

Auteur : Piens Christiaan

PC Blues deel 76 : Scoupe - avonturen (1)
Intro en veel meer

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

Inhoudstafel "Scoupe" DEEL 1

Titelbladzijde
Inhoudstafel
Omtrent PC Blues

Interludium 1 - Jaguar

Het Scoupe - eindspel
Veld 29, Pre-Scoupe, Post-Scoupe
Het praktische belang
Enkele fouten op een rijtje
Enkele kleine opgaven

Interludium 2 - Jaguar

Een extra zwarte schijf
Kortverhaal Johan Bastiaannet (Scoupe 15)
Intro
Scoupe 25
Scoupe 35 en 45
Scoupe 05

Interludium 3 - Jaguar

Een extra zwarte schijf
Scoupe 06
Scoupe 01
Scoupe 31
Scoupe 26
Scoupe 16
Samenvatting
Basisschijven als extra schijf : Intro
Scoupe 04
Scoupe 03
Scoupe 02

Twee extra schijven

Interludium 4 - Jaguar

Aangrenzende standen / eindspelen
Het Porrey - eindspel
Een stand van Westra (Scoupe 15)
Kortverhaal van Serge Minaux (Scoupe 15)
Kortverhaal van Cordier - Kuvichkin
De lange mars van Arnaud Cordier
Is dit wel een Scoupe - Eindspel ?
Scoupe Varia

Scoupe - Vademecum
Scoupe 27, 22, 18

Nawoord
Eindpagina

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

Omtrent PC Blues



Een nieuw deeltje in de eindspelserie. Meer volledig en juister gezegd : in de reeks van de overmachtseindspelen. Waarin de meerderheidskleur dus minstens 4 stukken heeft.

Dit deeltje is gewijd aan één enkel eindspel ! Niet evident en de kans dat dit het aantal bladzijden sterk beperkt is dus reëel. Al zijn er anderzijds ook wel redenen om aan te nemen dat dit toch nog kan meevallen ...

We starten met de auteur en meteen hebben we ook de naam van het eindspel beet : **Paul Scoupe** , een Frans oorlogsinvalide, en het naar hem genoemde **Scoupe - eindspel**. Meestal wordt de auteur aangeduid als P. Scoupe bij zoverre dat er wel enige verwarring ontstaan is omtrent de voornaam.

Het vinden van een foto blijkt ook al niet makkelijk en mogelijk is dit een van de weinige foto's (de enige ?) omtrent de auteur.

Een eindspel waaraan een **naam gehecht** wordt duidt op iets bijzonders. Het gebeurt nu eenmaal heel weinig. Wat zou dit kunnen wezen ?

Ik zie twee redenen. In de eerste plaats is er de oplossing. Moser spreekt in zijn "Strategie" over de **beroemde vondst** van Scoupe. Om het anders uit te drukken : de winst is niet bepaald evident en vertoont bovendien als extraatje enkele fraaie aspecten.

Er is ook een tweede reden. Het Scoupe – eindspel, net als de winstvoering, is onnoemelijk belangrijk voor het **praktische (overmachts) eindspel**. De redenen komen later aan bod.

In één adem voegen we hieraan toe dat dit eindspel regelmatig opduikt in de partijen. Men zou dan ook kunnen menen dat iedereen dit eindspel wel in de vingers zal hebben maar dit blijkt niet zo te zijn. Deze bewering komt er niet zozeer op statistische basis als wel gewoon door het vaststellen dat vaak bekende dammers als eens Scoupe (dam) - steken laten vallen 😊.

We zijn ook benieuwd wat een blikje in de partijen database zal opleveren. Hopelijk geven de zoek - criteria geen problemen.

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

Interludium xxxx - Intro Jaguar (Wikipedia)

De **jaguar** (*Panthera onca*) is een **katachtige** die voorkomt in Midden-Amerika en een groot deel van Zuid-Amerika. Hij lijkt oppervlakkig sterk op de **luipaard**, maar is zwaarder gebouwd en heeft een forsere rozettentekening.

Inhoud



- 1 Ondersoorten
- 2 Afmetingen
- 3 Uiterlijk
- 4 Levensduur
- 5 Leefomgeving
- 6 Voedsel
- 7 Leefwijze
- 8 Voortplanting

Verspreidingsgebied van de jaguar (rood= huidig, roze=voorheen)

Ondersoorten

Er wordt een achttal **ondersoorten** onderscheiden :

Neotropisch:

1. *Panthera onca onca*: Amazone- en Orinocobassin (Venezuela, Guyana, Suriname, Noord- en Centraal-Brazilië, oostelijk Bolivia). Stabiel.
2. *Panthera onca hernandesii*: westelijk Mexico. Bedreigd.
3. *Panthera onca goldmanni*: schiereiland van Yucatán. Bedreigd.
4. *Panthera onca centralis*: Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica, Panama, Colombia. Kwetsbaar.
5. *Panthera onca peruviana*: Peru Kwetsbaar.
6. *Panthera onca palustris*: Zuidelijk Brazilië tot noordelijk Argentinië. Bedreigd.

Nearctisch :

7. *Panthera onca ariconensis*: Zuidoost-Arizona, Noordwest-Mexico. Bedreigd.
8. *Panthera onca veracruzensis*: Zuidwest-Texas tot Tamaulipas, Veracruz tot **Tabasco**. Bedreigd.

Alleen de *Panthera onca onca* wordt niet bedreigd.

Afmetingen

Lengte: kop-romp 110-180 cm, staart 45-90 cm, schouderhoogte 65-80 cm. Gewicht: 25-100 kg. Mannelijke jaguars zijn groter en zwaarder dan wijfjes.

Uiterlijk



De brede kop is hier goed te zien

De jaguar is de grootste en sterkste kat van Amerika. Het is een stevig gebouwd en krachtig dier met een brede kop en sterke kaken. De poten zijn relatief kort, maar erg sterk. De staart zorgt voor evenwicht bij het springen.

De vacht is lichtgeel tot roodbruin met zwarte rozetten, ronde of ovale vlekken met daarin één of twee donkere stippen. Midden op de rug verandert de rij zwarte vlekken soms in een doorlopende lijn.

Daarnaast bestaat er ook een [melanistische](#) (zwarte) variant, waarbij de vlekken wel te zien zijn in de zon. Door de ronde pupillen kan de jaguar prima zien tijdens de schemering. De zachte voetkussentjes zorgen ervoor dat de jaguar goed kan sluipen, en daarnaast heeft de jaguar intrekbare klauwen en lange en stevige hoektanden.

Levensduur

Jaguars kunnen in het wild 12-20 jaar oud worden, in gevangenschap kunnen ze enkele jaren ouder worden.

Leefomgeving



In een groot aantal verschillende biotopen kunnen jaguars te vinden zijn, variërend van dichtbegroeide [nevelwouden](#) en [regenwoud](#) tot kustwouden. Ook [droogbossen](#) en meer open terrein wordt wel door ze bewoond, mits er genoeg dekking is van gras en rotsen tijdens het jagen.

Bij voorkeur leven jaguars in de buurt van water. Radiotelemetrisch onderzoek heeft uitgewezen dat jaguars er over het algemeen nauwelijks verder dan 500 meter vandaan gaan.

Dit heeft als gevolg dat er minder concurrentie om prooidieren is met de [poema](#), die minder gebonden is aan water.

Voedsel

Vrijwel ieder dier dat in het leefgebied van de jaguar voorkomt, vormt een potentiële prooi voor dit roofdier. Jaguars voeden zich algemeen met de prooidieren die in een bepaald gebied het meest voorkomen.

Op grond levende zoogdieren zoals [pekari's](#) en [herten](#) hebben echter de voorkeur, maar ook [tapirs](#), apen, [opossums](#), [gordeldieren](#), [luiaards](#), miereneters, allerlei knaagdieren zoals agouti's, [stekelvarkens](#), ratten en [capibara's](#), op grond nestelende vogels, kikkers, [kaaimannen](#), schildpadden, vissen, eieren en zelfs reuzenslangen maken deel uit van het menu. De jaguar is de enige grote kat die regelmatig reptielen doodt om ervan te leven.

Leefwijze

De jaguar is vooral in de ochtend- en avondschemering actief. Het is een solitair dier en het territorium wordt gemarkeerd met krabsporen.

Territoria van mannelijke jaguars hebben over het algemeen een grootte van 28-76 km², terwijl die van de vrouwtjes ongeveer de helft daarvan uitmaken. De verschillende territoria overlappen elkaar regelmatig.

Zoals reeds gezegd, houden jaguars zich bijna altijd op in de buurt van water.

Ze kunnen dan ook uitstekend zwemmen, in tegenstelling tot veel andere katten die juist een hekel hebben aan water. De jaguar jaagt vooral op de bosbodem, hoewel deze katten ook goede klimmers zijn. De jachttechniek bestaat uit het besluipen van het prooidier of het wachten tot dit dichtbij is, om er vervolgens bovenop te springen. De jaguar kan hoge snelheden maar een beperkte tijd volhouden en deze kat moet zijn prooi dan ook eerst zo dicht mogelijk naderen om succesvol te zijn bij de jacht.

Prooidieren worden gedood met een beet in de schedel. Ook de pantsers van schildpadden en gordeldieren vormen geen belemmering voor de jaguar. Ze worden gewoonweg opengebeten met de krachtige kaken. Kaaimans veroorzaken ook geen problemen, aangezien de jaguar deze reptielen langs de zijanten openmaakt, waar de beschermende hoornplaten ontbreken.

Jaguars rekent men tot de allersterkste katten, al zijn ze kleiner dan een **leeuw** of een **tijger**. Verder is de jaguar een goede visser. Als deze kat vist, zit hij roerloos op een rotsblok of op een overhangende tak. Zodra de jaguar een vis ziet, wordt deze met de poot uit het water op de oever geslagen. Gedode dieren worden door de jaguar eerst versleept naar een schuilplaats, voordat de jaguar begint met eten. In tegenstelling tot de andere grote katten, bromt en gromt de jaguar wel, maar **brult** dit dier zelden.

Voortplanting

Er is geen vaste paartijd. Direct na de paring gaan het mannetje en het vrouwtje meestal direct weer uit elkaar, hoewel beide geslachten soms nog enkele weken samen leven. De draagtijd bedraagt 90-110 dagen en per keer worden één tot vier welpen geboren, die slechts 700-900 gram wegen wanneer ze ter wereld komen.

De jongen worden meestal geboren in een hol tussen rotsen of in dicht struikgewas. Het wijfje verdedigt haar welpen zeer fel tegen iedere indringer, inclusief de vader. Na twee weken openen de jongen hun ogen en zes maanden later gaan ze voor het eerst met de moeder mee op jacht. Wanneer de welpen ongeveer twee jaar oud zijn verlaten ze hun moeder, en gaan dan op zoek naar een eigen jachtgebied. Na ongeveer drie jaar zijn jaguars geslachtsrijp. De jaguars zijn dan zelfstandig om zelf te kunnen jagen en te kunnen paren



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

Interludium - 1 Jaguar - Look at me

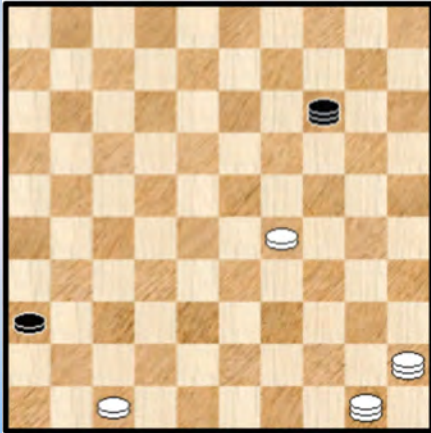




-----o-O-o-----

Het Scoupe - eindspel (1)

Diagram 1-D14 Wit wint !



Dit is de stand van het fameuze Scoupe - eindspel. Al hoort daar eigenlijk een heel belangrijke commentaar bij. Die geven we straks.

We kijken eerst en vooral eens wat er op het bord staat. Een 4x2 eindspel waarbij de meerderheidskleur 4 stukken heeft. Een overmachtseindspel dus. Wit is aan zet.

De stukken dan. Wit heeft twee dammen, zwart 1 dam. Er is losse witte schijf op 29 en een koppel schijven, het oppositie - koppel 47/36. In dit PDFje durven we ook al eens spreken van het "**Scoupe (oppositie) koppel**".

Of nog : de beide schijven staan in de "**Scoupe - oppositie**". Geen van beide schijven wordt ook maar enigszins bedreigd.

En er is de plaats van de zwarte dam ... Die staat op de lange lijn en is niet zo maar van plan die lijn te verlaten.

Diagram 2 Waz

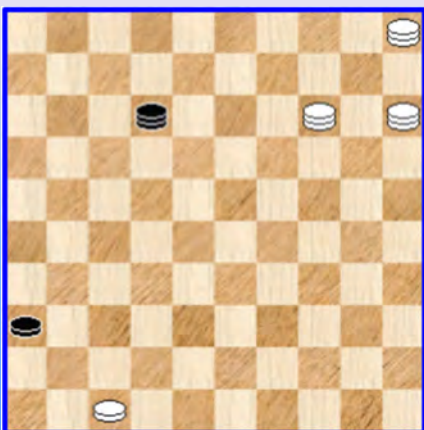


Indien zwart de lange lijn verlaat dan neemt wit die lange lijn onmiddellijk in bezit, brengt (ondersteund door de twee dammen) rustig en zonder problemen de losse schijf naar een derde dam en vormt dan met de drie dammen (bijvoorbeeld) een vangstelling rondom het koppel schijven.

