard om toe te laten de eigen (precieze) objectieven te realiseren. In de eerste plaats denkt men aan het winnen van de partij of het remiseren ervan. Maar er kunnen ook onmiddellijke, kleinere of tussen - objectieven nagestreefd worden : een dam van een lijn verdrijven, een belangrijk veld innemen, een schijf veroveren ...

We geven enkele voorbeelden.

Diagram 1 Wit wint

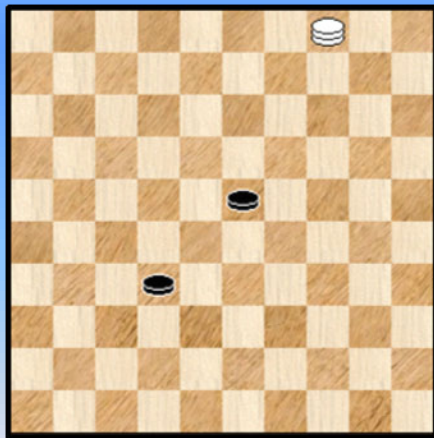


Diagram 2 Wit wint

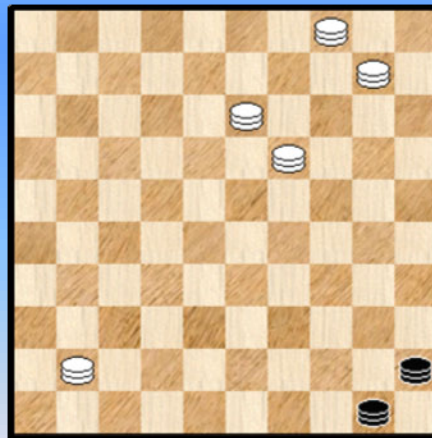


Diagram 1 : een erg bekend voorbeeld dat we allemaal wel eens ontmoet hebben (in een of andere vorm). De wachtzet neemt hier eerder de vorm aan van een stille zet.

01. 04-15 ! alleen deze wint, de schijven rechtstreeks aanvallen leidt nergens heen.

=> 01. ... 23-28 02.15-42 +

=> 01. ... 32-37 02. 15-10 23-29 03. 10x41 29-33 04. 41-32 33-39 05. 32-49 +

Diagram 2 : Een (wat exotisch) voorbeeld dat we eerder tegenkwamen in het hoofdstuk van 5 dammen tegen 2.

Wit wint door het afwachtende **85. 41-37 !** (ook 41-32 voldoet). Er kan komen :

=> 85. ... 45-01 86. 19-28 50x09 87. 04x18 01x46 88. 10-05 +

=> 85. ... 50-06 86. 19-23 45x09 87. 04x22 06x46 88. 10-05 +

Diagram 3 geeft een stand uit een analyse - variant van de partij **Huitink - De Hek Peter**

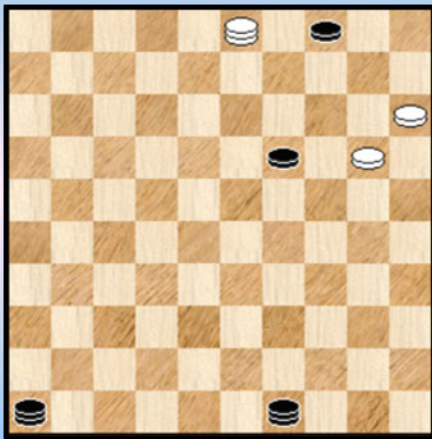
De witte opdracht is deze : remiseren !

++ Niet 65. 20-14 ? 19x10 66. 03-09 04x13 67. 15x04 46-32 68. 04x38 49x32 +

++ Hoe moet wit wel te werk gaan ? Wit kan naar een van de velden 12, 17 of 26 gaan. De duidelijkste (in de zin van meest afdwingende) remise - strategie loopt via veld 26.

65. 03-26 ! Wit dreigt nu naar veld 42 te gaan en remise af te dwingen via 15-10 !

Diagram 3 Wit remiseert



Zwart kan dit slechts op twee manieren tegengaan :

>> 65. ... 49-16 ! 66. 26-42 ! 46-32 wit kan nu de afruil 15-10 niet doen omwille van de vangstelling. Grote problemen geeft dit echter niet. 67. 42-47 ! wit maakt een tempo en de volgende zet kan 20-15 wel. Remise.

>> 65. ... 49-38 66. 26-08 19-23 67. 20-14 ! en deze krachtzet geeft duidelijk remise.

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

Het wisselen van zet.

Soms, ja zelfs regelmatig komt het in een partij wel eens voor dat men graag een zet zou overslaan of nog dat men wel dezelfde stand op het bord wil maar met de andere kleur aan zet.

In het eerste partij gedeelte is aan dergelijke vraag moeilijk een (dam) mouw te passen (☺), maar in het eindspel kan dat wel. Een dam kan immers vooruit en achteruit en dit kan tot de gewenste situatie leiden.

Waarom zou dit wenselijk (kunnen) zijn? Uiteraard omdat dan bijvoorbeeld de stand onmiddellijk wint.

We wijden een paragraafje aan dit gebeuren omdat het soms wel degelijk in de praktijk voorkomt. Het geeft bovendien (aan de winnende kleur) een bijzonder gevoel om een winstvoering aldus te kunnen besluiten. We geven het graag een plaatsje naast een vier op 1 rij combinatie, of een Turkse combinatie of een tableau - partij bijvoorbeeld.

In dit paragraafje geven we enkele (eenvoudige) voorbeelden. Ik ben niet echt op zoek gegaan naar moeilijker voorbeelden, maar die bestaan zeker.

Diagram 1 Wit wint

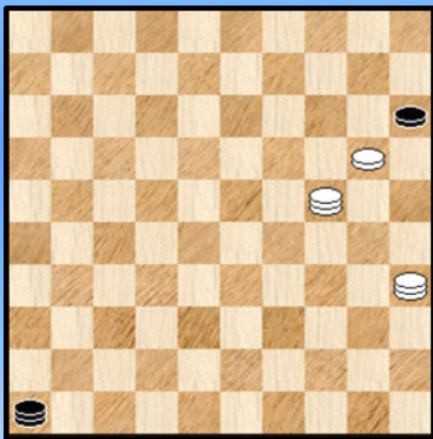
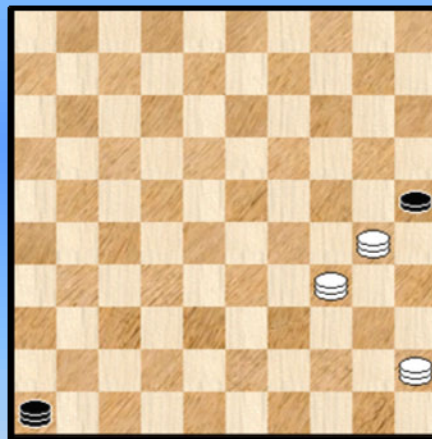


Diagram 2 Wit wint



Wanneer in **diagram 1** zwart zou aan zet zijn moet hij (omwille van de klemstand - dreiging wit naar veld 5 en wit wint dan door 20-14 +

Maar het is wit die aan zet is. Het komt er dus voor wit op aan dat dezelfde stand op het bord komt, maar deze keer met zwart aan zet. De oplossing valt eenvoudig uit. Als volgt wint wit een tempo, daarbij geholpen door het gedwongen pendelen van de zwarte dam tussen de velden 46 en 5 :

01. 35-49 46-05 02. 49-44 05-46 03. 44-35 46-05 04. 20-14 05x30 05. 35x24 +

Wit doet dus de beweging 35-49-44-34 en komt aldus na een oneven aantal zetten opnieuw op 35 terecht, de uitgangspositie. Uiteraard kan hij ook bijvoorbeeld 35-44-49-35 doen.

In **Diagram 2** lijkt het iets moeilijker om het tempo te winnen, maar het scheelt niet zo heel veel. Wit wint als volgt :

01. 45-50 46-05 02. 50-33 05-46 03. 33-44 46-05 04. 44-50 05-46 05. 50-45 ziezo, voor mekaar. 05. ... 46-05 06. 30-19 05x40 07. 45x34 +

Door te spelen tussen de velden 45 en 50 komt wit er natuurlijk niet. Hij moet dus uitwijken naar de lijn 50-06 en op deze lijn een tempo winnen. Hier doet hij het door de beweging 50-33-44-50 maar hij heeft talloze andere mogelijkheden. Een ludieke maar vrij moeilijke opgave boven het diagram zou luiden : op hoeveel manieren kan wit winnen ...

Diagram 3 Wit wint

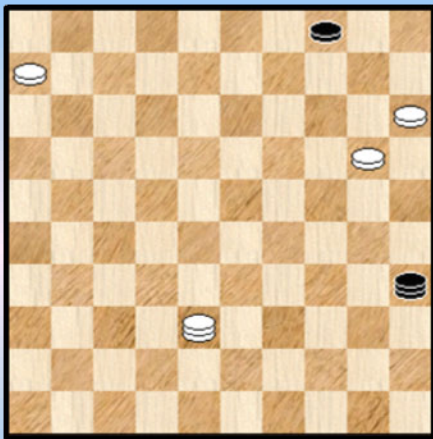
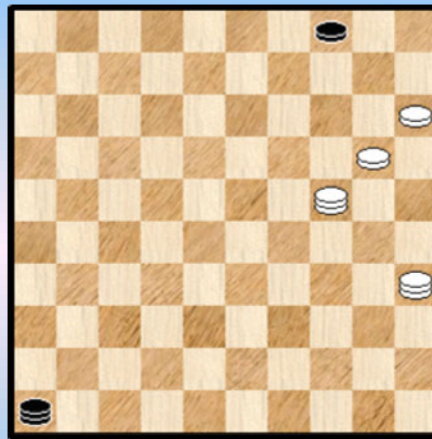


Diagram 3A Wit wint



Bij de introductie van standaardovermachtseindspelen en sleutelstanden (of sleutelposities) in het begin van dit PDFje presenteerden we de stand van **diagram 3** en bouwden een sleutelpositie op om de winst te verkrijgen. We sloten de bespreking af met de vraag op zoek te gaan naar de tweede sleutelstand die ook toelaat de winst te bekomen.

Deze tweede sleutelstand staat op **diagram 3A**. We geven niet de zettenreeks om er naartoe te gaan.

Indien zwart aan zet kan hij niet naar veld 5 wegens 20-14 + en zwart kan ook niet losstaan wegens 15-10 ! en 24-30 +

Indien overigens de zwarte dam op een ander veld dan 46 had gestaan kan hij wel weg van de lijn 46-05 maar dan haalt wit een derde dam en wint.

In diagram 3A is echter wit aan zet. Hij wint erg elegant door :

01. 15-10 !

=> 01. ... 46x05 02. 20-14 05x30 03. 35x24 +

=> 01. ... 04x15 02. 35-49 46-05 03. 49-44 05-46 04. 44-35 46-05 05. 20-14 05x30

06. 35x24 + Kortom, een offer gevolgd door het wisselen van zet.

Deze drie voorbeelden zouden erop kunnen duiden dat het wisselen van tempo strak gebonden is aan de aanwezigheid van de klemstand. Dat is niet zo al kunnen bovenstaande voorbeelden wel als klassiekers beschouwd worden en dwingt de klemstand natuurlijk tot het pendelen van de dam hetgeen op zijn beurt de constructie makkelijker maakt.

We geven zo dadelijk nog twee eenvoudige voorbeelden zonder klemstand en eigenlijk kan dit ook al aangetoond worden in de stand van diagram 3A zelf. Wit kan hier ook op een andere wijze te werk gaan om het tempo te winnen :

01. 24-02 46-05 X 02. 02-13 05-46 zwart kan niet losstaan wegens 15-10 +

03. 13-24 + want de oorspronkelijke stand is bereikt met nu zwart aan zet.

X Volledigheidshalve vullen we dit nog aan met de voetnoot dat zwart ook 04-09 kan spelen, maar dit levert ten gronde niks op. Wit moet wel nog even oppassen. We geven niet de varianten.