In **Diagram 2** hebben we een voorbeeld van zo een stand. De zwarte dam, die niet staat aangeduid, is nergens veilig (ook niet als ze naar de hoekvelden 26 of 46 zou gaan) en wordt binnen de kortste keren overmeesterd.

We geven nog 2 andere voorbeelden van vangstellingen eens wit drie dammen bereikt heeft. Wie weet waar het goed voor is.

Diagram 2A Zaz



We hebben de zwarte dam op een willekeurig veld geplaatst en bijkomend is zwart aan zet.

De witte bedoeling is hier eenvoudig met schijf 47 op te rukken via de lijn 47-15 om een vierde dam te halen. Dit kan zonder enige belemmering van zwart. Meer nog, het zal allemaal niet zo ver moeten komen :

=> 01. ... 12-21 02. 47-42 !
++ 02. ... 21-08 03. 14-19 ! 08x47 04. 05-41 ! +
++ 02. ... 21-12 03. 14-23 12x47 04. 05-41 +
++ 02. ... 21-43 03. 42-38 43x10 04. 05x14 +

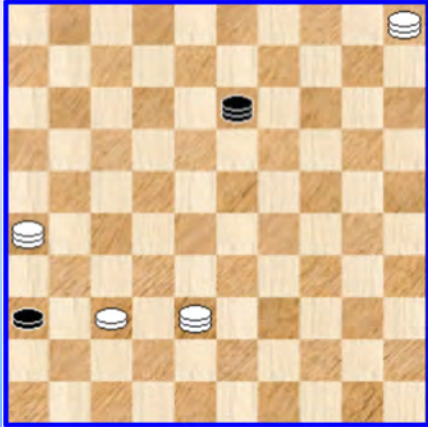
=> 01. ... 12-03 02. 15-38 03x42 03. 47x38 +

=> 01. ... 12-08 02. 47-42

++ 02. ... 08-26 03. 15-38 26x48 04. 38-42 48x10 05. 05x14 +

++ 02. ... 08-03 03. 14-09 03x47 04. 05-41 +

Diagram 2B Zaz



Hier is de witte schijf van 47 al naar 37 gebracht. Zwart is aan zet en mag eigenlijk overal op het bord staan.

=> 01. ... 13-02 02. 05-19 02x31 03. 26x37 +

=> 01. ... 13-35 02. 38-24 35x46 03. 26-37 46x32

04. 05x37 +

=> 01. ... 13-04 02. 05-10 04x31 03. 26x37 +

=> 01. ... 13-31 02. 38-16 31x48 03. 05-37 48x31

04. 26x37 +

De zwarte dam mag dan ook onder geen beding zomaar de lange lijn verlaten en moet die zo lang en zo **goed mogelijk verdedigen**. Ten allen prijze, bij manier van spreken.

De (remise) strategie van zwart is dus eenvoudig samen te vatten : de lange lijn te verdedigen. Dit betekent meteen dat ook de opdracht van wit gekend is . de zwarte dam op een of andere manier toch verjagen van die lange lijn !

We brengen nog even deeltje 30 van de serie in herinnering (Overmachtseindspelen : Intro). We hadden er een tweetal paragraafjes gewijd aan de lange lijn en het belang ervan. En hoe die eventueel te veroveren. Met enkele voorbeelden ook. Daarbij heb ik er toendertijd over gewaakt om niet het voorbeeld "par excellence" te behandelen, te weten het Scoupe - eindspel...

Wanneer we hierboven stelden dat de remise - strategie van zwart erin bestaat te proberen de lange lijn in bezit te houden dan heeft dit onrechtstreeks ook een andere konsekwentie naar de "beginstand" van Scoupe - positie. Meer bepaald naar de plaats van de zwarte dam.

We hebben in **Diagram 1-D14** de zwarte dam welbewust op veld 14 geplaatst (zoals ook in "Strategie" van Moser) en dit ook tot uiting laten komen in de naamgeving van het diagram maar eigenlijk moeten we dus de winstvoering voor wit kunnen geven onverschillig de plaats van de zwarte dam op de lijn 46-05.

Vandaar ook we de standen zullen behandelen waar de zwarte dam op de andere velden staat, te weten de velden 05, 10 of 19. De velden op de lange lijn met grote nummers komen duidelijk niet in aanmerking wegens onmiddellijke damafname door 50-28 + We geven de daarbij - horende naam aan de diagrammen : **Diagram 1-D05**, **Diagram 1-D10**, **Diagram 1-D19**. De Scoupe - stand en vooral de Scoupe - winst slaat op het geheel van deze standen.

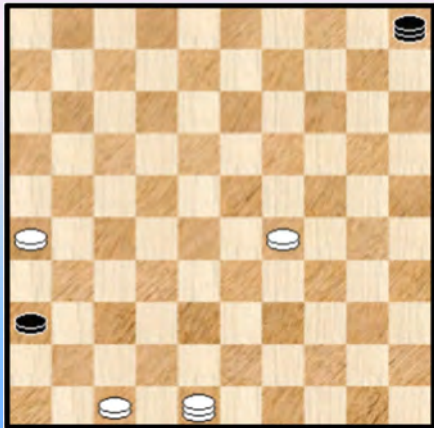
Waarom **veld 14** voor de zwarte dam een wat bijzondere betekenis heeft (en van belang is) komt straks aan bod bij de oplossing (en).

We keren terug naar **Diagram 1-D14** en werpen een blikje op de andere stukken. Vooreerst de **twee witte dammen**. De twee witte dammen staan in het diagram op belangrijke velden in die zin dat van hieruit de oplossing zich vrij rechtlijnig kan voltrekken.

Hun natuurlijke startpositie zeg maar. Nog anders gezegd wit zal bij zijn winstvoering dus de stand van Diagram 1-DXX op het bord brengen waarbij XX staat voor de velden 05, 10, 14, 19.

Eigenlijk betekent dit ook dat deze stand kan bereikt worden vanuit beginstanden waar de twee witte dammen op willekeurige velden staan. Zwart kan daarbij geen weerwerk bieden want moet de lange lijn bewaken.

Diagram 3 Waz



Men kan natuurlijk nog verder gaan. We nemen het voorbeeld van **diagram 3**

In deze stand heeft wit nog maar 1 dam ter beschikking maar het is duidelijk dat de tweede (aanstormende) dam niet kan verhinderd worden (de zwarte dam moet immers op de lange lijn blijven) waarna wit opnieuw toewerkt naar de stand van Diagram 1-DXX.

Stilaan wordt aldus het belang van de (nog aan te tonen ☺) Scoupe - winst duidelijk ...

We hebben de twee witte dammen behandeld. We mogen natuurlijk niet de **schijf op veld 29** vergeten. De schijf staat in Diagram 1-DXX niet zomaar op veld 29.

We komen op dit punt verderop terug en zullen meer in het bijzonder de vraag beantwoorden wat dit inhoudt naar het (analytische) resultaat van dergelijke standen.

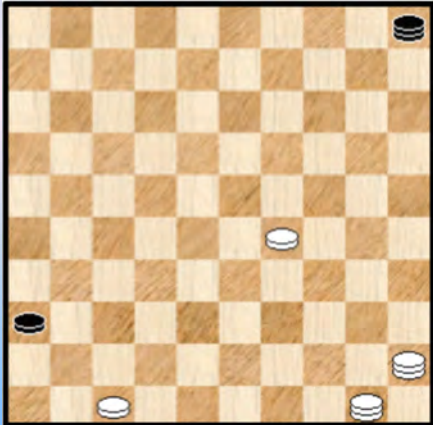
We ronden af met een kleine opmerking ten aanzien van het schijvenkoppel 47 / 36. Wanneer men met de stand van Diagram 1-D14 wat winstpogingen probeert dan zal opvallen dat er zonder actieve medewerking van de witte schijf 47 er uiteindelijk niks te rapen valt. Dat ook deze schijf bij de winstgang betrokken zal worden is dus meer dan een aangename bijkomstigheid.

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

Het Scoupe - eindspel (2)

Na de inleiding over en de situering van het Scoupe - eindspel gaan we nu over tot de eigenlijke winstvoering.

Diagram 1-D05 Wit wint



We starten met de makkelijkste van de vier, de dam staat hier op **veld 5**.

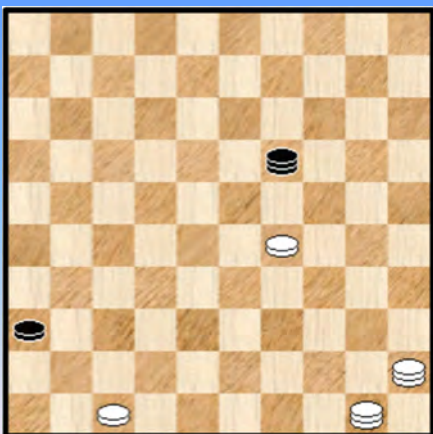
01. 47-42 !

De zwarte dam kan niet meer los omwille van 24-37 en 50-28 en kan uiteraard ook niet terecht op 46, dus :

01. ... 36-41 02. 42-37 ! 41x32 03. 29-23 ! 05x28
04. 50x22 32-37 05. 22-31 37x26 06. 45-18 +

Twee items spelen bij de winstvoering : de vangstelling met de dam op 45 die als laatste winnend slaat en anderzijds het doen stoppen van de zwarte dam op 28 (**barrikade**).

Diagram 1-D19 Wit wint



We plaatsen de zwarte dam nu op **veld 19**.

01. 47-42 !

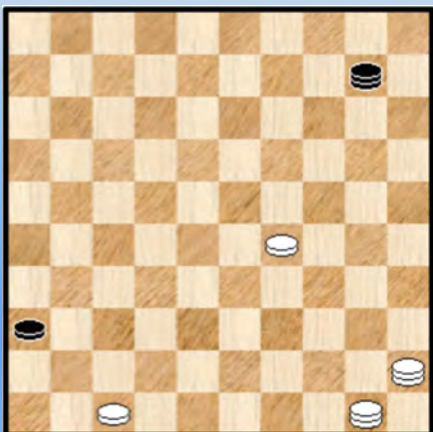
=> 01. ... 19-05 (of ook bij losstaan op de lange lijn)
02. 42-37 05x46 03. 50-28 46x34 04. 45x23 +

=> 01. ... 36-41 02. 42-37 41x32 03. 50-28 32x34
04. 45x14 +

Deze twee mogelijkheden komen (ongeveer) overeen met de spelgangen stand van Diagram 1-D05

=> Er is ook optie voor zwart : de lange lijn verlaten. Bijvoorbeeld 01. ... 19-08 02. 50-28 ! Wit bezet de lange lijn. Er is geen enkele kans dat zwart de witte schijf op 42 kan aanvallen en de schijven 42 en 29 kunnen safe naar dam worden gebracht met winst.

Diagram 1-D10 Wit wint



We plaatsen in de beginstand de zwarte dam nu op **veld 10**.

01. 47-42 !

=> De zwarte dam kan duidelijk niet meer op de lange lijn blijven. Niet losstaand en ook niet in de hoeken.

=> 01. ... 36-41 02. 42-37 41x32 03. 50-28 32x34
04. 45x05 +

Daarom moet zwart de lange lijn verlaten :

=> 01. ... 10-15 02. 50-33 *

++ 02. ... 15-10 kan duidelijk niet

++ 02. ... 36-41

>> Nu wint zowel 03. 33-38 15x33 04. 38x29 ! 41-46 05. 42-37 46x34 06. 45x29 +

>> Als 03. 42-37 41x32 04. 33-47 15x33 05. 47x29 +

++ 02. ... 15-04

>> Nu moet wit vooral niet onmiddellijk de lange lijn in bezit nemen : 03. 33-28 ? 36-41 !
04. 28x46 04-15 ! en verovert een schijf met remise.

>> 03. 42-37 ! de enige die wint 03. ... 04-15 * 04. 37-31 36x27 05. 33-47 15x33 06. 47x29 +

=> Er was ook nog die andere uitwijkmogelijkheid : 01. ... 10-04

++ Opnieuw niet 02. 50-28 ? 36-41 ! 03. 28x46 04-15 =

++ Maar wel 02. 42-37 !

>> 02. ... 04-10 gaat nu duidelijk niet

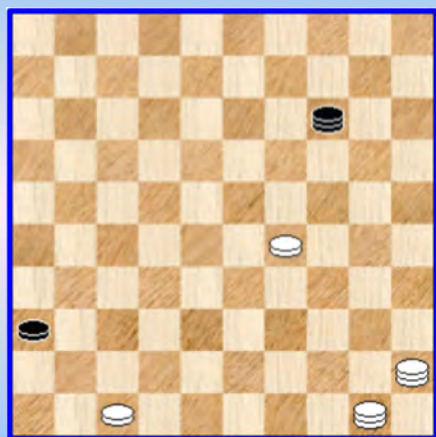
>> Losstaan op de lijn 36/04 kan ook niet : 02. ... 04-13 03. 37-31 ! 36x27 04. 50-22 27x18
05. 29-23 18x29 06. 45x09 +

>> 02. ... 04-15 03. 50-33 15-04 * en de kortste winst is nu 04. 33-17 ! en de zwarte dam is ten einde raad +

Samengevat : dezelfde ingrediënten als bij de andere twee beginstanden maar wit moet als extraatje goed uit de doppen kijken als zwart de lijn 46/ 05 verlaat ! En nooit hals over kop die lange lijn in bezit nemen.