Samengevat : wit heeft hier een tempo gewonnen op de lijn 02-38 en zonder gebruik te maken van de klemstand. De uitwerking loopt iets minder vlot dan via de klemstand.

Diagram 4 Wit wint

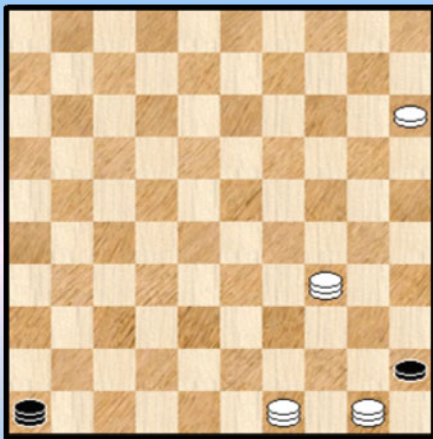
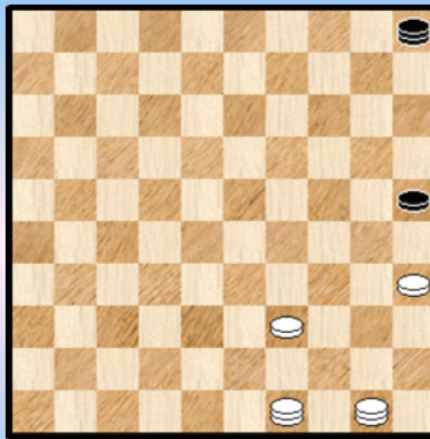


Diagram 5 Wit wint



In **diagram 4**, met wit aan zet, moet wit opnieuw proberen van zet te wisselen. Zwart kan immers duidelijk niet naar 5 wegens 15-10 + en kan verder ook niet losstaan wegens 34-40 en dan 50-39 +

De oplossing : 01. 34-01 46-05 02. 01-29 05-46 03. 29-34

=> 03. ... 46-05 04. 15-10 05x40 05. 49x35 +

=> 03. ... 46-14 04. 34-40 45x34 05. 50-39 34x43 06. 49x05 +

Wit heeft zeer terecht het tempo gewonnen op de lijn 1-45. De reden ligt voor de hand : op deze manier blijft de zwarte dam gedwongen te (blijven) pendelen wegens de dreiging xx-40 en 50-39 +

Diagram 5. De zwarte dam kan niet los wegens 35-30 +

Met de zwarte dam op 46 zou wit onmiddellijk winnen door 49-32 +

Het komt er voor wit dus opnieuw op aan van zet te wisselen.

De oplossing. Gedurende het ganse verloop moet zwart blijven pendelen. Je zou er zowaar moe van worden

01. 50-45 05-46 02. 45-01 46-05 03. 01-07 05-46 04. 07-45 46-05 05. 45-50 05-46

06. 49-32 46x44 07. 50x39 +

Volledigheidshalve melden we dat wit ook makkelijk kan winnen op andere manieren, bijvoorbeeld :

01. 39-34 05-46 02. 50-45 46-05 03. 49-16 05-46 04. 16-32 46x40 05. 45x34 +

We hebben het bij de inleiding niet echt vermeld maar natuurlijk is het wisselen van zet een **bijzondere vorm** van het maken van een tempo. Men doet meerdere passende wachzetten mekaar.

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

Remise door herhaling van zetten.

Bij eindspelen waarin de meerderheidskleur over 4 stukken beschikt kan de minderheidspartij remise claimen wanneer dezelfde stand driemaal voorkomt. We laten hierbij verder de 25 zetten regel terzijde.

De bedoeling van de (dam) regelgever bestaat er uiteraard in overbodig verder spelen te ontmoedigen.

In dit paragraafje verzamelen we nog eens enkele typische voorbeelden. Sommige ervan kwamen al aan bod. Het voordeel om ze nog eens gezamenlijk te laten opdraven laat toe toch enige nuances te onderscheiden in de bestaande voorbeelden.

De **eerste soort** voorbeelden betreffen degenen die ons onmiddellijk voor de geest komen : een dam loopt heen en weer achter twee tegen mekaar aanschurkende schijven. Deze worden op hun beurt verdedigd door de bijbehorende dam. En dat is het.

We spoorden een viertal voorbeelden op in de database.

Diagram 1 **Zwart remiseert**

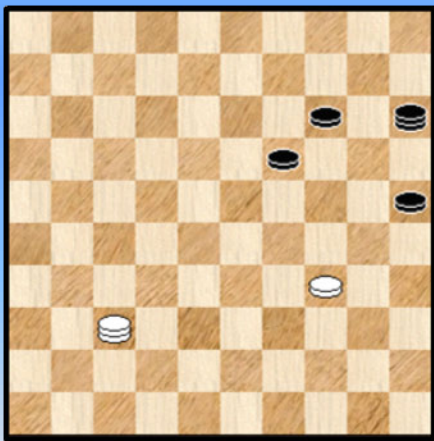


Diagram 2 **Wit remiseert**

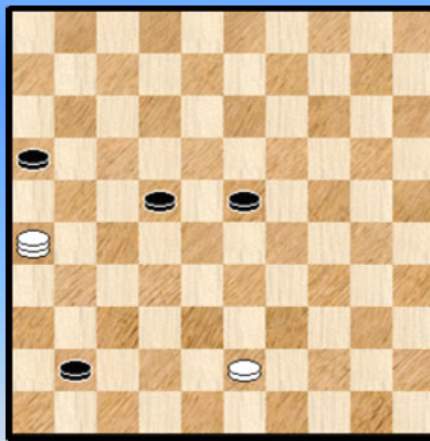


Diagram 1 , uit **Luteyn - Podolski**.

De positie is remise. Wit heeft meerdere manieren om de remise te forceren. Hij koos de meest elegante :

53. 34-30 ! 25x34 **54.** 37-48 34-40 **55.** 48-25 en de vrede werd getekend. Er zou inderdaad kunnen volgen : 55. ... 15-20 56. 25-30 20-24 57. 30-25 enz.

Diagram 2 , uit **Bollebakker - Hans Jansen**.

Ook hier kan wit op meer dan 1 manier remiseren. Het kan bijvoorbeeld starten met 26-12. We laten het vervolg voor de PC Blues lezer. In de partij gebeurde het als volgt :

52. 26-31 ! 22-28 **53.** 43-38 (ook 31-26 kan) 41-47

=> Op 53. ... 41-46 **54.** 31-26 =

=> Op 53. ... 16-21 **54.** 31-48 =

54. 31-26 47x24 **55.** 26-12 24-29 **56.** 12-17 **1-1**

Diagram 3 Zwart remiseert

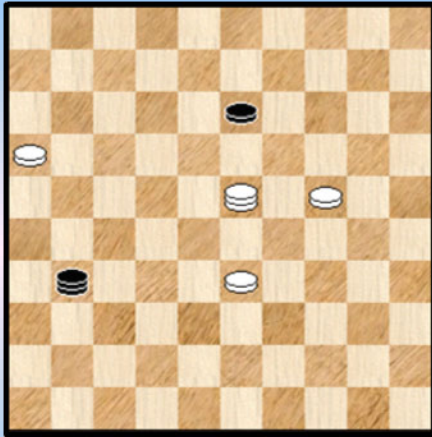


Diagram 3 , uit **Bobkow - Remoenets** .

54. ... 31-22 55. 33-29 13-19 ! 56. 23x14 22-13 57. 14-19 13-18 1-1

Voor het vierde fragment starten we iets vóór de betreffende finale. In diagram 4 uit de partij **Simons - Fijen** kan zwart winnen door

50. ... 41-47 51. 42-37 18-22 ! 52. 01x20 47x15 +

Zwart nam echter zijn toevlucht tot :

Diagram 4 23-29 ?

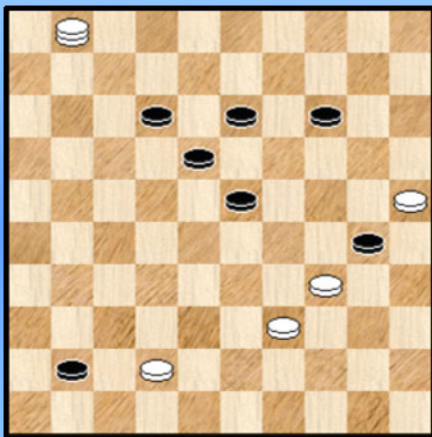
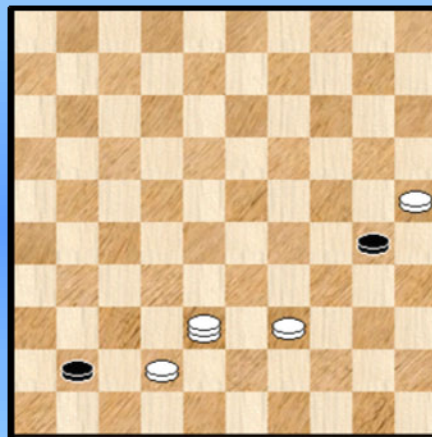


Diagram 4A Zwart remiseert



50. ... 23-29 ? 51. 34x23 18x29 52. 01x38 Zie diagram 4A

We kijken even naar de mogelijke voortzettingen :

=> 52. ... 30-35 53. 39-34

++ 53. ... 41-46 54. 42-37 46x30 55. 25x34 +

++ 53. ... 41-47 54. 34-30 35x24 55. 38x15 47x38 56. 15x42 +

=> 52. ... 30-34 53. 39x30 41-47 54. 25-20 47-41 +

=> 52. ... 41-47 53. 25x34 47-36 54. 34-30 36-22 55. 39-34

++ 55. ... 22-13 56. 38-27 13x48 57. 30-25 48x30 58. 25x34 +

++ 55 ... 22-18 56. 38-27 18x48 57. 30-25 48x30 58. 25x34 +

=> De remise schuilt (niet toevallig) in het partijvervolg : 52. ... 41-46 53. 25x34 46-28 en hier werd remise overeengekomen. Er zou komen : 54. 38-33 28-23 55. 33-29 23-28 56. 29-33 28-23 57. 34-30 23-34 =

Bij de **tweede groep** van voorbeelden is eigenlijk weinig sprake van een (mogelijke) herhaling van zetten of nog dat dezelfde stand drie keer voorkomt.

Het gaat om standen waar eigenlijk vrij duidelijk is (ook voor de beide kleuren) dat er geen echte winststrategie voorhanden is voor de meerderheidskleur. Meestal heeft het te maken met een lijn of diagonaal die niet kan veroverd worden - daardoor kunnen geen schijven naar dam - of althans niet veroverd zonder fatale tegenprestatie. Fataal in de zin dat er dan andere onweerlegbare remise -

dreigingen ontstaan.

Meestal wordt zelfs geen poging gedaan om aan winst toe te komen. Soms wel eens heel even maar de remise wordt al snel beklonken zonder dat men effectief aan drie maal dezelfde stand zou toekomen. Om het anders te zeggen : het drie maal voorkomen van dezelfde stand is een heel verre schim waaraan zelfs niet eens gedacht wordt bij het vaststellen van de remise - uitslag.

We geven twee voorbeelden.

Diagram 5 Waz (Remise)

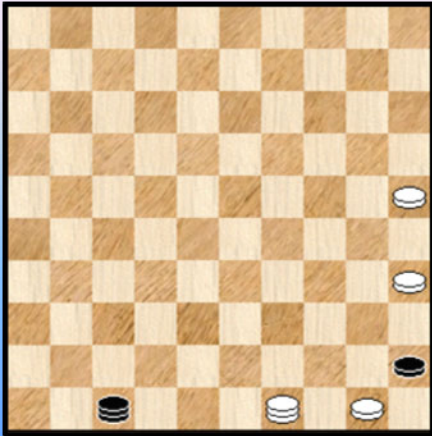
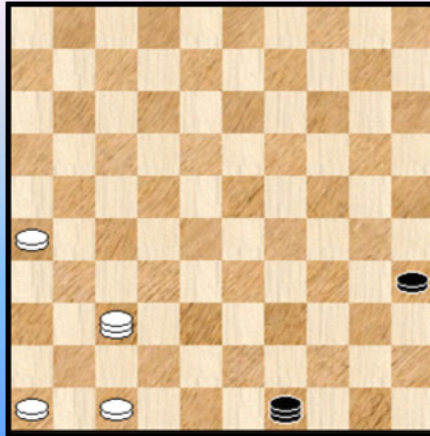


Diagram 6 Waz (Remise)



In **diagram 5** hebben we te maken met een pure remisestand. Wit kan geen enkel winstplan die naam waardig naar voor brengen. Zwart speelt gewoon wat over en weer tussen 47 en 15.

Wit kan wel de lijn 47-15 veroveren maar zwart neemt op dat moment de lange lijn in bezit en wat er dan komen ? Bijvoorbeeld : 01. 49-32 47-15 02. 32-41 15-47 03. 41-36 47-38 04. 36-47 38-32 05. 25-20 32-37 06. 20-15 37-32 en wit kan nest remise aanbieden.

Diagram 6 speelt zich niet af rondom de lange lijn. Hier staat wit voor de taak de lijn 49-16 te veroveren. Op zich geen probleem maar dat wordt het wel als ook de zwarte schijf niet mag oprukken. Wit kan dit onmogelijk realiseren.

Bijvoorbeeld : 01. 37-23 49-16 02. 23-18 16-43 03. 18-07 43-16 en wit kan niet verder.

Het komt ons voor dat we nog een **derde groep** van standen kunnen onderscheiden. Aansluitend bij de tweede groep maar met een sterker **geprononceerd** karakter.

Bij deze standen kan de meerderheidskleur bijvoorbeeld wel een winstplan (die naam waardig) voorleggen maar de minderheidspartij kan dit counteren met een passende tegenactie, een tegenplan dus. Wanneer de meerderheidskleur dit meerdere keren probeert komt men natuurlijk (automatisch) uit bij drie maal dezelfde stand. Om het nog anders te zeggen : de remise omwille van drie maal dezelfde stand te hebben kan hier vrij dichtbij komen. Als de meerderheidskleur het nutteloze van zijn pogingen inziet stelt hij uiteraard remise voor zonder tot het bittere einde door te gaan.

Het (falende) winstplan van de meerderheidskleur kan als bedoeling hebben een schijf te winnen of een diagonaal te veroveren of een combinatie van beide elementen.

We geven drie voorbeelden.

In **Diagram 7** vinden we een oude vriend terug , de strategische remise op de triktrak lijnen. Wanneer wit de zwarte dam van de lijn 50-06 kan verjagen is de winst nog een fluitje van een cent. Maar hoe moet dat dan wel ?

Diagram 7 Waz of Zaz (Remise)

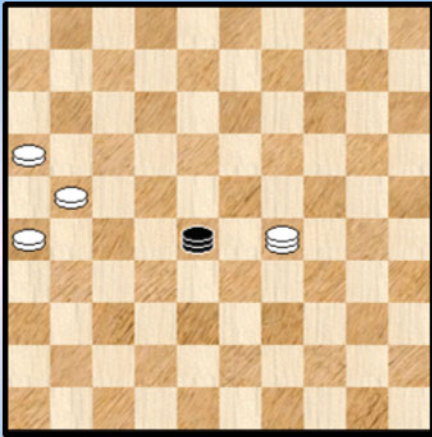
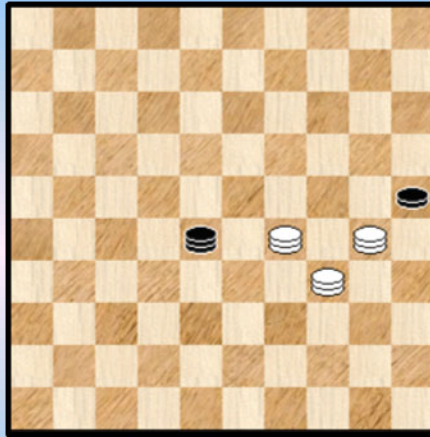


Diagram 8 Waz (Remise)



Wit kan natuurlijk naar veld 1 gaan maar zwart bezet direkt veld 6. Daar wit geen tempo kan maken met het opspelen van een schijf moet de witte dam met lege handen terug. Wit kan ook eens proberen via veld 45 maar de zwarte dam komt onmiddellijk opzetten naar veld 50 ... Speelt wit op een ander veld van de diagonaal dan doet zwart dat ook en deze zorgt er wel voor nooit als eerste veld 6 (of 50) te bezetten. Dan zou wit op zijn beurt naar veld 1 (respektievelijk 45) gaan, zwart moet het hoekveld ontruimen en wit veroverf de lijn 50-6.

Kortom , wit heeft wel een winstplan dat echter niet sluitend is. Omdat de stand van diagram 1 al een aantal keren in de partij voorkwam vermelden we nog even dat de meerderheidskleur vaak (minstens) 1 keer probeert via het hoekveld en nadien toch maar tot remise besloten wordt zonder de stand drie maat te laten voorkomen.

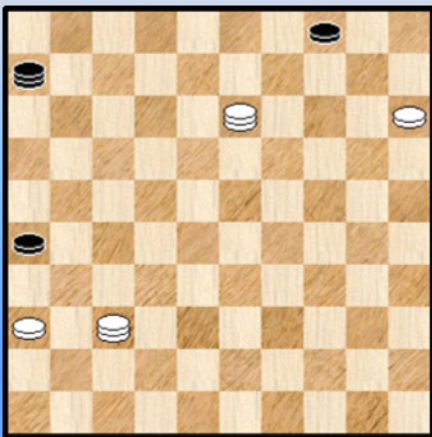
Wie de remise strategie van zwart goed begrepen heeft weet meteen ook dat het er niet toe doet wie in de diagramstand aan zet is.

Diagram 8 , geen overmachtseindspel trouwens, kwamen we ook al eerder tegen in dit PDFje. We verwijzen daarnaar voor de ontleding maar pennen hier nog eens wat samenvattende kommentaar neer van dit verraderlijke eindspel.

In dit eindspel heeft de lange lijn weliswaar belang, maar de hoofdrol is voor de triktrak. Zoals in het voorgaande voorbeeld van diagram 1, maar hier op een nog meer subtieler manier moet wit proberen de lijn 50-06 te veroveren. Bij korrekt tegenspel van zwart geraakt wit er niet in en komt hij uiteindelijk weer uit op de positie van diagram 2. Diagram 2 kan een beetje als de sleutelpositie van het eindspel worden beschouwd dat in velerlei gedaanten kan worden gepresenteerd.

We eindigen met **diagram 9**,

Diagram 9 Zwart remiseert M303



Naar aanleiding van de partij Springer - Rustenburg uit het WK 1928. Zwart verloor de partij omdat hij bleef post vatten op de triktrak lijnen. Hij had het kwadrant 02-19-49-35 moeten kiezen.

Als volgt kan zwart remiseren :

01. ... 06-11 02. 36-31 11-16 03.13-02 16-49
04. 02-16 49-35

=> 05. 16-02

++ 05. ... 35-49 = herhaling van zetten

++ maar ook rechtstreeks 05. ... 04-09 ! =

=> 05. 16-27 35-49
 ++ 06. 27-16 49-35 enz.
 ++ 06. 27-13 49-35 enz.

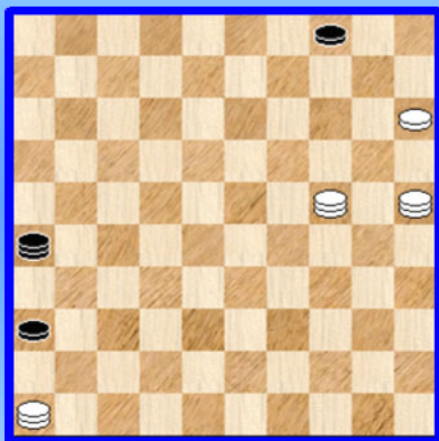
=> 05. 16-49 35-13 06. 49-27 13-35 07. 27-49 35-13 08. 49-27 = herhaling van zetten

Zwart bereikt dus remise door een passende strategische keuze, meer bepaald zich terugtrekken in het kwadrant 02-19-49-35. Daardoor kan de witte schijf op 36 niet oprukken en komt men vanzelf in een herhalende remisepositie terecht.

We willen ook het partijvervolg laten zien :

01. ... 06-50 ? 02. 36-31 50-06 03. 31-27 06-50 04. 13-02 50-39 05. 02-07 39-48
 06. 37-32 48-42 07. 32-46 42-47 08. 27-22 26-31 09. 22-17 47-38 10. 17-11 31-36
 11. 11-06 38-49 12. 06-01 49-16 13. 07-02 16-21 14. 01-34 21-26 15. 02-24 26-48
 16. 34-25 48-26

Diagram 9A SL Waz 24-30 +

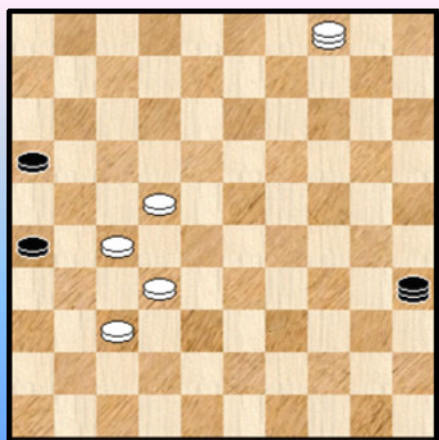


We kiezen ervoor dit als sleutelstand te nemen omdat duidelijk te zien valt dat de zwarte dam zich niet op de triktraklijnen kan bevinden wegens onmiddellijke damafname. In het boek van Moser staat als sleutelstand de positie na zet 17 van wit.

17. 24-30 ! + want de zwarte dam kan nergens (veilig) heen. Het offeren van een zwarte schijf leidt natuurlijk tot gemakkelijke winst.

We willen dit paragraafje afsluiten met een **hele moeilijke** ... Het is zelden een streefdoel op zich maar een enkele keer kan het zeker geen kwaad. Dit staat een beetje los van de onderverdeling in drie categorieën die we hebben gemaakt. In elk van de drie kan men wel een moeilijk voorbeeld vinden al lijkt a priori vooral categorie nummer drie hiervoor in aanmerking te komen. Hoe dan ook , ik kwam dit exemplaar bij toeval - alhoewel, wat heet toeval ? - tegen en hier komt de opgave :

Diagram 10 22-18 ?



Een meer gedetailleerde en "hintende" opgave zou zijn : na 22-18 ? remiseert zwart door herhaling van zetten (HVZ)

Deze opgave en meer algemeen gesproken dit eindspel doorgronden voor het bord is gewoon niet doenbaar.

Indien iemand zich (toch) geroepen voelt proberen maar ! Om het plezier niet te vergallen geven we daarom de oplossing op de volgende bladzijde. Of iets korrekter gezegd : het schema van de oplossing...

Oplossing diagram 10 :

We vatten de **basisstructuur** van de oplossing van dit remise - eindspel beknopt samen :

00. 22-18 ? 35-05 !

=> 01. Andere zetten van wit

=> 01. 04-15 08-30 !

++ 02. 15-04 30-08 **HVZ1** (naar begin - situatie)

++ 02. 15-10 30-35 ! **HVZ2** switch naar onder

=> 01. 04-10 08-35 !

++ 02. Andere zetten van wit

++ 02. 10-04 35-08 **HVZ1** (naar begin - situatie)

++ 02. 10-15 35-30 ! **HVZ2** switch naar boven

Ten gronde steunt de remise dus op twee herhalingen van zetten. Een eerste keert terug naar de beginsituatie. De tweede herhaling van zetten moet als de **harde kern** van het eindspel beschouwd worden : voor zwart is het immers wel degelijk de enige manier om te remiseren.

We voegen er nog aan toe dat de HVZ2 meteen aan de beide kleuren toelaat om te switchen van het ene gedeelte van het eindspel naar het andere.

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

Het pennen van vijandelijke stukken

De term **pennen** komt uit de schaakwereld. Ruwweg gesteld wordt een vijandelijk stuk vastgepind op zijn plaats en kan dus niet (meer) bewegen op straffe van verlies of belangrijk nadeel.