Er rest ons nog **Diagram 1-D14** dat we gemakshalve opnieuw afficheren. Met de zwarte dam op veld 14 dus.

Diagram 1-D14 Wit wint !



We waren tot dusver erg succesvol door te starten met het opspelen van schijf 47. Dat doen we dus ook hier :

01. 47-42 14-03 !!

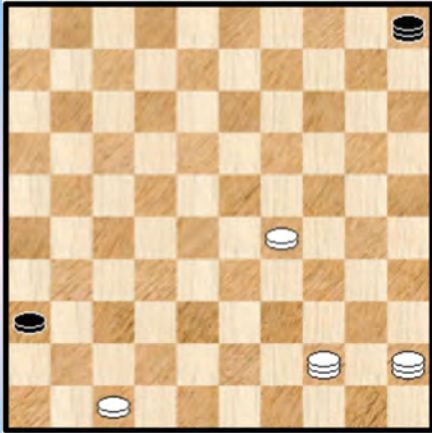
Deze keer heeft zwart een sterk antwoord klaar. Omdat de zwarte schijf uiteraard niet naar dam mag heeft wit nu twee opties :

=> 02. 50-28 36-41 ! 03. 28x46 03-20 ! en verovert een schijf met remise.

=> 02. 42-37 03-26 03. 37-32 36-41 ! met remise want de tweede dam komt eraan. Als laatste zet moet zwart overigens vooral niet spelen : 03. ... 26-37 ? 04. 32x41 36x47 05. 50-33 en wit zou nog winnen.

Veld 14 blijkt dus een sterk en reddend veld te zijn voor zwart. Het helpt helemaal niet dat wit een of meer tempi probeert te maken vanuit de beginstand van Diagram 1-D14. Zwart zorgt er steeds voor met de dam op veld 14 te gaan staan **precies** op het moment dat wit de aanvangstelling voltooid.

Diagram 4 (Zaz) 05-14 ?



Zwart kan dus best vermijden te vroeg op veld 14 te gaan staan. Bijvoorbeeld in diagram 4 :

01. 05-14 ?

Wit voltooit nu de beginstand door 44-50 !

Zoals we gezien hebben verliezen nu alle velden van de lange lijn (andere dan 14) en het prijsgeven van de lange lijn verliest ook door 50-28.

We kunnen dus de (optimale) strategie van zwart bij de standen Diagram 1-DXX verder preciseren : het in bezit houden van de lange lijn en in het bijzonder met de dam op veld 14 gaan staan telkenmale wit de aanvangstelling "voltooid".

Met dit alles is ook voldoende duidelijk gemaakt waarom **Diagram 1-D14** naar voren wordt geschoven als beginstand voor het Scoupe - eindspel. Veld 14 geeft immers het sterkste tegenspel.

Nu hebben we natuurlijk nergens beweerd dat wit niet kan winnen wanneer de dam op 14 staat (integendeel ☺) maar wit zal dus iets extra uit de (dam) mouw moeten schudden. En hier komt de "**vondst**" van Scoupe op de proppen. We starten dus opnieuw bij **Diagram 1-D14**.

01. 50-06 ! Een perfect tempo dat aan alle voorwaarden voldoet. Uitwijken naar een ander veld op de lijn 50-06 laat niet toe de winstvoering verder te zetten (de stand blijft analytisch natuurlijk wel gewonnen maar men moet de stand nu eenmaal tot winst kunnen voeren)

Zwart moet het belangrijke veld 14 verlaten.

01. ... 14-10 het sterkste antwoord met nog tegenspel 02. 47-42 ! nu wel

=> 02. ... 36-41 03. 42-37 41x32 04. 29-23 10x28 (was zwart bij zet 1 naar veld 19 of 5 uitgeweken dan geeft dit dus geen verschil) 05. 06x33 +

=> 02. ... 10-15 we komen nu terecht in varianten die we eerder hebben ontmoet en geven ze dus iets korter 03. 06-33 15-04 * 04.42-37 ! (de enige) +

Diagram 5 "Eindstand" Zaz



=> 02. ... 10-04 Ook hier een iets kortere uitleg gezien we dit al eerder tegenkwamen

03. 42-37 ! (de enige) 04-15 * 04. 06-33 15-04 * 05. 33-17 ! + zie **diagram 5**

Een stand die we absoluut op diagram willen vastleggen.

Zwart is ten einde raad : de witte schijf aanvallen op 37 kan niet, ook schijf 29 mag niet worden aangevallen en als de zwarte dam los staat komt er :

05. ... 04-09 (bijvoorbeeld) 06. 37-31 36x27 07. 17-22 27x18 08. 29-23 18x29 09. 45x04 !

Daarmee wordt de Scoupe - winst voltooit. Ook met een dam geparkeerd op veld 14.

Al het voorgaande in acht nemend kan men dus de stand van **Diagram 1-D14** ook als de **leutelstand** bestempelen van het gehele eindspel. We geven hem daarom ook het passende blauwe kleurtje.

Nog een vuistregel als samenvatting : onverschillig waar de zwarte dam op de lijn staat kan wit starten met 47-42 ! behalve indien de dam op veld 14 staat. Dan moet wit eest 50-06 spelen.

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

De schijf op 29 / Veld 29 - Pre - Scoupe vangstellingen en Post - Scoupe valstrikken

Diagram 1-D14 Wit wint !

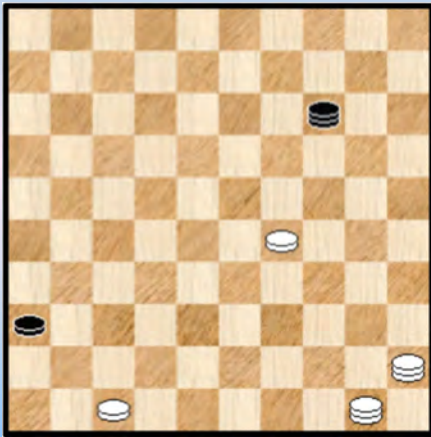
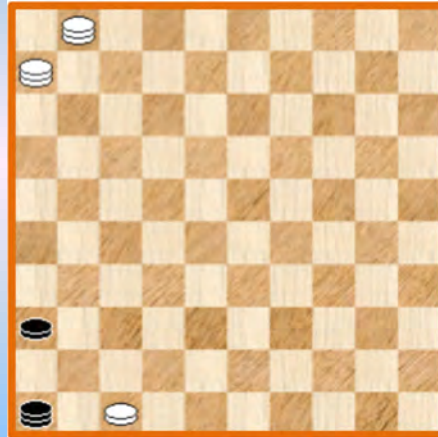


Diagram SYMB 1



In de traditionele setting van het Scoupe - eindspel staat een schijf op 29.

Schijf 29 is de enige witte losse schijf op het bord (47 blijft vastgenageld door de zwarte schijf op 36) en volgende vraag dringt zich op : wat zijn de gevolgen voor de analytische uitkomst van het eindspel indien schijf 29 op een ander veld staat of zou staan ?

De vraag heeft uiteraard alleen belang indien de losse schijf de lijn 46-05 niet voorbij is. In dat geval kroont wit immers een derde dam en wint.

We introduceren een Symbolische vorm van de Scoupe - eindspel : **Diagram SYMB 1**

Men vindt der de basisingrediënten :

- => Het Scoupe - schijvenkoppel
- => De twee witte dammen die op een willekeurige plaats kunnen staan en die we naar analogie met het artikel van **Jasper Lemmen** op "All Draughts" zo ver mogelijk uit de weg plaatsen
- => Een zwarte dam op de lange lijn
- => En tenslotte is ook zwart aan zet om te vermijden dat toevalligheden een rol zouden spelen bij een (eventuele) winstvoering.

Het antwoord op de gestelde vraag vinden we in de **Diagram SYMB 2 / Diagram SYMB 3**

Diagram SYMB 2

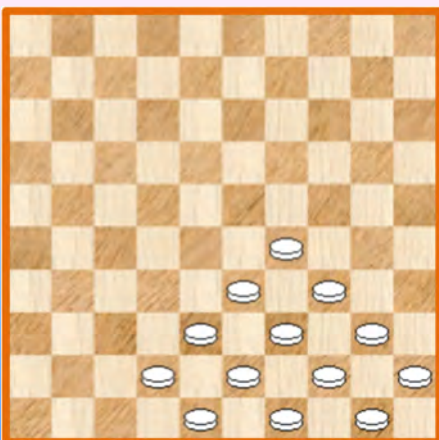
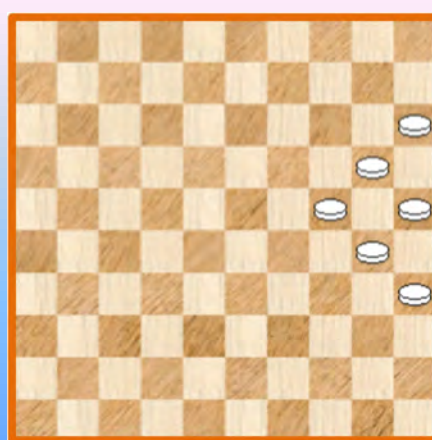


Diagram SYMB 3



In SYMB 2 vinden we alle velden waar de analytische uitslag winst is (voor wit). Diagram SYMB 3 geeft de velden waar wit niet kan winnen, analytische remise dus.

Vanzelfsprekend moet men steeds het onderscheid maken tussen het analytische resultaat enerzijds en effectieve , in de partij gespeelde, varianten.

Konkreet kan het al eens mislopen bij de analytische winstvoering (zoals we hebben gezien) en omgekeerd voegen we er hier aan toe dat het evenzeer kan mislopen bij het (analytisch) remiseren van de gevallen hernomen in **SYMB3** !

De bewijsvoering van de gevallen hernomen in **SYMB2** is eigenlijk eenvoudig. We hebben gezien dat het geval waarbij de witte schijf op veld 29 staat wint. Welnu veld 29 kan door een witte schijf bereikt worden komend enerzijds vanaf veld 42 en anderzijds ook vanaf veld 50. Daarbij kan, in principe, de zwarte dam geen storende faktor zijn (wegens bezig met op de lange lijn te blijven ...).

Wit kan met andere woorden steeds komen tot de positie van **Diagram 1-DXX** die zoals we gezien hebben wint.

Het is natuurlijk niet omdat wit voor alle gevallen in **SYMB2** naar de beginstand van Diagram 1-DXX kan toewerken (en dus winnen) dat er voor andere velden (dan 29) geen andere winstvoeringen mogelijk zijn. We geven er twee, voor de witte schijf op 34 en op 33.

Diagram 5 Zaz Witte schijf op 34

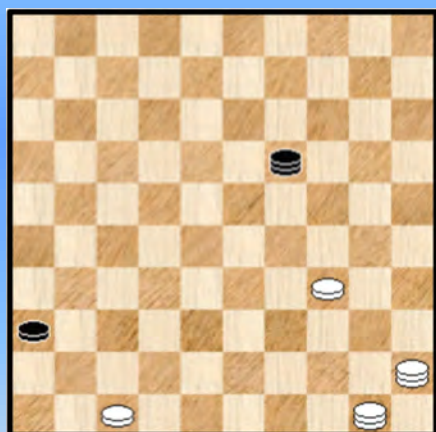


Diagram 5

=> Als zwart blijft los staan : 01. ... 19-10 02 47-41 !

++ 02. ... 10x46 03. 50-28 46x40 04. 45x23 +

++ 02. ... 36x47 03. 50-33 47x40 04. 45x05 +

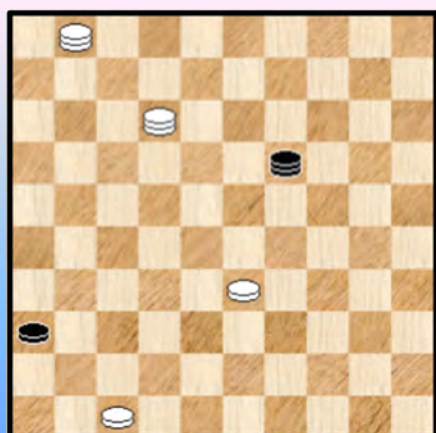
=> Dus : 01. ... 19-05 * 02. 50-06 (een ander veld op de lijn 50-06 kan ook, het gaat om het tempo en aldus zwart te dwingen veld 5 te verlaten) 05-14 03. 47-41 !

++ 03. ... 36x47 04. 06-33 47x40 05. 45x10 +

++ 03. ... 14x46 04. 06-28 46x40 05. 45x23 +

De winstvoering is hier aanmerkelijk **eenvoudiger** van structuur en vereist helemaal niet het opspelen van schijf 42. Ook kan men veld 34 als topje van een piramide beschouwen en voor alle "onderliggende" velden kan dit winststelsel dus worden toegepast.

Diagram 6 Zaz Witte schijf op 33



Wanneer de witte schijf op 34 staat bouwt wit een andere vangstelling op , zie **Diagram 6**.