Men kan voor dit stuk spreken van een **gepend stuk** en van **gepende stukken**.

In de damwereld heeft, voor zover ik weet, dit woord niet echt ingang gevonden. Geen reden echter om deze interessante notie links te laten liggen. We zullen dezelfde definitie hanteren al zou men allicht wel enige verschillen / nuances kunnen aanbrengen tussen de beide bordspelen.

Deze notie staat verder principiële volledig los van overmachtseindspelen en kan in vrijwel elk type eindspel wel onder een of andere vorm voorkomen.

We willen nog twee nuances aanbrengen.

Diagram 1 Zaz

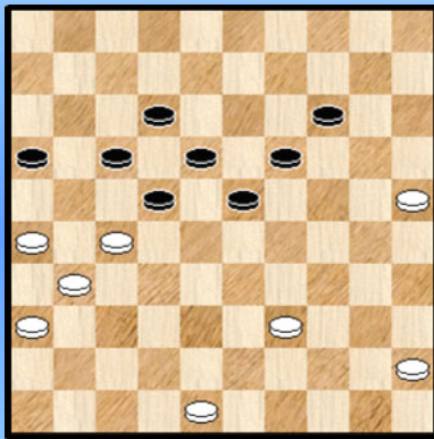
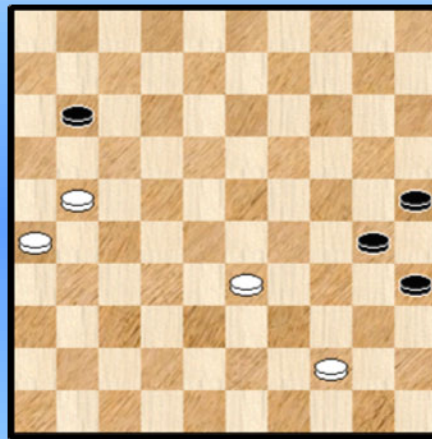


Diagram 2 Waz



In **diagram 1**, een hekstelling - stand uit het late middenspel, kan zwart met een aantal schijven niet spelen. In dit geval met schijf 12, 16, 17, 18, en 22. Het mag vrij duidelijk zijn dat men hier niet echt van gepende schijven zal spreken. De schijven kunnen niet spelen omwille van de opsluiting. Opsluitingen die kunnen voorkomen in de meest diverse vormen.

In **diagram 2**, met wit aan zet, hebben we wel te maken met een eindspel. Met 33-29 zet wit de het zwarte klaverblaadje vast. Met wat goeie wil zou men kunnen spreken van "positioneel pennen" maar dit lijkt ons toch wat bij de haren gegrepen. Dammen is bij uitstek een strategisch spel en de zet 33-29 moet vooral op dit licht gezien worden.

Volledig terzijde (☺) noteren we nog dat diagram 2 trouwens niet wint na de vermelde openingszet. U raakt er wel uit ...

Deze twee standen hintten dat in de richting dat de dam een belangrijke, vrijwel nodige ingrediënt is om te kunnen spreken van "pennen".

In dit paragraafje nemen we eerst twee eenvoudige voorbeelden door van een dam tegen twee schijven en daarna komen we een voorbeeld uit de 4x2 - overmachtseindspelen.

In **diagram 3** wint wit door : 01. 09-14 23-29 02. 14-20 29-34 03. 20x38

=> 03. ... 34-39 04.38-49 +

=> 03. ... 34-40 04. 38-33 40-45 05. 33-50 +

Wit drijft de beide schijven samen, met 02. 14-20 pent hij beide schijven en wint dan nadat zwart moet offeren.

Diagram 3 Wit wint

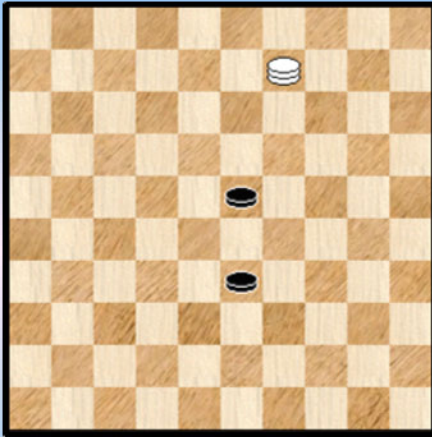


Diagram 4 Wit wint

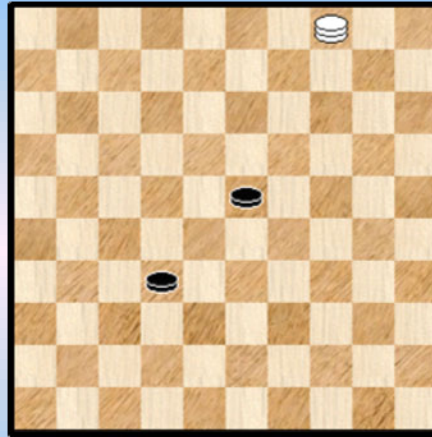


Diagram 4 betreft een analoog standje, erg gekend. Het toont dat het pennen met het nodige overleg moet gebeuren.

01. 04-15 een "stille" zet, een tempozet zonder onmiddellijke dreiging. Inderdaad, indien onmiddellijk
 01. 04-10 ? 23-28 02. 10-14 28-33 03. 14x37 33-39 =

=> 01. ... 23-28 02. 15-42 +

=> 01. ... 32-37 02. 15-10 23-29 03. 10x41 29-33 04. 41-32 33-39 05. 32-49 +

Eigenlijk is de clou dus dat wit helemaal niet de twee zwarte schijven moet pennen.

Uit deze twee kleine voorbeelden uit het 1x2 genre kan men niet al te veel konklusies trekken. Het pennen gebeurt hier door achter de twee schijven aan te lopen wanneer ze op een rij staan. Bij andere types eindspelen komen er extra mogelijkheden.

We gaan nu onmiddellijk over naar een voorbeeld bij de overmachtseindspelen.

Diagram 5 Zwart remiseert

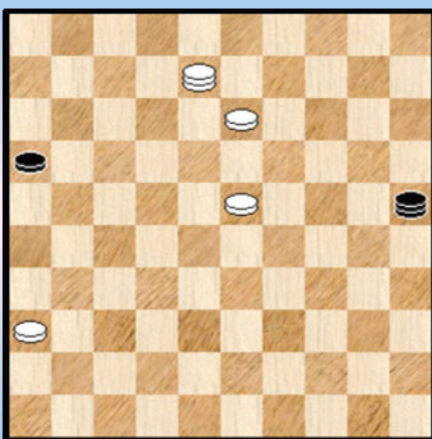
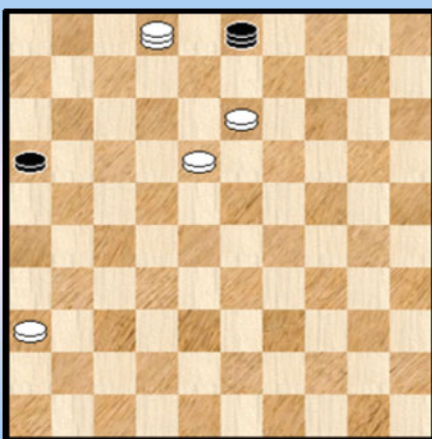


Diagram 5A Waz



De witte schijven staan al dicht bij de damlijn, en zwart mag duidelijk niet toelaten dat er extra dammen op het bord komen. Zwart vindt de juiste weg aan de hand van een erg leuke "pen" - variant waarbij de witte schijven netjes op een rij worden verzameld.

04. ... 25-03 05. 08-02 03-14 06. 23-18 14-03 zie **diagram 5A**.

Een deel van het werk staat er al : het witte schijvenpaar staat bewegingsloos. En eigenlijk staat de witte dam ook gepend want ze kan nergens heen, ook niet naar veld 7 omwille van het tussenlopen. Wit moet dus spelen met schijf 36.

07. 36-31 03-26

Ook met 13-21 kan zwart remiseren maar we verkiezen een rechte variant

08. 31-27 26-21 09. 27-22 21-03 10. 02-07

Ja, nu kan wit wel naar veld 7 want zwart mag niet tussenlopen

10. ... 16-21 11. 07-16 * anders loopt de zwarte schijf gewoon door naar dam met remise 03-25
12. 16x32 25-39 =

Er waren andere remise - opties in deze subvariant maar we kozen uiteraard voor dit leuke stukje.

Samengevat : zwart verzamelt de witte stukken in een erg ongemakkelijke stand en kan dan met behulp van zijn bijhorende schijf vlot remiseren.

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

Het lange lijn motief 46-05

Eerder kwam al aan bod dat de lange lijn de rol van verdedigingslijn kan spelen voor de minderheidskleur. Een belangrijke taak want het beheersen van die lijn kan de remise (soms) veiligstellen.

De meerderheidskleur heeft natuurlijk als taak de minderheidsdam te verdrijven van die lijn. Dat kan , zoals we zagen , door een vangstelling op te bouwen. Deze vangstelling kan weliswaar meerdere gedaantes aannemen maar alles blijft wel onder diezelfde noemer van vangstelling.

Is dit de enige manier om een dam te verdrijven van de lange lijn ? We hebben het tot nu toe met opzet niet vermeld maar er blijkt echter ook nog een andere , fundamenteel verschillende manier om tot winst te komen. Het **opsluiten** van de eenzame dam op de lange lijn ! Slechts toepasbaar in specifieke situaties maar absoluut niet van praktisch belang ontbloot.

Nu wil het toeval dat we al eens een paragraafje omtrent dit zogenaamde lange lijn motief insloten in een vroeger PDFje (meer bepaald bij de Turkse damavonturen beschreven in de deeltjes 7 tot 10). We kunnen dus een beetje uit eigen werk putten en het betreffende paragraafje hier overnemen. Voor het technische gedeelte kan dit vrij letterlijk. Voor het omkaderende stukje pasten we enkele zinnen aan.

Als inleiding op de tekst nog drie kleine kanttekeningen :

=> Dit paragraafje staat hier echt op zijn plaats want het blijkt dat het lange lijn motief in de partij zich omzeggens uitsluitend situeert in het eindspel - gedeelte en dan meestal nog bij de overmachtseindspelen.

=> Hoewel dit PDFje als intro bedoeld is komen in de tekst enkele overmachtseindspelen "avant la lettre" voor. Onze meeste aandacht richten we echter naar de 46-05 opsluiting.

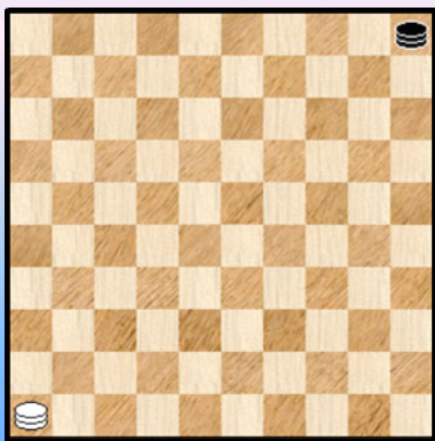
=> Sedert het verschijnen van de Turkse damavonturen kwam er in de wedstrijdpraktijk een gloednieuwe stand bij. De verantwoordelijke : niemand minder dan (wereldkampioen) Alexander Georgiev. Uiteraard voegen we het fragment ook toe.

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

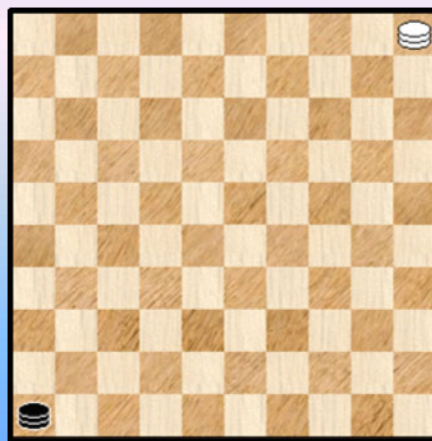
Het lange lijn motief , ook wel eens genoemd het 46-05 motief is één van de meest bekende motieven. We mogen gerust zeggen : beroemde motieven.