Indien zwart hier de lange lijn niet verlaat wint wit op een analoge manier :

=> 02. ... 19-14 03. 47-41

++ 03. ... 36x47 04. 12-18 47x12 05.01x10 +

++ 03. ... 14x46 04. 33-28 46x07 05. 01x23 +

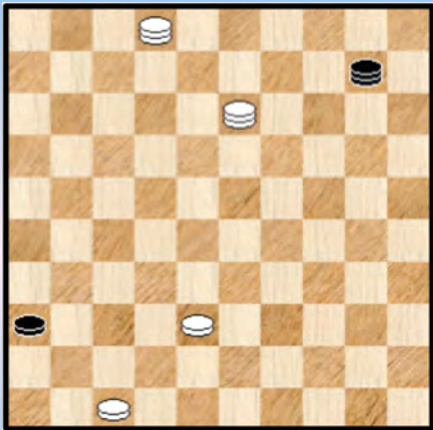
=> 02. ... 19-05 03. 12-18 05-14 04. 47-41

++ 04. ... 36x47 05. 18-12 47x07 06. 01x10 +

++ 04. ... 14x46 05. 33-28 46x12 06. 01x23 +

Dezelfde opmerkingen gelden die reeds voor diagram 5 werden geformuleerd.

Diagram 7 Zaz Witte schijf op 38



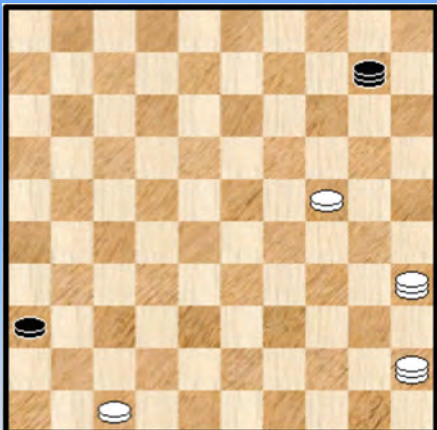
Indien met de witte schijf nog verder achteruit plaatst krijgt men wat bijkomende variaties voor het opstellen van de witte dammen.

Een leuke is bijvoorbeeld **diagram 7**. De oplossing verloopt volledig gelijklopend (en we noteren die hier dan ook niet). Het aangename trekje is dat schijf 38 het opknappen doet.

We hebben dus de mogelijkheden in **SYMB2** behandeld, rest nog **SYMB3**. Aantonen dat iets **niet** kan (het verkrijgen van de winst is dit geval) is vaak moeilijker (in sommige gevallen extreem moeilijk ☺). We kunnen natuurlijk altijd verwijzen naar de eindspeldatabase van de 4x2 standen ...

Toch willen we nog een **drietal voetnoten** plaatsen.

Diagram 8 Zaz Witte schijf op 24



I. In de **eerste plaats** kijken we even naar een diagram waar de witte schijf op veld 24 staat. Dit lijkt wit nog enigszins perspectieven te bieden.

Het idee dat dan het meest voor de hand ligt is dan bijvoorbeeld de twee witte dammen te plaatsen op 35 en 45.

Men kan nu makkelijk verifiëren (en desgewenst de precieze reden aangeven) waarom de beide winstsystemen gebruikt bij de schijven 33 en 34 hier falen. En idem bij het winststelsel Scoupe waar de schijf dus op 29 staat.

We vatten de diagrammen **SYMB2** en **SYMB3** samen en besluiten :

=> Indien de losstaande witte schijf zich in SYMB2 bevindt dan wint wit, indien de witte schijf in SYMB3 staat dan remiseert zwart

=> **Veld 29** is het kritieke punt waar het nog net kan (met veel moeite weliswaar).

=> Onderliggende velden in de piramide met top op 29 winnen omdat men steeds de witte schijf naar veld 29 kan dirigeren. Bijkomend zijn er andere en eenvoudiger winstsystemen mogelijk.

Omdat men in de velden uit SYMB3 het winststelsel Scoupe niet kan toepassen heeft men het dan ook wel eens over een **anti-Scoupe** (stand) of ook nog een **post-Scoupe**. Bij de velden van SYMB2 zou men naar analogie kunnen spreken van **pré-Scoupe**.

II. De indeling naar het SYMB2 dan wel naar het SYMB3 - karakter heeft uiteraard belangrijke gevolgen naar het praktische spel toe. Het komt er voor de meerderheidspartij op aan in het kamp te blijven van SYMB2 en dus de SYMB3 - gevallen absoluut te vermijden.

Voor de minderheidskleur hebben we precies het tegenovergestelde.

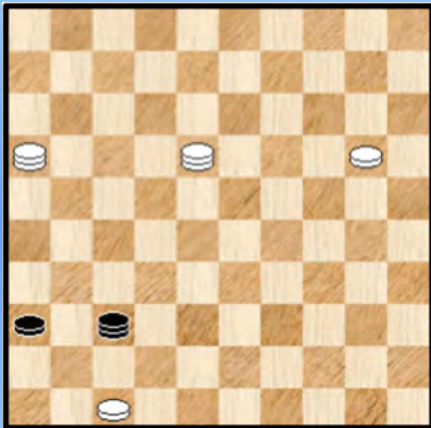
Dit klinkt erg duidelijk en is het naar het principe toe ook. Toch mag men niet vergeten - en we onderstellen gemakshalve dat beide kleuren Scoupe volledig beheersen - dat de "aanloopfase" (naar een toekomstige Scoupe of naar wat een toekomstige Scoupe zou kunnen worden - zijn rol gaat spelen. Zo snel mogelijk een potentiële Scoupe **herkennen** heeft dus groot belang.

III. We hebben al eens onderlijnd dat we het analytische winst - of remisekarakter van een stand niet mogen verwarren met de uitslag van een partijgebeuren.

Konkreet vertaald naar ons Scoupe - verhaal : niet iedereen kent de Scoupe - winstgang of vindt die. Omgekeerd kan in een **remiserende post-Scoupe** (in de literatuur ook wel **anti-Scoupe** genoemd) terecht komen en toch nog in een valstrik(je) lopen.

Voor dit laatste geven we een aantal praktische (en erg belangrijke) voorbeelden. Het zou al raar moeten lopen 😊 indien deze niet de partijen - database zouden voorkomen.

Diagram 9 Wat speelt zwart ?



We bevinden ons in een post - Scoupe, de witte schijf staat op veld 20 en dus voorbij veld 29. Wit heeft zijn dammen geposteerd achter de zwarte schijf en wel zodanig dat zwart moet oppassen voor de dreiging 18-31.

Wat kan zwart spelen :

- => De lange lijn prijsgeven mag niet
- => Los staan op de lange lijn mag ook niet wegens 18-31 ! +
- => Minder evident (en een serieuze valstrik) is dat ook niet mag : 01. ... 37-46 ? 02. 18-27 !

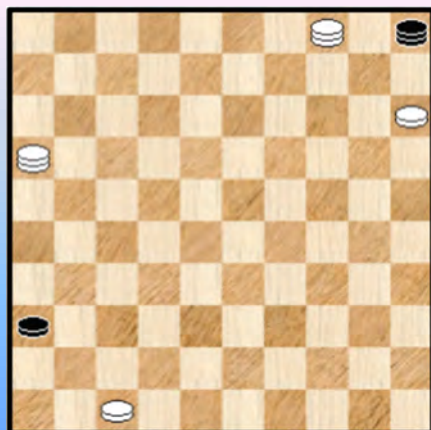
++ Los staan kan niet

++ 02. ... 46-05 03. 20-14 05x21 04. 16x27 +

++ 02. ... 46-37 03. 20-15 ! een passend tempo en zwart moet de lange lijn verlaten want op 03. ... 37-46 volgt 04. 47-41 46x21 05. 16x32 +

=> In de diagramstand was zwart dus verplicht om te spelen 01. ... 37-05 te spelen.

Diagram 10 Waz



In **diagram 10** is wit aan zet. Hij kan ook hier een fraaie valstrik spannen aan zijn opponent, in zekere zin trouwens een variatie op de voorgaande stand :

01. 04-09

De grote dreiging voor zwart in deze Post - Scoupe stand is steeds 04-31 ! waardoor de zwarte dam niet los kan staan op de lange lijn. Niet te verwonderen dat veld 37 voor zwart een magische aantrekkingskracht heeft want dan kan natuurlijk 04-31 niet ...

01. ... 05-37 ? 02. 09-27 ! en plots staat zwart verloren. Ja, ook een dam kan zich in **tempodwang** bevinden ! 😊 De dam kan niet los staan en ook niet naar de velden 5 of 46. Zwart moet dus wel van

de lange lijn weg en zal het overmachtseindspel verliezen.

Het enige korrekte antwoord na de beginzet van wit was dan ook 01. ... 05-46 =

Diagram 11 05-46 ?

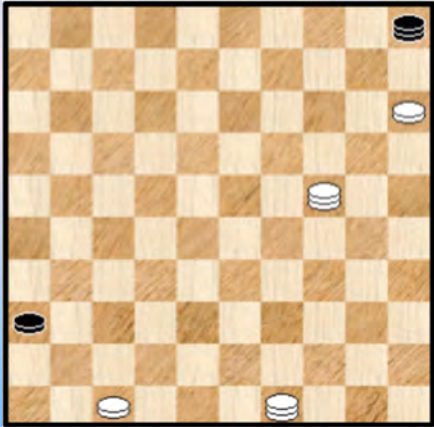


Diagram 11.

Het derde voorbeeld herbergt (ook al) een verraderlijk trekje. De hoekvelden op de lange lijn worden traditioneel een grote mate van zekerheid **toegedicht**. Maar er zijn (wel degelijk) uitzonderingen ...

01. ... 05-46 ? 02. 47-42 !

=> 02. ... 46-14 (bijvoorbeeld) 03. 42-38 14-20
04. 24-33 20-25 05. 33-28 ! en met de lange lijn in bezit wint wit.

=> 05. ... 36-41 en nu kan wit winnen op twee manieren :

++ 06. 49-32 ! 41-47 07. 32-05 47x20 08. 15x24 +

++ en het fraaie 06. 49-35 ! 41-47 07. 42-37 ! 46x30 08. 35x24 47x20 09. 15x24 +

Diagram 12 Wit wint

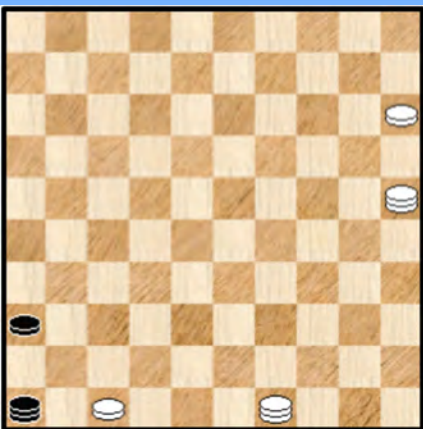


Diagram 12 behandelt dezelfde thematiek als vorig diagram. Hier in winstvorm want de zwarte dam staat al op veld 46.

01. 47-42 ! (moet wel onmiddellijk gebeuren)

=> 01. ... 36-41 02. 49-32 ! +

=> 01. ... 46-19 (bijvoorbeeld) 02. 42-38 ! 19-08 * moet weg van de lange lijn 03. 25-14 ! +

Om te winnen mag de witte dam van 25 ook staan op de velden **3**, **20** of **24** en geen andere !

De reden ervan is dat één van de twee antwoorden van zwart dan redding brengt. Enkele voorbeelden :

1) Met de witte dam op **9** in plaats van op 25 : 01. 47-42 41-36 ! =

2) Met de witte dam op **35** in plaats van op 25 : 01. 47-42

=> Nu niet 01. ... 36-41 ? 02. 49-32 41-47 03. 32-05 47x38 04. 35-24 38x20 05. 15x24 +

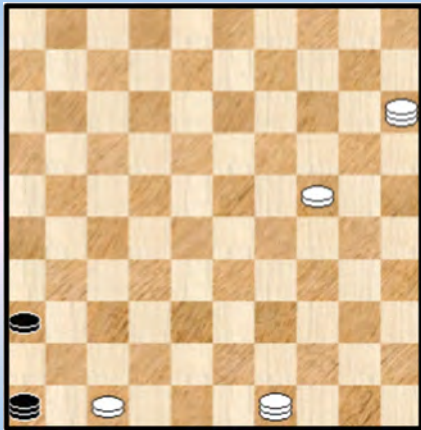
=> Maar 01. ... 46-23 ! 02. 42-38 * 23-29 ! =

3) Met de witte dam op **4** in plaats van op 25 : 01. 47-42

=> 01. ... 36-41 ! =

=> Maar niet 01. ... 46-23 ? 02. 42-38 23-29 03. 49-35 ! 29x42 04. 35-24 42x20 05. 15x24 36-41 06. 04-10 ! =

Diagram 13 Wit wint



Een laatste belangrijk voorbeeld uit de post - Scoupe serie en dan hebben we het voornaamste toch wel gehad. Het leunt ook aan bij voorgaande stand.

De zwarte dam staat opnieuw op het slechte veld 46.

Wit wint door : 01. 47-42 !

=> 01. ... 36-41 02. 49-32 41-47

++ 03. 32-05 47x20 04. 15x24 +

++ of ook 03. 42-37 47x20 +

=> Op 01. ... 46-28 02. 42-38 en zwart moet weg van de lijn 46-05

=> 01. ... 46-14 02. 42-38 14-20 03. 38-33 ! 20x47 04. 49-38 47x33 05. 15x47 +

De tweede witte dam - die hier op veld 15 staat - kan ook staan op de velden **20** of **29** (en geen andere) om tot winst te komen. Om dezelfde redenen die ook al ter sprake kwamen bij diagram 12.