Hier komt het plaatje :

De kleur de begint, verliest



De kleur de begint, verliest



Een volledig symmetrische stand ten aanzien van de lange lijn. Om meer precies te zijn :een volledig **symmetrische dubbelstand**. Inderdaad kunnen de witte en de zwarte dam van plaats verwisseld worden.

Voor de afwisseling ook eens een andere titel dan : wit speelt en wint ...

Het lange lijn motief kan uiteraard ook voorkomen met extra schijven, bijvoorbeeld een extra witte en een extra zwarte schijf die in oppositie staan. Maar de pure vorm bevat geen extra schijven.

Het is maar een indruk maar het 46-05 motief lijkt , met zijn grote bewerkbaarheid , voor te komen bij alle mogelijke soorten combinaties en problemen.

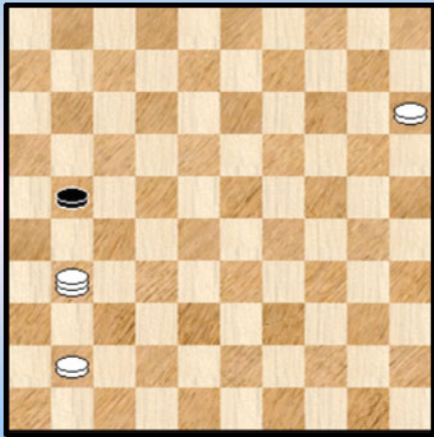
In de partij komt dit niet zo vaak voor (maar het kan gebeuren !), maar voor de komponisten is deze stand niet minder dan een **hemels** geschenk. Vrij vlot te bewerken en een spektakulaire eindstand. Honderden , ja duizenden problemen hebben dit einde. Ik geloof dat er zelfs enkele damboeken bestaan met louter standen (problemen zeg maar) die allen eindigen op dit motief.

Hoe kan het motief tot stand komen ? Voor een neofiet mag dit misschien verwonderlijk lijken. Hoe immers komt men er toe op dezelfde lange lijn de twee dammen te parkeren ? Er bestaan meerdere technieken... We noemen er enkele op : plakkers , meerslagfinesses , rondslag van een dam en ook een bijzondere truuk die men vooral in eindspelen aantreft. We zien er zo dadelijk voorbeelden van.

Het leek ons een goed idee , als intro op dit paragraafje eens een blikje te werpen op de database met bestaande partijen. We hebben een recente versie bij de hand van zowat 400.000 partijen. We vonden **9** maal de betreffende stand. Ietwat verwonderlijk ontmoeten we hierbij 7 keer de witte dam op 46 en slechts 2 waar de zwarte dam op 46. Intuïtief verwacht men eigenlijk het tegenovergestelde omdat men de witte dam zou verwachten aan de zijde waar de schijf promoveert tot dam. De reden moet gezocht worden in het feit dat het in de meeste gevallen om eindspelen gaat (hetgeen de zijde waar de dam promotie gebeurt grotendeels irrelevant maakt) en verder allicht de toevalsfactor.

De eerste stand moet als een puur **grapje** beschouwd worden, ons gebracht door ... programma's.

Diagram 1 Nightmare - GWD



Programma's hebben de - soms ietwat onhebbelijke - gewoonte door te spelen tot het (bittere) einde.

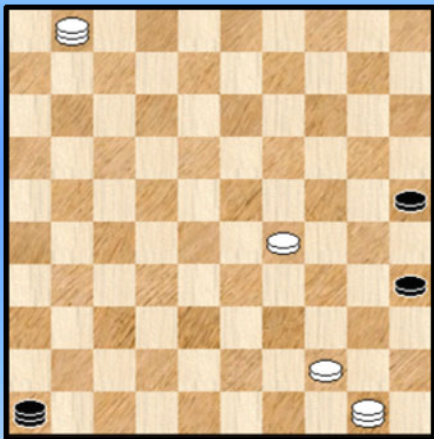
Soms kan dit al eens een leuk effect geven.

Zwart had hier al lang moeten opgeven ...

54. ... 21-26 55. 15-10 ! 26x46 56. 10-05 +

Toch benieuwd naar de logika in de programmatuur ... ☺

Diagram 2 Kain - Kuiper



Wit aan zet.

De stand is gewonnen. Het gaat zelfs heel snel.

82. 29-24 ! 46-05 A 83. 01-23 ! 05x46 B 84. 24-20 25x14
85. 44-40 35x44 86. 50x05 +

A De dam mag niet losstaan wegens 44-40 en op

82. ... 25-30 volgt 83. 01-06 30x19 84. 44-40 35x44
85. 50x05 +

B De dam mag niet losstaan wegens 44-40.

In beide varianten wordt dus dezelfde truuk gebruikt. Wit doet een schijf van de tegenstander op de zwarte lijn terecht komen waarna bij met een één om twee de andere uithoek van de lange lijn bezet. Naar deze **truuk** verwees ik in de inleiding. Door iedereen verplicht te kennen , uiteraard.

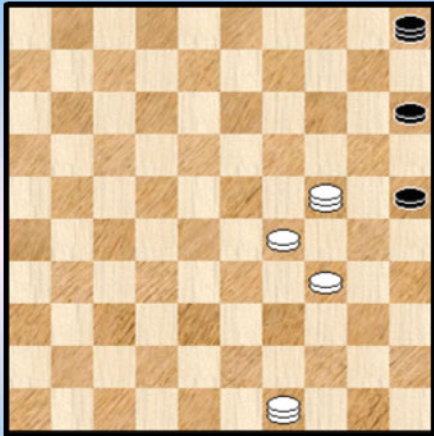
Bijkomende en niet toevallige omstandigheden in dit soort van eindspelen : de zwarte dam die verplicht moet heen en weer moet pendelen tussen 46 en 5. Wit kan dus vrije tempi maken en snode plannen (proberen te) beramen.

De winst in dit voorbeeld lijkt nogal eenvoudig en op de keeper beschouwd is ze dat natuurlijk ook. Maar dit soort eindspelen vraagt wel het uiterste van de spelers , niet alleen gezien het tijdstip van de partij (na ettelijke uren spelen) maar ook en vooral in de fase onmiddellijk hieraan voorafgaand.

We gaan dit eindspel (de fase voorafgaand aan het diagram) hier niet voluit analyseren: Het zou ons te ver brengen , maar wees maar gerust dat de kans reëel is dat beide spelers hier in de fout (kunnen) gaan ... Aan mogelijkheden geen gebrek. Dit lijkt alleen te vermijden als men de latere winst / remise mogelijkheden op voorhand goed kent.

Om dit voorbeeld af te sluiten ook nog dit : voorafgaand aan de stand van diagram 2 was zwart al een schijf kwijtgespeeld. Anders gezegd het oorspronkelijke voordeel van wit was dus eigenlijk (en nauwelijks) één dam tegen één schijf.

Diagram 3 P. Bergsma - Sinnema



Zwart aan zet.

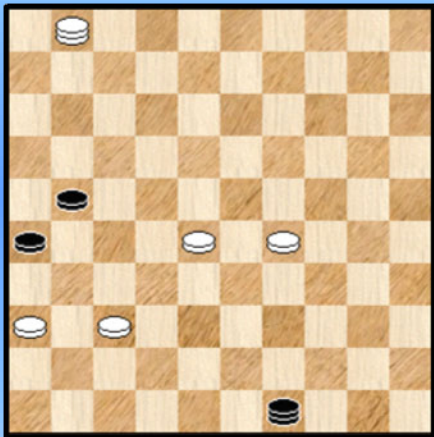
De positie moet voor zwart als verloren beschouwd worden. Wél kan zwart op dit moment nog de lijn 46-05 verlaten, bijvoorbeeld door 05-14 maar aan de einduitslag mag , bij korrek spel , niet zozeer getwijfeld worden.

71.... 05-46 72. 49-35 ! 46-05 A 73. 34-30 25x23
74. 24-20 15x24 75. 35x46 +

A De zwarte dam kan niet los wegens dezelfde dreiging als deze uitgevoerd in de partij (34-30 enz.).

Ook hier is de partijfase voorafgaand aan het diagram het bestuderen waard.

Diagram 4 H. Groen - A. Baks



Zwart aan zet.

Zwart staat uiteraard nadelig maar heeft wel de remise binnen handbereik.

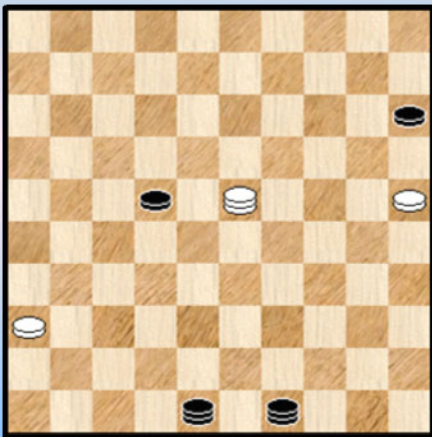
59. ... 21-27 60. 28-23 49-38 en de remise is een feit.

Wat gebeurde in de partij ?

59. ... 49-32 ? 60. 28-22 32x46 61. 29-23 ! 46x05
62. 36-31 !! 26x37 63. 22-17 21x12 64. 01x46 +

Het zal je maar overkomen.

Diagram 5 Thijssen - Schwarzman



Misschien zegt u nu wel : ons gewone dammers kan dit al eens overkomen maar niet de absolute toppers.

We gaan eens een blikje werpen op de partij Thijssen - Schwarzman. Kees Thijssen en Alexander Schwarzman om niet de minste onduidelijkheid te laten.

Zwart aan zet.

De stand is theoretisch remise , maar - hoeft het gezegd - wit moet erg op zijn tellen passen. De zwarte dammen dreigen immers te combineren op beide schijven , zowel op 25 als op 36.

64. ... 49-16 65. 23-41 ? A 22-27 ! 66. 41-05 B 48-37 67. 05x46 15-20 68. 25x14 27-31
69. 36x27 16x05 0-2 (3.00 u /2.59u).

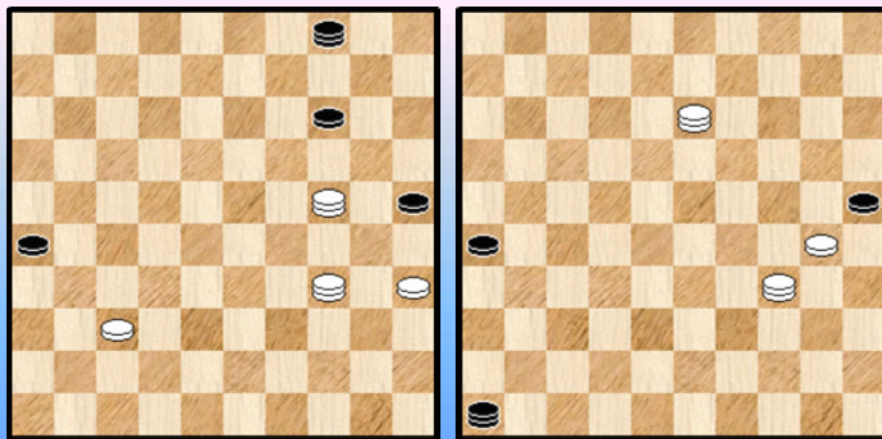
De witspeler wordt gekonfronteerd met het onverbiddelijke karakter van de eindstand : wie moet spelen in de motiefstand verliest. Zeker, er waren verzachtende omstandigheden Daarom liet ik het tijdsverbruik ook even staan.

A Dat het dansen is op een slappe koord bewijst ook al 65. 23-05 ? 22-28 66. 05x46 15-20 67. 25x14 48-31 68. 36x27 16x05 + met opnieuw het motief 46-05.

In plaats van 23-41 konden wel nog 65. 23-46 of ook het "vrijwillig" offer 65. 36-31 ! 48x26 66. 23-19 en deze stand is niet te winnen voor zwart !

B Er is niks anders

Dia 6 De Jong - Mohamed Joesoef Diagram 6B (vervolg)



Een klein damdrama in schijfjes. Zwart is aan zet in **diagram 6**.