We stelden nog 4 kleine oefeningen samen op deze thematiek en in het bijzonder naar aanleiding van diagram 13. Voor alle vier de standen is de vraag : kan zwart remiseren ?

Diagram 14 Zaz

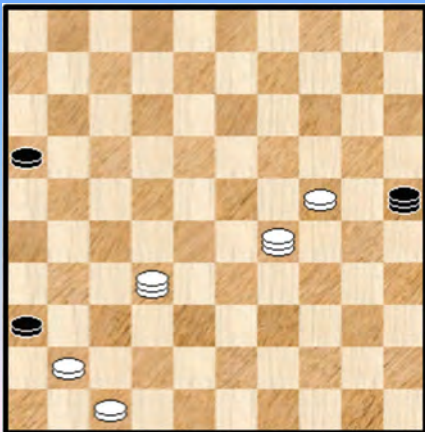


Diagram 15 Zaz



Diagram 16 Zaz

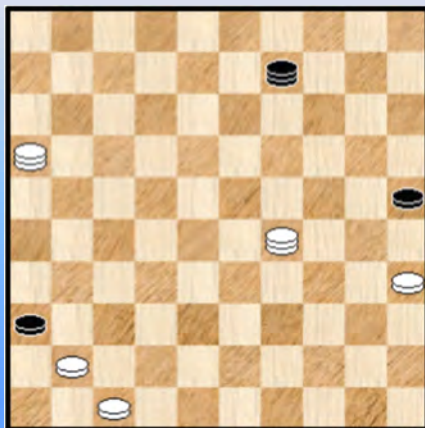


Diagram 17 Zaz



Oplossingen :

Diagram 14 : De stand is gewonnen voor wit. Zwart kan wel de Scoupe - kennis van zijn tegenstander uitproberen (zoals ook in de andere standen) :

01. ... 16-21 ! 02. 32x16 25-14 03. 16-49 14x46 04. 47-42 !

=> 04. ... 46-28 05. 42-38

++ 05. ... 28-17 06. 29-23 +

++ 05. ... 28-33 06. 49-43 33x47 07. 43-38 47x33 08. 29x47 +

=> 04. ... 36-41 05. 49-32 8 41-47 06. 32-05 47x38 07. 29x42 +

Diagram 15 : 01. ... 25-14 ! 02. 16x49 ! de enige 14x46 03. 47-42 ! enz. met post - Scoupe winst voor wit.

Diagram 16 : Zwart heeft 2 mogelijkheden :

=> 01. ... 09-14 02. 29-24 14x46 03. 16-32 46x30 04. 35x24 +

=> 01. ... 25-30 02. 35x24 09-14 03. 16-49 14x46 04. 47-42 ! enz. met winst

Diagram 17 : Zwart heeft 3 opties :

=> 01. ... 13-08 ? 02. 35x24 08x35 03. 41-37 ! enz. met winst (schijf 37 kan niet worden aangevallen)

=> 01. ... 13-22 ? 02. 35x24 22-28 03. 16-49 ! 28x46 04. 47-42 ! enz. met post - Scoupe winst.

=> Remiserend is alleen : 01. ... 30-34 02. 29x45 13-19 ! zwart veroverd schijf 41 en de resterende post - Scoupe is niet te winnen !

We komen stilaan aan het einde van deze paragraaf, maar kijk eens naar deze stand :

Diagram 18 Waz

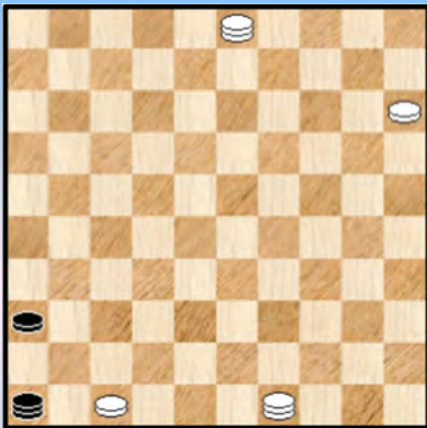


Diagram 18 is niks anders dan (een overgezette versie van) wat steevast het oudste eindspel van het dammen wordt genoemd !

Uit een boek van **Torquemada** daterend van omstreeks 1550.

De setting is nauwelijks anders dan **diagram 12** enkele pagina's hiervoor en we schrijven de oplossing dan ook niet meer neer.

Torquemada zal nooit hebben gedacht dat hij in feite een post - Scoupe stand had bedacht ! 😊

Op internet las ik nog een leuke **quote** die op naam staat / zou staan van Baljakin : de dammers hebben in de post - Scoupe eindspelen altijd al fouten gemaakt, ze maken ze ook nu nog en ze zullen ze altijd maken ...

We hebben het gevoel dat deze quote toepasbaar is op meerdere onderwerpen (om ons nog tot het damspel te beperken) !

Tot daar het post - Scoupe - eindspel en de post - Scoupe perikelen / valstrikken die zeker niet mogen ontbreken en die misschien nog wel goede diensten kunnen bewijzen aan onze PC Blues – lezers !

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

Het belang van het Scoupe eindspel.

Waarom is het Scoupe - eindspel zo belangrijk ? Een erg makkelijk te beantwoorden vraag. Omwille van het grote aantal voorkomens in de praktijk.

Hoe zou dit komen ? Ook hier lijkt een plausibele uitleg niet al te ver weg. We nemen nog eens de karakteristieken in grote lijnen door van de Scoupe stand.

=> Het schijvenkoppel 47/36. Dit komt vrij makkelijk in een partij tot stand. In de limiet kan dit zelfs tot in het eindspel toe gebeuren.

=> Verder hebben we nog een 4x2 overmachtseindspel nodig: We weten uit het intro - deeltje dat statistisch gesproken dit een erg vaak voorkomend eindspel is.

Men zou kunnen opwerpen dat er de beperking is dat er één zwarte dam nodig is en twee witte dammen (we redeneren even met wit als meerderheidskleur). Maar zelfs dan komen we aan erg grote aantallen. Bovendien kunnen schijven kunnen tot dammen worden gekroond en de Scoupe - positie leent zich hier erg goed voor.

Diagram 3 Wit wint

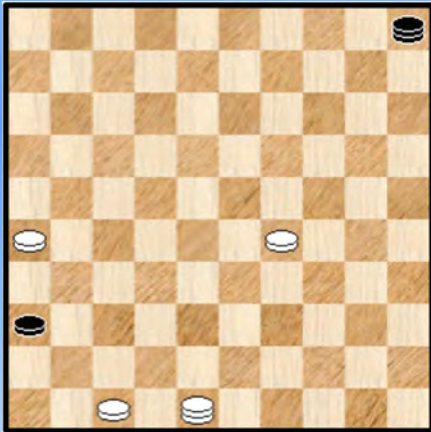
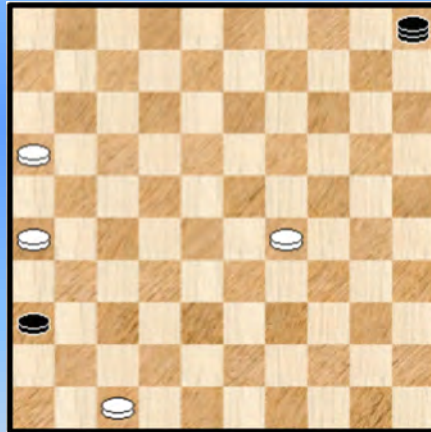


Diagram 11 Wit wint



We illustreerden dit al eerder met **diagram 3**, dat we even hernemen. Zwart mag beginnen maar kan niks inbrengen tegen het witte oprukken naar een tweede dam en het behalen van de Scoupe - winst.

Men kan dit ook nog verder terugspoelen naar een stand zonder witte dam (zie **diagram 11**) en in de limiet zelfs naar een stand zonder dammen ! We laten het vinden van een dergelijke stand over aan de PC Blues lezer !

De oplossing van **diagram 11** dan : 02.16-11 05-14

=> Niet 03. 11-07 ? 14-20 04. 29-23 20-14 05. 23-18 14-09 06. 18-12 09-03 =

=> 03. 11-06 en wat moet zwart doen ?

++ De witte schijf over de lijn 46/05 jagen heeft geen zin want er komen dan drie (witte) dammen op het bord met winst.

++ Een beter idee is schijf 29 te dwingen naar veld 24 te gaan, alleen daarvoor heeft zwart daar niet de tijd voor want ondertussen staat de witte dam op het bord ...

++ Zwart kan misschien best op de lange lijn blijven en hopen dat wit (die ondertussen rustig een tweede dam kroont) de Scoupe winst niet kent ...

Bij dit alles hebben we eigenlijk nog onvermeld gelaten dat schijf 29 de top is van de piramide waar de losse witte schijf kan geplaatst worden ...

Met alles hebben we natuurlijk geen concrete cijfers van de effectieve voorkomens van Scoupe - gerelateerde standen. Het is inderdaad niet evident om die te geven.

We hebben het volgende gedaan : we zochten in de partijen - database op standen waar het Scoupe - schijvenkoppel aanwezig is samen met een zwarte dam en ofwel 2 witte dammen en een witte schijf ofwel 1 witte dam en 2 schijven ofwel 3 witte schijven

Aantal partijen in de database : 565678 (19/06/2019)

Met 2 witte dammen en 1 witte schijf	: 505	0,09 %
Met 1 witte dam en 2 witte schijven	: 682	0,12 %
Zonder witte dam en 3 witte schijven	: 102	0,02 %

De aldus verkregen resultaten geven natuurlijk niet steeds Scoupe - standen (om meerdere redenen maar geven wel een vrij goede indruk van potentieel gerelateerde Scoupe posities (zullen we maar zeggen ☺).

Het is uit deze standen dat we verderop in de betreffende paragraaf (over de partijendatabase) zullen putten.

Het belang van het Scoupe - eindspel zit dus in het **grote aantal voorkomens** in het praktische partijspel. Toch moeten we ook een ander, bijkomend en wat bijzonder aspect onderlijnen. Wanneer in een of andere (dam) rubriek een Scoupe - eindspel opduikt wordt nogal eens (we hadden bijna gezegd **steevast**) als omkaderend commentaar meegegeven dat de spelers Scoupe niet altijd onder de knie hebben.

Het gevoel leeft een beetje dat die commentaar een eigen leven is gaan leiden. We zijn dan ook benieuwd of dit wel met de realiteit klopt en of er verder ook (hele) bekende namen terugvinden op dit lijstje ...

We trokken ook nog enkele andere statistieken, namelijk als er een **extra zwarte schijf** speelt (strikt genomen moeten we natuurlijk zeggen een extra schijf bij de minderheidskeur) :

Aantal partijen in de database : 565678 (19/06/2019)

Met 2 witte dammen en 1 witte schijf	: 802	0,14 %
Met 1 witte dam en 2 witte schijven	: 1706	0,30 %
Zonder witte dam en 3 witte schijven	: 538	0,10 %

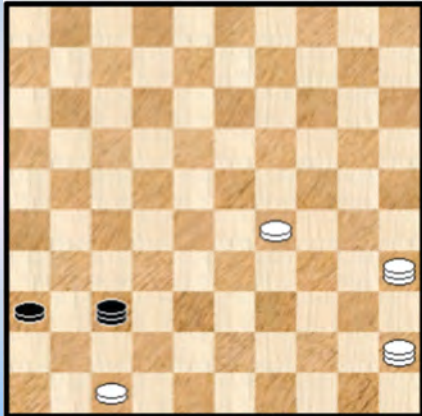
We vermoeden dat het aantal "bruikbare" standen hier eigenlijk slechts een klein gedeelte zal uitmaken van deze aantallen. Een veel sterker gereduceerd aantal dan in het geval zonder extra zwarte schijf. Los daarvan komen bepaalde standen uit de eerste statistieken natuurlijk hier ook terug.

We leiden nu kort volgende twee paragrafen in. Eerst krijgt u een zestal standen waar het misgaat / kan misgaan bij de Scoupe - winst of aanverwante standen. Geput uit de voorgaande bladzijden, niks nieuws dus. Daarna komen enkele zelf - samengestelde opgaven aan bod. Kwestie van de stof goed onder de (dam) knie te krijgen.

Voor beide (kleine) reeksen plaatsen we eerst de diagrammen, daarna de oplossingen.

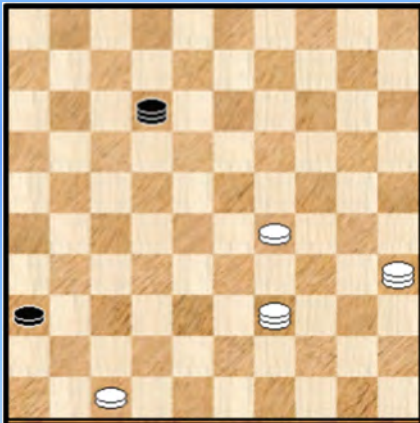
- - - - - o - O - o - - - - -

Rondom Scoupe : enkele fouten 24-29 ?



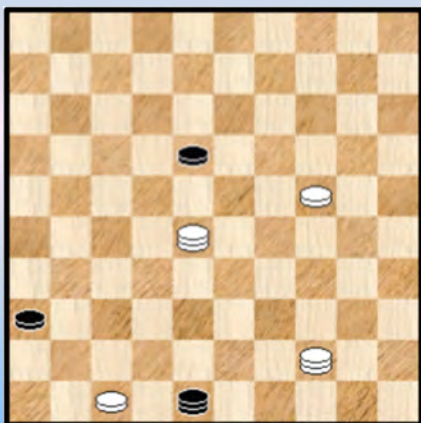
1

29-24 ?



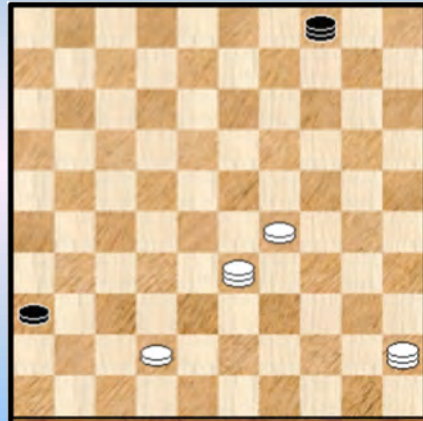
2

44-40 ?



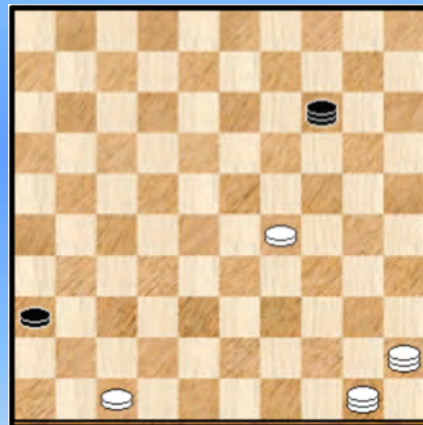
3

33-28 ?



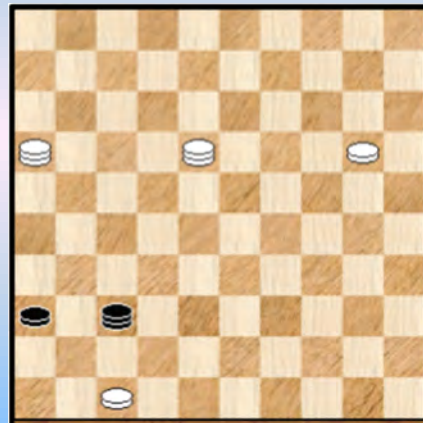
4

42-37 ?



5

37-46 ?



6

(Omtrent Scouppe) Enkele fouten op een rijtje - Oplossingen

1. 01. 29-24 ?

Dé kapitale fout (kortom dé Scouppe - fout) die ook de essentie van het Scouppe gebeuren weergeeft. De witte schijf mag onder geen beding opschuiven van 29 naar 24.

2. 01. 29-24 ?

Idem als onder 1. Wit had moeten verdedigen met 39-34.

3. 01. 44-40 ? 18-22 ! 02. 28x06 48-37 ! =

Zwart bezet de lange lijn met remise als gevolg. Een typische fout die al eens voorkomt in de partij door overhaast of onbegrip.

4. Een moment - opname uit de Scouppe winstvoering

01. 33-28 ? 36-41 ! 02. 28x46 04-15 ! =

Nodig was 01. 42-37 !

5. De eigenlijke Scouppe - positie met dam op het sterke veld 14

Wit mag niet starten met 01. 47-42 ? 14-03 !

=> 02. 50-28 36-41 03. 28x46 03-20 =

=> 02. 42-37 03-26 =

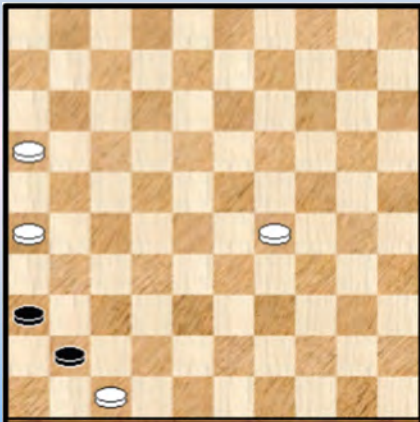
De aangewezen zet om het winststelsel aan de praat te krijgen is 01. 50-06 !

6. Een gevaarlijk grapje uit de anti-Scouppe doos. De stand is remise maar het kan natuurlijk altijd mislopen ...

01. ... 37-46 ? 02. 18-27 ! 46-37 * 03. 20-15 37-46 * of ? 04. 47-41 ! 46x21 05. 16x32 +

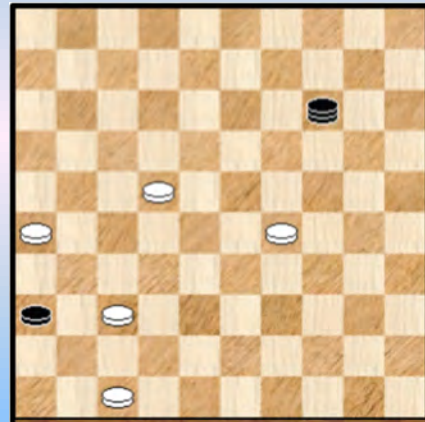
- - - - - o - O - o - - - - -

Rondom Scoupe : enkele opgaven
Kan zwart remiseren ?



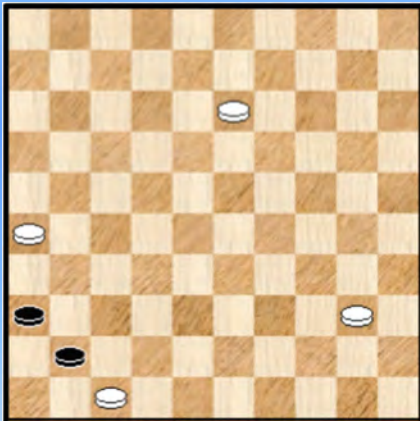
1

Wit wint



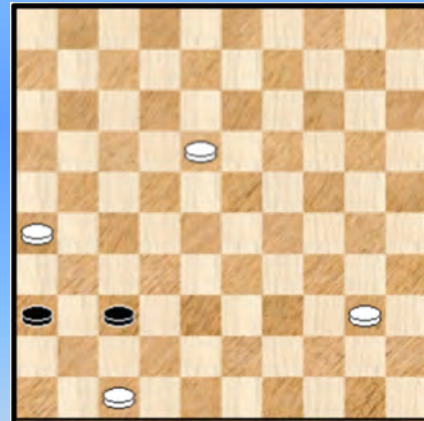
4

Wint wit ?



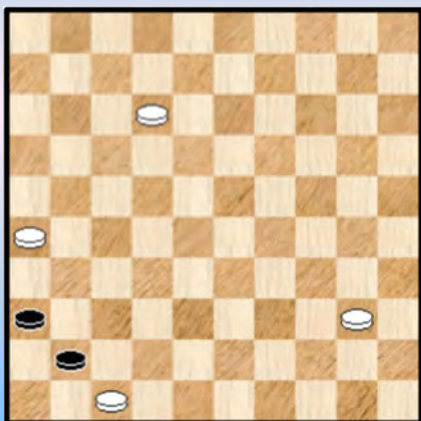
2

Wit wint



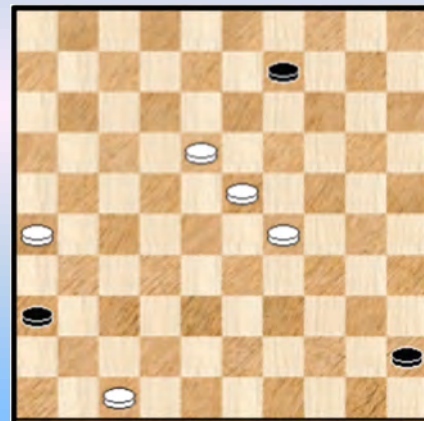
5

Wit wint



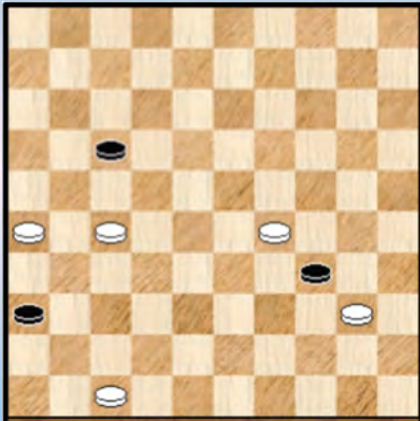
3

Wit wint



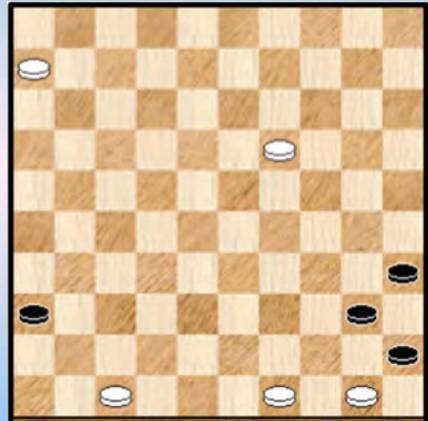
6

Wit wint



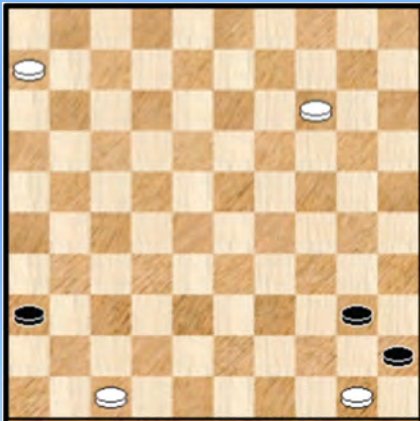
7

Zwart remiseert



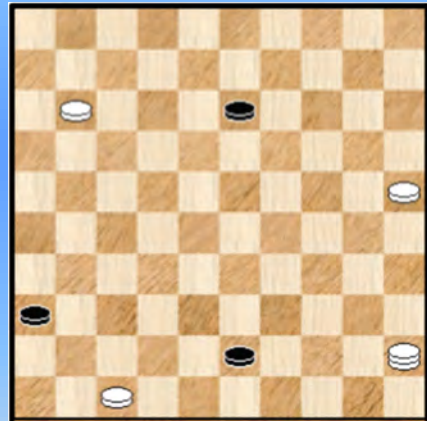
10

Zwart remiseert



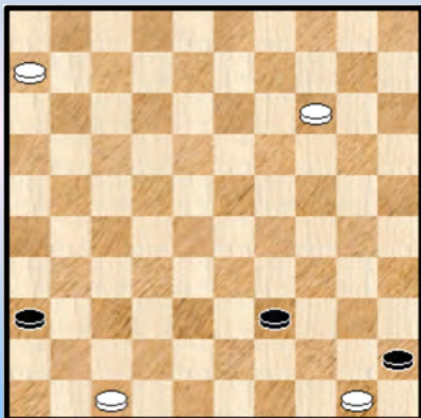
8

11-06 ?



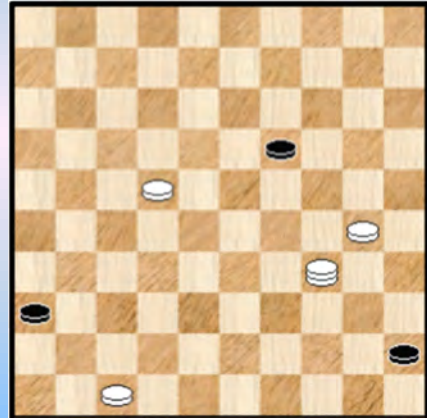
11

Zwart remiseert



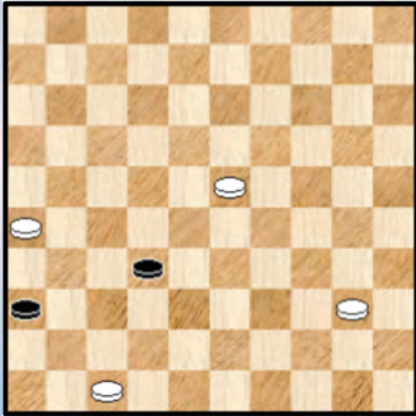
9

Wint wit ?