Wit heeft zopas een tweede dam gehaald en die op veld 24 geparkeerd. Zwart kan bijvoorbeeld best 04-10 spelen. Er kan dan volgen :

58. ... 04-10 59. 24-15 10-04 60. 34-39 14-19 61. 39-48 04-13
 => 62. 15-04 13-02 63. 04-36 25-30 64. 35x13 02x46 =
 => 62. 15-10 19-24 63. 37-32 24-30 64. 35x24 =

58. ... 14-19 **59.** 24x08 04-10 **60.** 35-30 ! 10x46 **61.** 08-13 Zie **diagram 6B**.

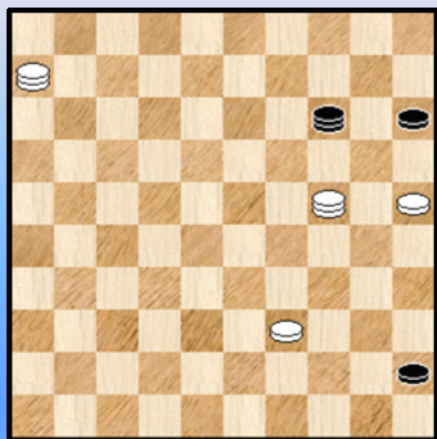
Wit speelt het **psychologisch** erg slim. Met de klemzet 35-30 kan de dam niet losstaan. Deze klemzet zuigt alle aandacht naar zich toe.

Toch kan wit niks bereiken : 61. ... 26-31 ! 62. 13x36 46-19 ! en remise.

61. ... 46-05 ? **62.** 13-31 ! 26x37 **63.** 34-45 25x34 **64.** 45x46 **2-0** (2.45/2.45)

De volgende spannende momenten spelen zich af in het Italiaanse Kampioenschap van 2002 !

Diagram 7 Bubbi - Milani



Zwart aan zet moet oppassen.

Hij kan remise houden door bijvoorbeeld :

68. ... 45-50
 => 69. 39-33 50x28 70. 06x33
 => 69. 24-33 50-45
 => 69. 39-34 15-20 70. 24x15 14-19 71. 15-33 50x28
 72. 06x33)

68. ... 14-46 ?

69. 25-20 !! Deze zet legt het zwarte spel volledig aan banden. Schijf 15 staat vast en de zwarte dam kan alleen pendelen (tussen 46 en 5).

En wat met schijf 45 ? Deze staat óók gepend (kan niet bewegen).

Waarom staat die schijf gepend ? Uiteraard omwille van de welbekende klemzet in combinatie met een vangstelling waarbij steeds zo nodig een tempo kan worden verloren : 69. ... 45-50 70. 39-33 50x28 71. 06x33 46-05 72. 33-44 05-46 73. 44-35 en wit wint !

69. ... 46-05

Er worden nu liefst 10 zetten gespeeld die totaal overbodig zijn en dezelfde stelling geven.

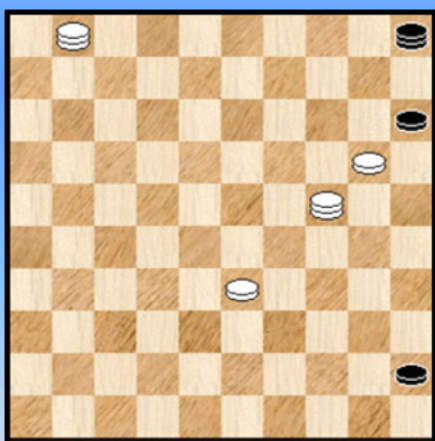
Om de historische juistheid geen onrecht aan te doen nemen we de zetten uiteraard over. Waarom deze 10 overbodige zetten ?

Het antwoord laat zich raden : wit heeft een gewonnen positie maar vindt de winst niet. Om zich de haren uit het hoofd te trekken. Hij koopt zich wat tijd in met de hoop dat de vonk overslaat. Of wou hij nog wat extra genieten van de (komende) overwinning ?

70. 06-11 05-46 71. 11-06 46-05 72. 06-33 05-46 73. 33-06 46-05 74. 06-17 05-46
75. 17-11 46-05 76. 11-06 05-46 77. 06-17 46-05 78. 17-11 05-46 79. 11-06 46-05

EUREKA !

Diagram 7B Bubbi - Milani



80. 06-01 05-46 81. 39-33 ! 46-05 Zie **diagram 7B**

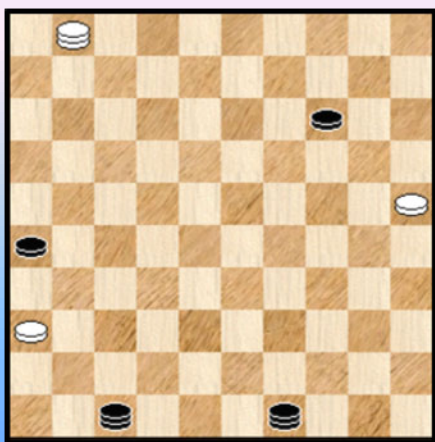
82. 01-40 ! 45x34 83. 33-29 ! 34x23 84. 24-35 15x24
85. 35x46 +

Dus de zwarte schijf die naar de lange lijn moet komt vanaf veld 45 ! Ze wordt in twee keer teruggeworpen.

Een idee ooit ontsproten aan het brein van **Cornelius Blankenaar** en hier in de praktijk gebracht.

Weliswaar na een onmiskenbaar ernstige aarzeling 😊.

Diagram 8 Joosten - N'Diaye



Wit aan zet.

We durven geen definitief te geven over deze stand. Wegens ontbreken van Kingsrow en de acht stukken database. We gokken op de zwarte winst.

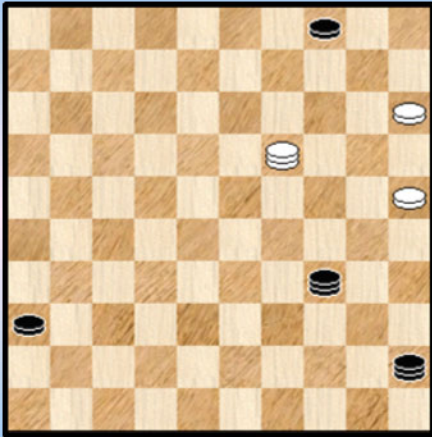
Dit fragment zal niet zó diep graven.

Wit heeft zopas dam genomen op veld 1 met de duidelijke bedoeling schijf 14 aan te vallen en korte metten te maken met aspiraties van zwarte overmachtwinst.

Een foute inschatting : 65. 01-23 ? 49-27 66. 23x05 26-31
67. 05-46 A 47-20 68. 25x14 27-16 69. 36x27 16x05 +

A 67. 25-20 47x15 68. 05-46 15-29 69. 46-05 29-07 70. 05-46 07-11 71. 46-05 11-16 +

Dia 9 Van de Velde - Roelofsen



Voor het volgende en negende fragment komen we bij het **diagram 9** hiernaast.

Het is ver in de partij (het is ook al erg laat allicht en we willen dan allemaal naar moeder de vrouw ☺) en zwart raakt maar niet dichterbij de begeerde twee punten.

Hij besluit een laatste troef uit te spelen :

85. ... 04-09 !

Nu geeft 86. 25-20 makkelijk remise.

86. 15-10 ? 36-41 **87.** 19x46 14-19 **A 88.** 10x19 34-30 **89.** 25x34 45x05 + en het lange lijn motief werd opnieuw tot leven gewekt.

A Uiteraard kan hier ook dadelijk 34-30 met een niet-pure motiefwinst. Kortom een zeer terechte keuze van de zwartspeler.

Wat moeten we uit deze 9 standen besluiten ?

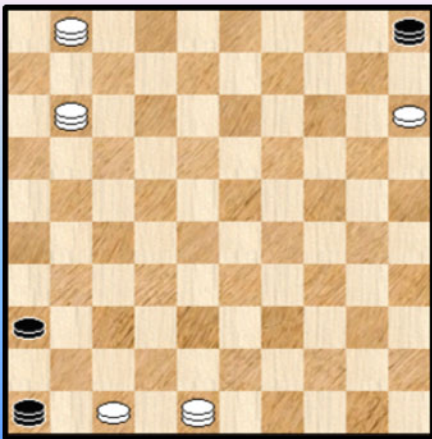
In tegenstelling tot de problematiek waar het 46-05 thema vlotjes uit de komponisten - inspiratie rolt beperkt het praktisch voorkomen van het 46-05 thema zich vooral tot het **eindspel**.

De 9 standen waren inderdaad zeer praktijkgericht en geven een goede indruk voor de wedstrijdspeler waar de kansen liggen of de valstrikken schuilhouden ten aanzien van het lange lijn motief. Uiteraard moet dit alles ingebed worden in het geheel van de overmacheindspelen. De hogeschool van het eindspel zoals **Moser** in zijn boek "Strategie der 100 velden" opmerkte.

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

Zoals in de inleiding beloofd nemen we er nu ook de meest recente stand bij.

Diagram 10 Georgiev - Boomstra



Zwart aan zet, De commentaren zijn overigens van Ton Sijbrands uit zijn wekelijkse rubriek in de Volkskrant.

97. ... 46-19 ?

Boomstra bezwijkt onder de druk. Maar het is goed te bedenken dat wit :

a) ook op 97. ... 05-32 ? zou hebben gewonnen :

97. ... 05-32 98. 48-31 ! 36x27 99. 47-41 ! 46x37

100. 15-10 32x05 101 .11-22 27x18 102 .01x46 **Diagram 10A**

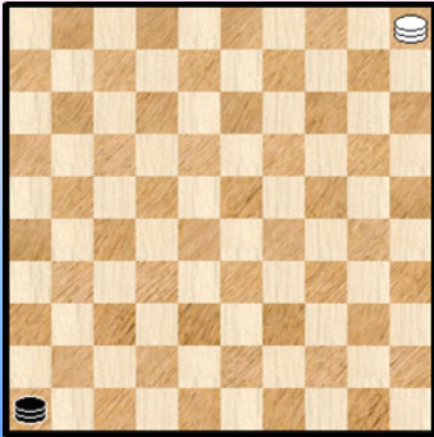
b) Na het korrekte 97. ... 46-14 ! uitsluitend op remise was blijven steken omdat zwart op 98. 15-10 over 98. ... 14-23 !! = dan wel 98. ... 14-37 !! = geschikt.

Had daarentegen wits "losse" dam op 6 of 50 gestaan, dan was zwart zelfs in de diagramstand al verloren geweest !

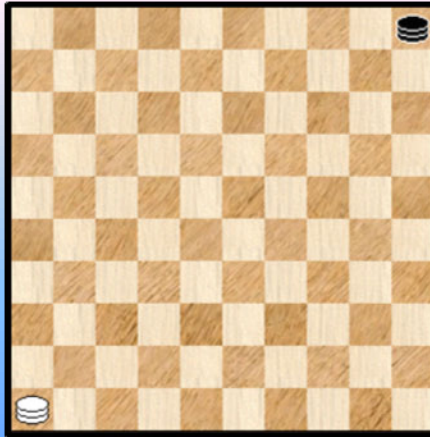
98. 15-10 05x14 99. 48-31 36x27 100. 47-41

En zonder 100. ... 19x46 101 .11-22 27x18 102. 01x05 + (Diagram 10B) af te wachten gaf zwart het op.

Diagram 10B Virtuele slotstand



Zaz (Analyse) Diagram 10A Zaz



Boomstra wil de virtuele slotstand niet op het bord. Dat genoeg ontnemen we natuurlijk de PC - Blues lezers niet. En we doen er ook zijn tegenhanger bij : diagram 2A dat in een analysevariant van Sijbrands voorkomt. Aldus is de cirkel gesloten en komen we uit bij de twee diagrammen waarmee we gestart waren.

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

Interludia 06 - Wild cats - Black Panter





Vademecum

In dit paragraafje worden samenvattend nog eens een aantal begrippen opgesomd die verband houden met en (vooral) een rol spelen bij de overmachtseindspelen. Samen met hun omschrijving. De aangehouden volgorde is alfabetisch.