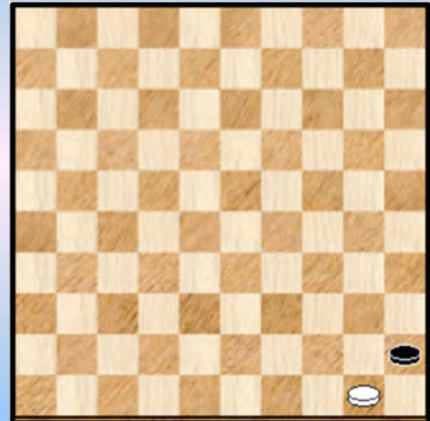


12

Wit wint

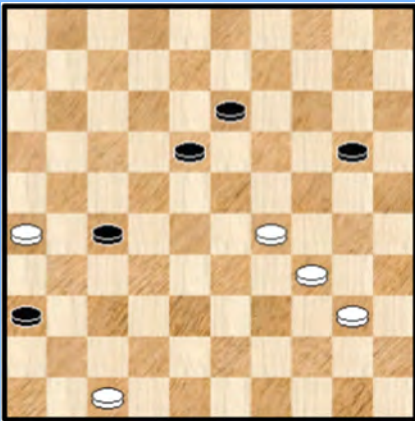


13

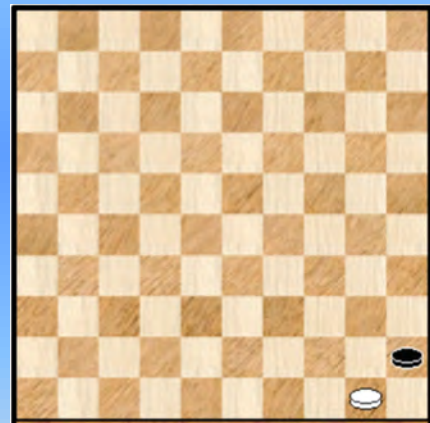


16

Wit wint

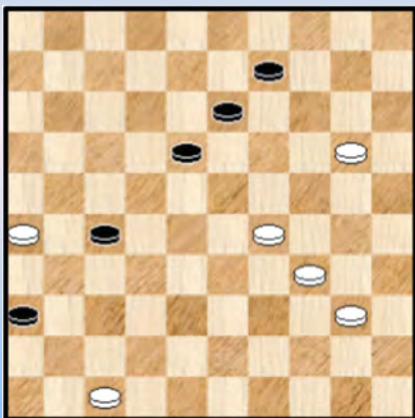


14

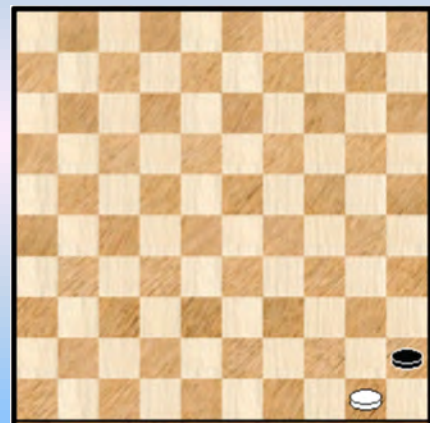


17

Wit wint



15



18

(Omtrent Scoupe) Enkele kleine opgaven - Oplossingen

We hadden in de tekst de suggestie geplaatst om te zoeken naar "Scoupe - eindspelen" zonder dammen in de aanvangstand (ook zonder dam voor de minderheidskleur dus) en daarom gingen we zelf ook nog op zoek naar enkele dergelijke standen.

Het zijn vrij eenvoudige posities die dus allemaal van het (elektrische) blad kunnen worden opgelost.

Ergens blijft het een tikkeltje amusant dat er in de meeste standen na de beginzetten (waar wijzelf dus stoppen met de notatie) nog een heel aantal zetten nodig zijn om de Scoupe - positie te bereiken waarna de (uiteindelijke) winstvoering of remisevoering aan bod komt.

1. 01. ... 41-46 02. 16-11 46-14 03. 11-06 + wit zal winnen want zwart kan de witte schijf op 29 niet naar een anti - Scoupe veld verdrijven.

We voegen er nog aan toe dat niet mocht : 04. 11-07 ? 14-20 05. 29-23 20-14 06. 23-18 14-09
07. 18-12 09-03 =

2. Wit zal niet kunnen winnen :

01. 40-34 rukt met de witte schijf op zodanig dat de komende zwarte dam de schijf niet naar anti-Scoupe velden kan verjagen

01. ... 41-46 02. 34-29 46-14 !

=> 03. 13-08 14-03 04. 08-02 03-12 05. 29-24 12-23 ! =

=> 03. 26-21 14-32 04. 21-16 32-27 05. 13-08 27-18 ! 06. 29-24 18-23 ! =

3. 01. 12-07 ! (en vooral niet 12-08 ?) 41-46 02. 07-01 46-32 03. 40-34 32-37
04. 34-29 37-32 en wit laat schijf 29 staan en haalt een tweede dam.

4. 01. 22-17 X 14x41 02. 17-11 41-14 03. 11-06 en wint want zwart kan geen tegenactie plannen.

X 01. 22-18 ? 14x41 02. 18-13 41-14

=> 03. 13-08 14-03 04. 08-02 03-12 05. 29-24 12-23 ! =

=> 03. 26-21 14-32 04. 21-16 32-27 05. 13-08 27-18 06. 29-24 18-23 ! =

5. Diagram 5 vat eigenlijk de diagrammen 3 en 4 samen...

01. 18-12 ! X 37-41 02. 12-07 41-46 03. 07-01 +

X 01. 18-13 ? 37-41 02. 13-08 41-46 03. 08-02 46-23 ! 04. 40-35 23-28 =

6. 01. 18-13 ! X 09x18 02. 23x12 45-50 03. 12-07 50-28 en wit zal winnen samen met Scoupe ☺

X Andere zetten winnen niet :

=> 01. 23-19 45-50

++ 02. 29-23 50-17 03. 19-13 09-14 =

++ 02. 29-24 50-45 03. 19-13 45x12 04. 13x04 12-08 05. 24-20 08-03 06. 20-15 03-14 ! =

=> 01. 26-21 45-50 02. 21-16 50-06 03. 18-12 09-13 04. 12-07 06-01 05. 07-02 13-18

06. 23x12 01x34 =

7. 01. 27-21 ! 34x45 02. 21x12 45-50 03. 12-07 + want zwart komt niet verder dan het bezetten van de lange lijn met een witte schijf op het limietveld 29.

8. 01. ... 40-44 02. 50x39 45-50 03. 39-34

=> Zowel 03. ... 50-28 04. 14-09 28-23 05. 34-30 23-19 06. 30-25 19-37 =

=> Als 03. ... 50-45 04. 34-30 45-23 05. 14-09 23-37 =

9. Eigenlijk een beetje een "strik" - stand, zowel 39-43 als 39-44 geeft remise. Al kunnen we ons voorstellen dat het veiliger is via 39-44.

Diagram 9A



=> 01. ... 39-44 enz. zoals **bij diagram 8**

=> 01. ... 39-43

Wit kan weliswaar een tweede dam halen én de lange lijn in bezit nemen maar dat is hier niet echt van belang ... De positie van bijvoorbeeld **Diagram 9A** is niet te winnen !

10. 01. ... 40-44 02. 49x40 35x44 03. 50x39 45-50 04. 39-34

=> Niet 04. ... 50-45 ? 05. 34-30 en wit wint

=> Wel 04. ... 50-28 05. 19-13 28-23 06. 34-30 23-37 =

11. 01. 11-06 ?

Met 01. 45-23 43-49 02. 23-37 wint wit wel.

01. ... 43-49 02. 45-23 13-18 ! 03. 23x12 49-32 ! =

12. 01. 34-01 de beste kans voor wit 19-23 ! 02. 01x29 45-50 03. 22-18 50-28 ! =

13. 01. 23-18

=> 01. ... 32-37 02. 18-12 37-41 03. 12-07 41-46 04. 07-01 +

=> 01. ... 32-38 02. 18-12 38-43 03. 12-07 43-49 (03. ... 43-48 04. 07-01 +)

04. 40-34 (04. 40-35 ? 49-32 =) 49-32 05. 07-01 +

14.

01. 29-24 20x29 02. 34x12 13-18 * 03. 12x23 27-32 04. 23-18 enz. zie eerdere opgaven

15.

01. 20-14 09x20 en verder zoals in vorige opgave.

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

Interludium - 2 Jaguar - Family live





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

Een Scoupe - kortverhaal van Johan Bastiaannet

Johan Bastiaannet hoeft natuurlijk niet geïntroduceerd te worden.

Een schitterend eindspel - komponist die bijzonder veel fraais op zijn naam heeft staan. En ook heel wat gepubliceerd. Zij het in boeken - we denken onmiddellijk aan zijn "Schatkamer van het eindspel" - en ook, misschien zelfs vooral, in de meest bekende tijdschriften : Het Damspel , Dammen , De Brouwerij, ...

Ook persoonlijk heb ik een aangename herinnering aan een wat toevallige ontmoeting. Het relaas ervan - met als resultaat een eindspelkompositie - kan u lezen in het Metablues -deeltje van de reeks (nummer 25) waar ik poogde er een verhaal omheen op te bouwen met wat oplopende spanning erin.

Maar we gaan nu over tot de orde van de dag. Naar ons Scoupe - verhaal dus.

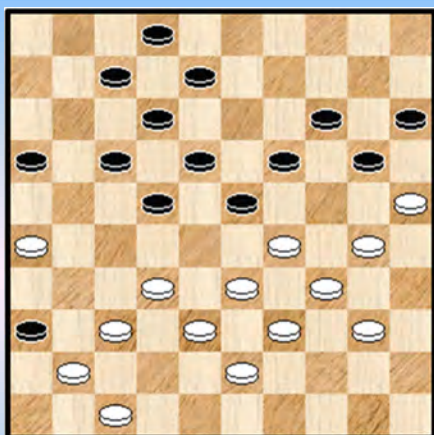
Bij het doorbladeren van de "**Dammen**" - nummers viel de naam van Scoupe in het nummer 11 uit 01 / 1986. Johan vertelt het gebeuren en gaat uiteraard in op het eindspel. Dat heel veel met Scoupe te maken heeft ... Op het eind kom ik nog even terug op enkele aspecten , maar nu geven we het woord aan Johan Bastiaannet. Eventuele eigen kommentaar tussendoor zal ik in **italic** toevoegen.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 15

Voor de onderlinge competitie van VAD werd op 28 november 1985 een partij gespeeld tussen **Joost Hooijberg** (wit) en **Alfons Ottink** (zwart) die uitliep in een voor iedereen leerzaam standaard - overmachtseindspel.

Diagram 1 Zaz



Dit eindspel kwam vanuit **diagram 1** als volgt op het bord : zwart staat strategisch zo goed als verloren en besloot hier middels een offer in troebel water te vissen :

01. ... 16-21 **02.** 32-28 23x32 **03.** 38x16 22-27 **04.** 37-31

Wit heeft geen goed alternatief in 04. 43-38 27-31
05. 29-24 20x29 06. 33x11 31x24 07. 11-06 12-17 ! want na keren zich enige finesses tegen hem.

04. ... 17-21

De door zwart geplande noodsprong.

05. 31x24 12-18 **06.** 26x17 18-23 **07.** 29x18 20x49 **08.** 18-12 49x46 **09.** 12x01 02-07
10. 01x20 15x24

Na deze boeiende afwikkeling is het duidelijk dat wit in een glad gewonnen eindspel is beland, maar onder de pressie van vaders klok laat hij zwart nog de kans om een beetje terug te krabbelen.

11. 16-11 46-14

=> Op 11. ... 46-23 wint wit direkt 12. 11-06

++ 12. ... 23x40 13. 06-01 +

++ 12. ... 23x45 13. 25-20 ! 24x15 14. 06-01 +

=> En na 11. ... 24-30 12. 34-29 30-35 13. 39-34 wint wit eveneens moeiteloos.

12. 11-06 14-03 13. 17-11 03-12 14. 06-01

Wit overziet hier een direkte winst door 14. 34-30 24x35 15. 06-01 waarvoor we hem echter dankbaar mogen zijn.

Vreemd genoeg kan wit dan niet winnen ! En zelfs meer dan dat : 15 ... 12-45 ! 16. 11-07 35-40 17. 07-02 45-50 18. 01x45 50x28 ! en er staat ietwat ironisch een post - Scoupe (remise) op het bord !

14. ... 12x45 15. 25-20 24x15 16. 11-06 45-50 17. 39-34 50-28

In verband met de dreiging 01-12 ! had zwart geen tijd om schijf 15 op te spelen.

18. 01-29 28-14 19. 29-24 **Diagram 2**

We hebben het even nagegaan met Kingsrow. Beide kleuren hebben het eigenlijk prima gespeeld. In plaats van 18. 01-29 kan wit ook 01-12 ! bijvoorbeeld spelen en uiteindelijk komen we zowat bij hetzelfde uit.

Het beletten van het uitkomen van schijf 15 (met 18. 01-29) is erg belangrijk. Om twee redenen. Vooreerst is een Scoupe met een extra zwarte schijf op 25 (analytisch) niet te winnen. Bijkomend moet, wanneer zwart opkomt met 15-20 onmiddellijk rekening gehouden worden met het offeren van die zwarte schijf waardoor een post - Scoupe op het bord komt met dus remise ! Bijvoorbeeld

=> 18. 34-29 ? 15-20 ! en het offer is niet meer te vermijden 19. 01-12 20-24 20. 29x20 post - Scoupe en remise.

Diagram 2 Zaz

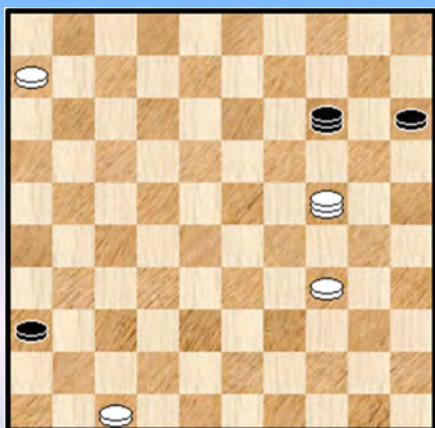


Diagram 3 Zaz (Sleutelpositie)



In de laatste fase van de tijdnoed **zwalkte** zwart wat heen en weer met zijn dam op de lange lijn, terwijl wit een tweede dam haalde en met de tijdnoed net achter de rug 34-29 speelde. Zie **diagram 3**.

Daarna moest de partij in verband met de sluitingstijd van het speelokaal worden afgebroken en kon Hooijberg zich **thuis gaan bezighouden** met de vraag of dit eindspel nog te winnen is en zo ja, hoe.

Wit moet natuurlijk met één van de schijven 29 of 47 een derde dam zien te halen waarna de winst eenvoudig is.