Het **Dynamische karakter van de beginstand.**

Wanneer we de standen opdelen naar het aantal en de aard van de stukken in **types** dan kan men voor bepaalde types (niet voor alle !) een algemeen analytisch resultaat vooropstellen. Eventueel moet daarvoor voldaan zijn aan 1 of meerdere algemene voorwaarden voldaan te zijn.

Bij een willekeurige stand van dit type zal de uitslag van de partij bij korrekt spel van beide zijden tot een eensluidend resultaat komen. Zij het winst (verlies) of remise. Nochtans zal dit niet gelden voor elke (begin)stand. Omdat bijvoorbeeld in die beginstand een stuk bedreigd is, of omdat er een direkte of indirecte aantoonbare weg is naar het (tegenovergestelde) resultaat. In de wedstrijdpraktijk komt dit dan meestal tengevolge van de voorafgaande ontwikkelingen die tot de betreffende beginstand aanleiding gaven. De beginstand is met andere woorden niet representatief voor het betreffende speltype.

Men kan dit samenvatten door de vrij algemene notie **dynamisch karakter van de beginstand** in te voeren. Dit laat toe een verklaring te geven waarom in de database de vooropgestelde resultaten voor een bepaald type eindspel niet altijd in de feiten weerspiegeld worden ... Het verwijderen van deze **ruis** toont de resterende en eventueel interessante standen.

Om dit vrij theoretische verhaal iets te verduidelijken het volgende voorbeeld. Een 3D1<=>1D1 - eindspel heeft normaal gesproken als uitslag 2-0 voor de meerderheidspartij. Als men in de database de effectieve uitslagen voor dit type eindspel bekijkt treft men verrassend ook een (relatief groot) aantal remises aan. Deze zijn enerzijds terug te voeren op de gevallen waarbij de minderheidsschijf in staat is om te promoveren tot een (tweede) dam (een functioneel duidelijke gedefinieerde groep) en anderzijds standen te wijten aan het dynamisch karakter van de beginstand. In dit laatste geval gaat het meestal om lopende afwikkelingen / combinaties in die standen. Uitzonderlijk kan er al eens een interessant (remise) fragment in schuilen maar deze remise - uitslag veranderd dus geenszins het fundamentele plaatje.

Eindspeldatabase (+ Kingsrow)

Meerdere programma's beschikken over een 6 stukken - database. Dat wil zeggen dat de database voor elke 6 stukken - positie (de stukken kunnen dammen of schijven zijn) het exakte analytische resultaat kent. Onnodig te zeggen dat dergelijke exakte kennis van belang is voor de speelsterkte van een programma. Eerder recentelijk (omstreeks 2010) kwam **KINGSROW** zelfs met een 8 stukken database !

Het **Heen en weer pendelen** van de dam

In bepaalde situaties kan een dam op een diagonaal niet los staan en moet een randveld opzoeken. Wanneer de precieze reden hiervan van persistente aard is blijft dit opzoeken van de randvelden een konstante. In het geval dat de dam op de lange lijn vertoeft resulteert dit in het gedurig heen en weer pendelen tussen de velden 5 en 46.

Kingsrow

Een sterk damprogramma met mogelijkheid van een complete 8 stukken eindspeldatabase. **Ed Gilbert** is de auteur van programma en de opsteller van de eindspeldatabases.

Bij een **Klemstand** wordt een vijandelijke schijf opgesloten en staat bovendien bloot aan een combinatie door het achteruittrekken van een dam. Daardoor wordt het losstaan van vijandelijke

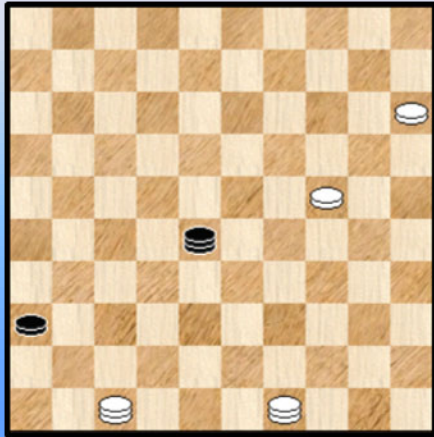
stukken bemoeilijkt. In het bijzonder ook het losstaan van een vijandelijke dam.

De **Lange lijn** (+ **Bezetten** van de lange lijn)

De lange lijn is de lijn 46-05 die als enige 10 velden beslaat. Onder alle lijnen heeft de lange lijn omwille van de goniometrie van het dambord unieke eigenschappen. In overmachtseindspelen speelt de lange lijn (en het bezetten er van) vaak een belangrijke rol.

Het **Leclercq** - overmachtseindspel

Diagram VAD 01 Wit wint



Een gekend en belangrijk overmachtseindspel dat ook in de praktijk groot nut heeft. Een van de mogelijke vormgevingen staat hiernaast afgebeeld.

Lijnen en diagonalen

Elke lijn waarlangs een schijf of dam beweegt noemt men een lijn of diagonaal. In het eindspel krijgen lijnen of diagonalen soms een belangwekkende eigenschap toebedeeld : het bezetten van een lijn kan de opmars van een vijandelijke schijf naar de damlijn vertragen of zelfs onmogelijk maken. Het in handen krijgen van die lijn kan dan ook een sleutelement betekenen in het verloop van het eindspel in kwestie.

Een **Makro** - eindspel

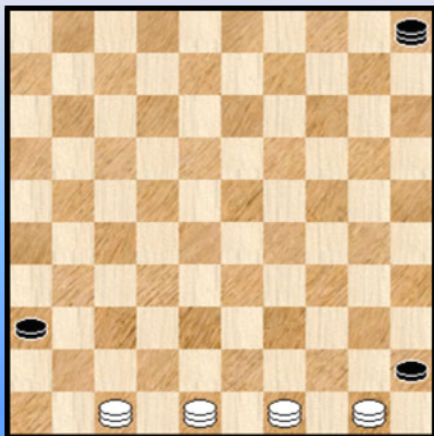
Deze term komt verder in dit PDFje niet aan bod. Men definieert een makro - eindspel als een stand waarin beide kleuren over een dam beschikken en nog een zeker minimum aantal schijven. Als minimum neemt men meestal 5 of 6 schijven.

Een aantal van de makro - eindspelen komen voort uit een wederzijdse doorbraak in een dun standje. Maar er is ook een categorie standen waarin een combinatie of een plakker naar een wederzijdse dam in een volle stand wordt genomen.

De hierboven genoemde eerste categorie sluit (deels) aan bij de eigenlijke eindspelen. In het bijzonder kunnen ze (eventueel) ook aanleiding geven tot overmachtseindspelen.

Een **Manoury** - overmachtseindspel

Diagram VAD 02 Wit wint



Bij een Manoury - overmachtseindspel heeft zwart (als minderheidskleur) een schijf op veld 45 en een dam. Mogelijks nog een of twee extra schijven. De zwarte dam staat meestal op de lange lijn geparkeerd omdat dit vaak de beste verdediging geeft. De witte meerderheidskleur heeft 4 stukken op de velden 47 48, 49 en 50. Daaronder minstens 1 dam.

Hiernaast staat als een voorbeeld van deze categorie van overmachtseindspelen: de stand die Manoury in 1787 publiceerde in een van de allereerste damboeken.

De **Meerderheidskleur** bij een overmachtseindspel heeft (minstens) 4 stukken. De andere kleur heet **Minderheidskleur**.

Opsluiting op de lange lijn (ook **lange lijn motief**)

Diagram VAD 03



Het motief waarbij alleen een witte en een zwarte dam op de velden 05 en 46 (in willekeurige volgorde) overblijven. De kleur die aan zet is verliest.

Dit motief werd in de problematiek ontelbare keren bewerkt maar komt in de praktijk uiterst zelden voor. En als het voorkomt dan blijkt dit steeds in het kader te zijn van een overmachtseindspel.

Naast de pure vorm kan men uiteraard ook extra schijven gaan toevoegen die het plaatje niet ten gronde beïnvloeden.

Een **Overmachtseindspel**

Het betreft een eindspel waarbij de meerderheidskleur over (minstens) 4 stukken beschikt (waaronder een dam) en de minderheidskleur over (minstens) een dam. De reden voor 4 stukken ligt in het feit dat die nodig zijn om een (eventueel) succesvolle vangstelling te kunnen opbouwen gericht tegen de vijandelijke dam.

De term **pennen** komt uit de schaakwereld. Ruwweg gesteld wordt een vijandelijk stuk vastgepind op zijn plaats en kan dus niet (meer) bewegen op straffe van verlies of belangrijk nadeel.

Men kan voor dit stuk spreken van een **gepend stuk** en van **gepende stukken**.

In de damwereld heeft, voor zover ik weet, dit woord niet echt ingang gevonden. Geen reden echter om deze interessante notie links te laten liggen. We zullen dezelfde definitie hanteren al zou men allicht wel enige verschillen / nuances kunnen aanbrengen tussen neer uitgebreide definities ervan in de wereld van de beide bordspelen.

Deze notie staat verder principieel volledig los van overmachtseindspelen en kan in vrijwel elk type eindspel wel onder een of andere vorm voorkomen. Verder is de aanwezigheid van een dam een nodige ingrediënt om te kunnen spreken van "pennen".

Presburg - standen

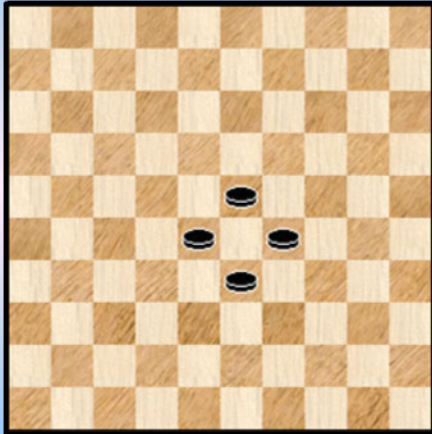
Presburg standen (genoemd naar de Nederlander I. Presburg) zijn standen waarin een dam het opneemt tegen 4 schijven. Bedoeling is uiteraard een van de schijven te veroveren en aldus remise te bereiken. Bij uitbreiding kan men spreken van **Presburg +** standen wanneer 1 van de 4 stukken (reeds) een dam is en van **Presburg ++** standen wanneer er onder de 4 stukken 2 dammen zijn. In de traditionele visie rangschikt men de Presburg / Presburg + / Presburg ++ standen niet onder de overmachtseindspelen.

Een **Presburg - remise**

Wanneer een eenzame dam kan remiseren tegen 4 andere stukken kan men spreken van een Presburg - remise. Of ook nog : "**remiseren op zijn Presburg 's**".

Het Presburg - vierkantje

Diagram VAD 04



Een beroemde stand in het genre van 4 schijven tegen 1 dam. Zie het diagram hiernaast.

Voor een goed begrip : de witte dam ontbreekt. Men mag die witte dam op een willekeurig veld plaatsen en steeds kan wit aan zet remiseren ! Opmerkelijk.

Het vierkantje kan wel degelijk in de partij voorkomen en vooral dit : de te gebruiken technieken moeten gekend zijn.

Remise door herhaling van zetten

De regel waarbij een speler remise mag opeisen wanneer dezelfde stand drie maal voorkomt.

De Scoupe - oppositie

Afgeleid van het Scoupe - overmachtseindspel noemt men de **Scoupe oppositie** het schijvenduo wit op 47 en zwart op 36 waarbij wit de rol van meerderheidspartij speelt. Zie **Diagram VAD 05**

Diagram VAD 05

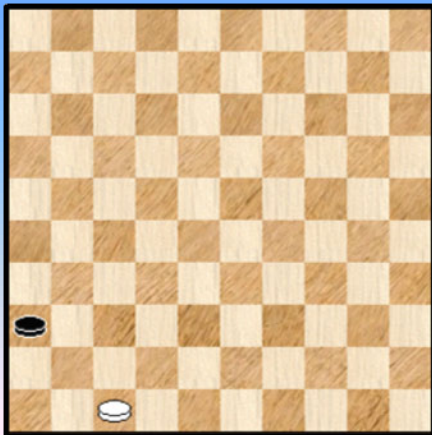
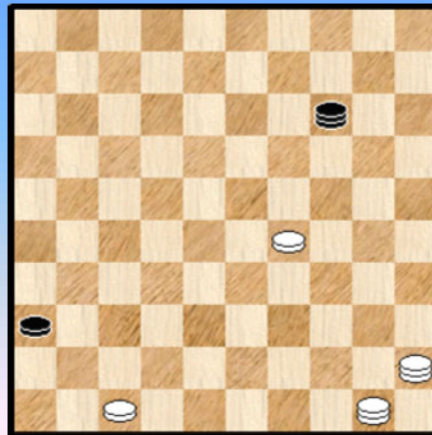


Diagram VAD 06



Het Scoupe - overmachtseindspel. Zie **Diagram VAD 06**

Een gekend en belangrijk overmachtseindspel dat ook in de praktijk groot nut heeft.

Sleutelstand of sleutelpositie

Een sleutelstand of sleutelpositie bevat de sleutel (vandaar de naam) om tot winst (of remise) te komen voor een bepaald standaardovermachtseindspel. Elk (of korrekter gezegd vrijwel elk) standaardovermachtseindspel heeft zijn eigen sleutelpositie.

Een Standaardovermachtseindspel

Dit betreft een bijzonder type van overmachtseindspel dat een specifieke kennis vereist om tot winst (of remise) te komen. Bijna steeds blijkt het nodig te passeren via een sleutelstand.

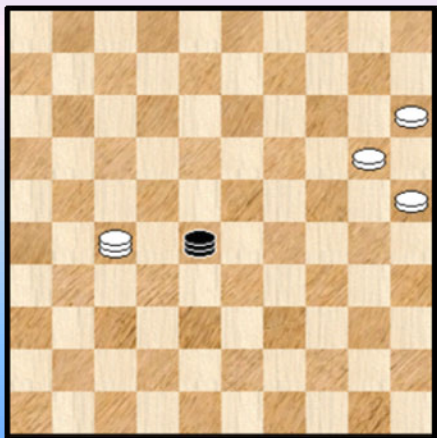
Strategie der 100 velden - Moser

Het gekende boek van Moser. Hoewel het boek niet alleen over (standaard) overmachtseindspelen gaat moet dit (uitgebreide) hoofdstuk beslist als de kern van het boek worden gezien. Het eerste boek dat op een systematische manier de overmachtseindspelen behandelt. Kortom een standaardwerk.

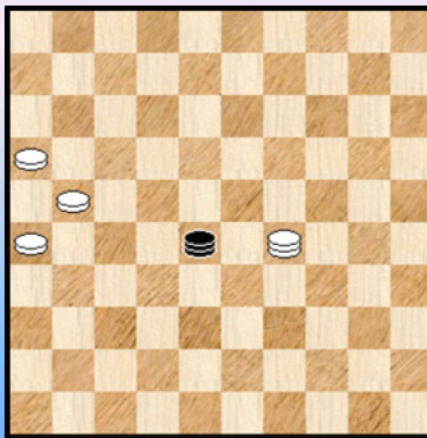
De **ST**rategische **RE**mise op de Lange Lijn (**STRELL**)

Een dam en drie schijven winnen normaal gezien steeds van 1 dam. Er bestaan daarop echter twee uitzonderingen. De eerste uitzondering staat hierbij op het diagram. De reden van de naamgeving spreekt voor zich.

VAD 07 **STRELL** Remise (Waz of Zaz)



VAD 08 **STRETT** Remise (Waz of Zaz)



De **ST**rategische **RE**mise op de TrikTrak (**STRETT**)

Een dam en drie schijven winnen normaal gezien steeds van 1 dam. Er bestaan daarop echter twee uitzonderingen. De tweede uitzondering afficheren we ook. Ook hier spreekt de naamgeving voor zich.

De **Triktrak** lijnen

Het betreft de lijnen 45-01 en 50-06. Deze benaming van oudsher onderstreept het belang van deze beide lijnen op het dambord. De goniometrische structuur van het dambord (samen met het reglement van zetten) verlenen aan deze twee diagonalen enkele typische trekken. Dit resulteert onder meer ook in de **STRETT** stand.

Type eindspel , Eindspeltype

Een type eindspel wordt eenduidig bepaald door het aantal en de aard van de stukken van beide kleuren. Zo bijvoorbeeld staat **3D0S<=>1D0S** (ook **3D0<=>1D0**) voor een eindspel waarin de ene kleur over 3 dammen beschikt en de andere kleur over 1 dam. Geen van beide heeft schijven. Dergelijke indeling maakt het ietwat makkelijker de verschillende eindspelen te inventariseren en het geheel dus te structureren.

Vaak geven verschillende types eindspelen ook aanleiding tot functioneel verschillende eindspelen, met eigen kenmerken, mogelijkheden en moeilijkheden. Toch is dat niet lang niet altijd het geval. Soms kunnen 2 verschillende types eindspelen dicht bij mekaar aansluiten of zelfs in mekaar overvloeien.

Een **Vangstelling**

Een stand waarbij de vijandelijke dam sneuvelt of zal sneuvelen.

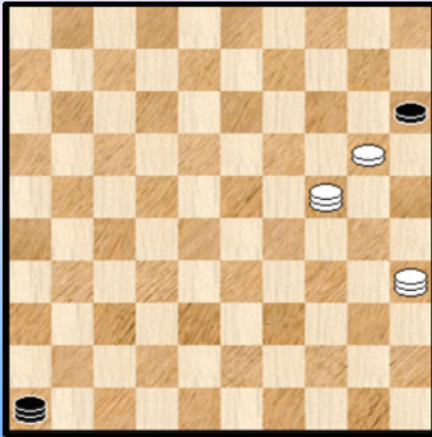
De **Wachtzet** - Het maken van een tempo

Een wachtzet is een afwachtende zet (in principe door een dam) die de uitvoerende kleur toelaat bepaalde (precieze) objectieven na te streven en te bereiken. Men kan denken aan partijwinst of aan het remiseren van de partij maar ook aan kleinere (tussen) doelen zoals : een diagonaal veroveren, schijfwinst boeken, een strategisch veld bezetten, ...

Het Wisselen van tempo

In een stand zonder dammen op het bord kan men (uiteraard) nooit komen tot een situatie waarbij de stand onveranderd blijft maar wel de andere partij aan zet. Met dammen op bord kan dit wel. Bovendien kan dit "wisselen van tempo" soms nodig zijn om tot winst te komen.

Diagram VAD 09 Wit wint



Een klassiek voorbeeld staat hier afgebeeld. Het betreft overigens geen overmachtseindspel. Indien zwart in deze stand zou aan zijn dan kan hij alleen naar veld 5 (losstaan kan niet) en daarna wint wit met 20-14 +

Maar wit is aan zet. Hij voert dan ook een kleine manoeuvre uit om dit op te lossen :

01. 35-49 46-05 02. 49-44 05-46 03. 44-35 46-05
04. 20-14 05x30 05. 35x24 +

Bij dit alles **Pendelt** de zwarte dam noodgedwongen tussen de velden 46 en 5 omwille van de **Klemstand**.

De 04-15 barrikade

Bij een 04-15 barrikade overmachtseindspel of kortweg 04-15 barrikade staat - we onderstellen even dat wit de rol van meerderheidskleur waarneemt - een witte schijf op 15 en een zwarte schijf op 4. Merk op dat dit niet hetzelfde is als de Scoupe oppositie omdat de rol van meerderheidskleur en minderheidskleur niet dezelfde is !

De 25 zetten remiseregels

Om te vermijden dat spelers al te lang blijven doorspelen heeft men de 25 zetten regel ingevoerd. Wanneer binnen de 25 zetten geen schijf werd verplaatst en ook geen stuk geslagen dan kan de minderheidskleur reglementair remise opeisen. Het getal 25 gaat niet terug op een of ander "maximaal langdurige" winstmogelijkheid maar moet eerder gezien worden als een evenwicht dat enerzijds de meerderheidspartij toelaat zijn winstkrachten te beproeven en hem de nodige ruimte daartoe geeft en anderzijds toch een rem zet op het (te) langdurige doorspelen in een partij.

Een **4x2** overmachtseindspel is een overmachtseindspel waarbij de meerderheidskleur 4 stukken heeft waaronder een dam en de minderheidskleur twee stukken waaronder een dam. Intuïtief denkt men hierbij veelal (en ietwat automatisch) aan 1 dam en 3 schijven voor de meerderheidskleur en 1 dam en 1 schijf voor de minderheidskleur. Dit is weliswaar het belangrijkste (in de zin van meest voorkomende) subtype van overmachtseindspel maar niet het enig mogelijke.

Bij een **2D2S<=>1D1S** (of verkort ook wel **2D2<=>1D1** genoteerd) overmachtseindspel beschikt de meerderheidskleur over (in dit geval) twee dammen en twee schijven en de minderheidskleur over 1 dam en 1 schijf. Deze notatie bepaalt eenduidig het aantal dammen en schijven voor elke kleur. Men kan eventueel de "S" weglaten.

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

Nawoord

Dit PDFje is niet in één vloeiende beweging tot stand gekomen. Dat gebeurt sowieso al weinig. Toch ging het alles samen genomen relatief vlot. En de wat langere doorlooptijd (1 jaar of meer) moet grotendeels worden toegeschreven aan het feit dat tussendoor al eens werd uitgeweken naar andere PDFjes.

De reden daarvan is vooral van praktische aard. Een op stapel zijnd boek gewijd aan het BK of aan het Heerhugowaard - toernooi krijgt nu eenmaal prioriteit in die zin dat het uitbrengen ervan best niet al te lang wordt uitgesteld. Wegens redenen van "aansluiten op de aktualiteit".

Bij dit introducerend boek over de overmachtseindspelen vervalt dit. We hebben eigenlijk de vrije hand ten aanzien van het tijdstip van uitbrengen.

Bovendien heeft het gefaseerd werken (naast enkele nadelen) ook zijn voordelen. Zo bijvoorbeeld kan men na verloop van tijd met een meer frisse geest naar de neergepende materie kijken. Of nog dit : na verloop van tijd duiken nieuwe (dam) begrippen en extra paragraafjes op.

Zo komt het ook dat dit PDFje alles samen genomen vrij uitgebreid uitvalt voor een boek dat als bedoeling heeft de **inleiding** te verzorgen ten aanzien van een weliswaar erg moeilijk onderwerp.

In het begin van dit PDFje spraken we - vanwege het inleidende karakter alsook de moeilijkheidsgraad van de materie - de wens uit om het geheel nogal lichtvoetig te houden. Onder meer daarom wordt op een aantal onderwerpen - ook eenvoudige zoals bijvoorbeeld de vangstelling van 4 dammen tegen 1 dam - wat grondiger ingegaan.

Waarmee natuurlijk niet gezegd is dat het om eenvoudige stof gaat. Beslist niet. Bovendien was ik min of meer gedwongen om enige echte overmachtseindspelen in te lassen, hetgeen eigenlijk niet de bedoeling was.

Een kleine kanttekening nog. Bij het herlezen van het (bijna) afgewerkte boek viel me op dat de lengte van de verschillende talrijke paragrafen niet altijd in verhouding staat tot het belang ervan voor de praktijk. Helemaal niet zelfs voor een aantal. Men moet hier niks achter zoeken. Enerzijds zou het sowieso al moeilijk zijn een evenredig deel toe te kennen aan elk item. Bovendien heb ik in de gevallen waar er heel weinig praktijk - voorbeelden waren al eens gekozen om ze dan maar mekaar allen op te nemen.

Er blijft natuurlijk nog een vraag : komt er nu een **tweede** deeltje in de (mini-) reeks over de overmachtseindspelen ? Wellicht wel, al is niks zeker. Er is in elk geval - zo komt het me voor - geen gebrek aan mogelijke onderwerpen. Er moet natuurlijk niet verwacht worden dat het om een (even) volumineus PDFje zal gaan.

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