Intermezzo :

Omdat de laatste zin toch niet vanzelfsprekend is bekijken we even in detail hoe drie dammen en een witte schijf op 47 kunnen winnen tegen 1 dam en twee schijven op 36 en 15.

Diagram 4A Zaz

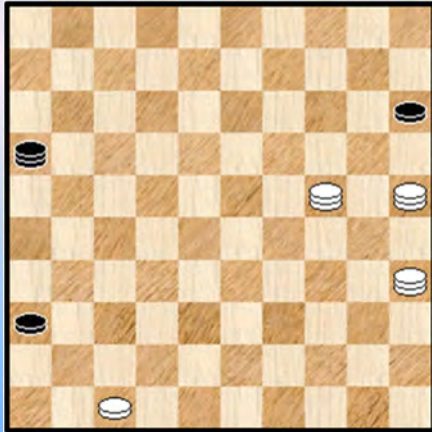


Diagram 4B Zaz

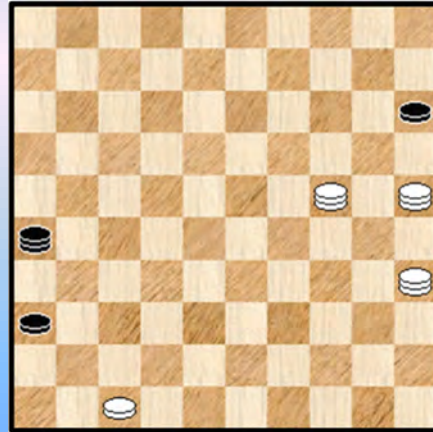
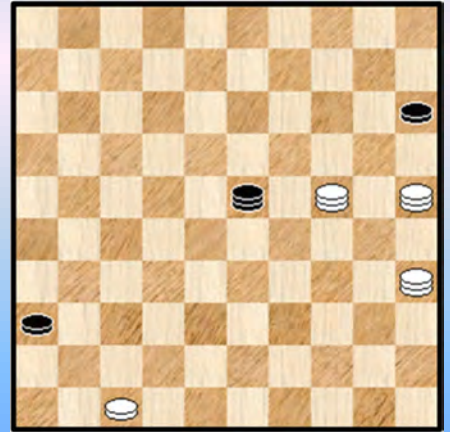


Diagram 4C Zaz



We plaatsen daartoe de witte dammen op de velden 24,25 en 35. Er rest aan te tonen dat wit wint wanneer zwarte zich bevindt in een van de kwadranten 16-49-35-02 , 26-48-25-03, op de triktrak of op de lange lijn. Ten overvloede merken we op dat zwart niet kan losstaan.

Diagram 4A Kwadrant 16-49-35-02

20. ... 16-49 21. 24-33 49-16 22. 25-43 16x49 23. 33-44 49x40 24. 35x44 +

Diagram 4B Kwadrant 26-48-25-03

=> 20. ... 26-48 21. 24-29 48-26 22. 47-42 26x48 23. 29-34 48x30 24. 35x19 +

=> 20. ... 26-03 21. 24-29 03-26 22. 47-42 26x48 23. 29-34 48x30 24. 35x19 +

Erg makkelijk dus. De laatste twee gevallen (lange lijn en triktrak) kunnen we vangen in één diagram

Diagram 4C

Wit moet weg van de lange lijn, anders komt onmiddellijk damafname. Dus :

20. ... 23-01 21. 24-33 ! 01-06 22. 33-50 06-01 23. 50-06 01-45 24. 25-39 45-01 (een ander veld geeft geen verschil) 25. 35-40 ! 01x45 26. 06-01 +

Het truukje is dus dat zwart eerst naar veld 45 geloodst wordt waarna een damafname op de triktrak kan.

Maar hoe de zwarte dam in dit standaarddeindspeel van Scoupe met de extra handicap - een zwarte schijf op 15 - van de lange lijn te verdrijven ?

De witspeler vond daarvoor thuis de volgende methode. Eerst bouwt wit de stand van **diagram 3** op, ervoor zorgend dat schijf 15 niet weggespeeld kan worden naar veld 25 of zodanig geofferd dat schijf 29 op 20 beland. Stel dat zwart aan zet is in **diagram 3**.

We doorlopen de mogelijkheden

=> 19. ... 28-32 (of een ander niet - hoekveld) 20. 29-24 ! en wit wint want de velden 5 en 46 zijn taboe en als zwart de lijn verlaat haalt wit via schijf 29 een derde dam met (zoals gezien) winst.

=> 19. ... 28-05 20. 29-24 15-20 of ? 21. 25x14 ! 05x30 22. 35x24 +

=> 19. ... 28-46 ! Het enige veilige veld voor de zwarte dam op de lange lijn.

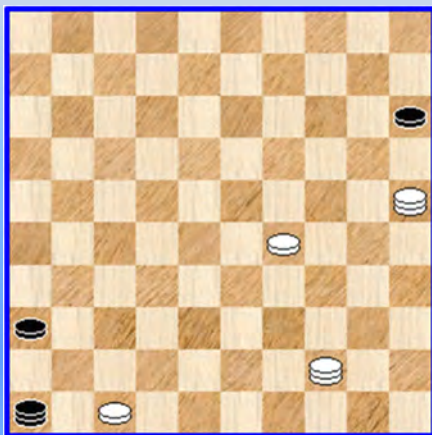
Nu zou 20. 29-24 ? onmiddellijk remise lopen door 15-20 ! en de winststelling van Scoupe kan niet meer worden opgebouwd.

Gelet op de twee voorgaande mogelijkheden kan men echter opmerken dat indien nu niet wit maar zwart aan zet zou zijn dan dit wint ! Kortom, het komt er voor wit op aan van tempo te wisselen !

Wit kan nu met zijn stukken zodanig manoeuvreren dat niet wit maar zwart aan zet komt in de stand met de zwarte dam op 46. Dat gaat als volgt :

20. 35-44 ! zie **diagram 5**

Diagram 5 Zaz



De wending 25-20 ! beperkt de bewegingsvrijheid van de dam tot de randvelden 46 en 5.

Wit zal nu van tempo kunnen wisselen op de lijn 25-03. Wat niet kan op de lijn 50-06 kan hier wel !

20. ... 46-05 21. 25-09 05-46 22. 09-03 46-05
23. 03-25 05-46 24. 44-35

Het tempo is nu gewisseld en zwart zal binnen 2 zetten de lange lijn moeten verlaten of kiezen door het laatste verweer door schijf 15 onmiddellijk te offeren.

In het laatste geval bouwt wit de winststelling van Scoupe op.

=> 24. 46-05 25. 29-24 05-46 26. 47-41 46x30 27. 35x19 +

=> 24. ... 46-28 25. 29-24 28-06 26. 24-19 ! en wit stoomt door naar een derde dam met winst

=> 24. ... 15-20 25. 25x03 46-28 en wit kan winnen volgens de klassieke Scoupe.

Een welkome aanwinst voor de eindspeltheorie voor het geval deze verdieping nog niet gekend is !

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

Epiloog :

Johan Bastiaannet maakt er een leuk verhaal van en vindt dit een erg fraaie vondst. We sluiten ons daar graag bij aan en vinden dit zonder meer een prachtig standaard eindspel. Boven op de onderliggende Scoupe wordt nog eens een "**extra verdieping**" opgetrokken om het zo te zeggen.

Met meerdere elementen die het allemaal erg goed doen : het winnen van een tempo op een ingenieuze manier en het pendelen van de zwarte dam (beide aspecten kwamen in afzonderlijke paragraafjes aan bod in het Intro - nummer PC Blues deel 30), de uitloper(s) naar het 3 dammen eindspel, de (intense) relaties met de onderliggende Scoupe en post - Scoupe.

Een opmerking die we vroeger al eens hebben gemaakt - en op zich uiteraard een evident karakter heeft - is dat een 4x3 eindspel nogal wat moeilijker dan uitvallen dan een 4x2 - eindspel dat op zich overigens ook behoorlijk moeilijk kan zijn... We hebben hier voor ons een perfecte illustratie van !

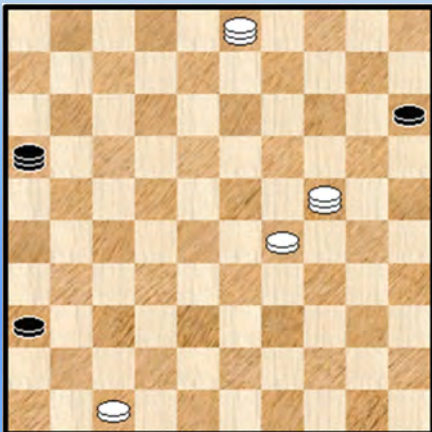
We willen ook nog op enkele punten ingaan.

1. In de eerste plaats geeft dit eindspel uitdrukkelijk antwoord op de vraag naar een Scoupe - stand met een extra zwarte schijf op 15. De winstvoering is algemeen en altijd toepasbaar waar ook de twee witte dammen en de zwarte dam staan opgesteld. De witte schijf staat wel op 29. Er is maar één beperking : de beginstand mag geen "toevallige" factoren bevatten waarin zwart om een of andere reden direkt kan remiseren of kan vermijden dat wit komt tot de stand van diagram 3. Het fameuze "**beginvoorwaarden**" - principe.

De winstvoering zelf bestaat er in de **sleutelstand** van diagram 3 op te bouwen en daarna te handelen zoals beschreven.

We geven twee voorbeelden waar zwart kan remiseren (beginvoorwaarden - principe niet voldaan).

Diagram 6 Zaz remiseert !

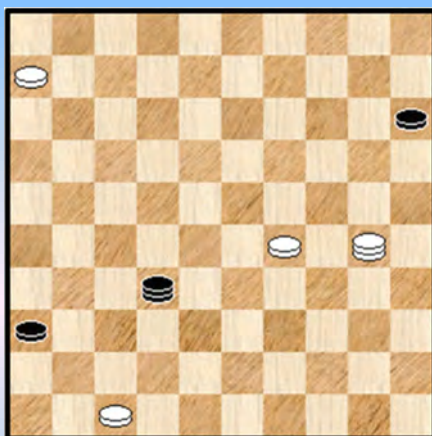


Indien zwart onmiddellijk de lange lijn bezet met 16-32 ? dan wint wit volgens de hierboven beschreven methode.

Ook kan zwart niet aanvallen met 01. ... 16-07 ? wegens
02. 29-23 ! 07x20 03. 03x25 +

Toch valt er te remiseren : 01. ... 16-02 ! 02. 24-35 02-07
03. 29-24 15-20 ! en onverschillig hoe wit slaat zal zwart onmiddellijk de lange lijn bezetten met 04. ... 07-23 ! en we bevinden ons in de post - Scoupe situatie. Remise dus.

Diagram 7 Zaz remiseert !



Zwart kan hier remiseren door één beginzet :

01. ... 15-20 !

Bij andere zetten zou wit onmiddellijk het uitkomen van schijf 15 beletten door 30-25 (of ook 30-24) waarna hij rustig de sleutelpositie van diagram 3 kan opbouwen.

=> 02. 30-25 20-24 ! 03. 29x20 Post Scoupe , remise

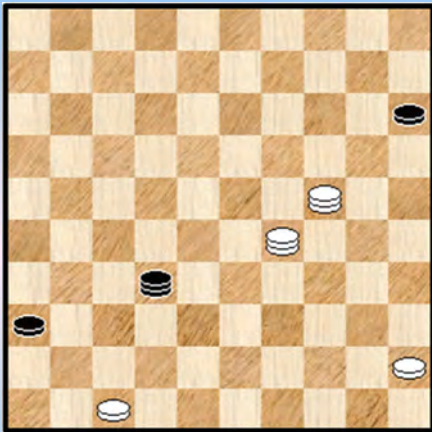
=> 02. 30-24 20-25

=> 02. 06-01 20-25

In de laatste 2 varianten komt de zwarte schijf dus op veld 25. De Scoupe met een extra zwarte schijf op 25 is niet te winnen (al gaan we er hier niet dieper op in .

2. Net zoals bij de eigenlijke Scoupe (zonder extra zwarte schijf) kan men terug opmerken dat de witte schijf op 29 eigenlijk de top is van een piramide van gerelateerde standen die allemaal gewonnen zijn. Preciezer gezegd wanneer wit dus over twee dammen beschikt én schijf 15 is afgestopt.

Diagram 8 Zaz, wit wint



De witte schijf staat hier nog op 45 maar ze kan dus oprukken naar 29. De twee witte dammen zijn daarbij (ruim) voldoende om de nodige rugdekking te geven bij dit oprukken en tezelfdertijd ook schijf 15 op zijn plaats te houden.

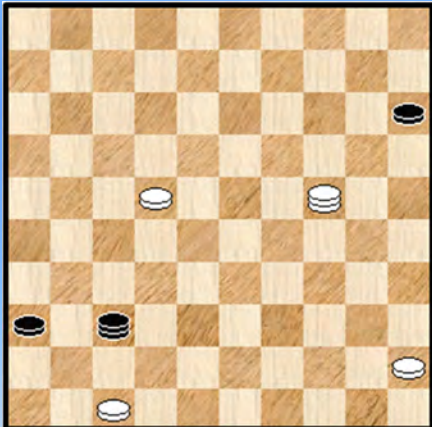
Wit kan / zal dus winnen !

De schijf op 45 kan ook komen van bijvoorbeeld veld 42 , enz.

Alles samen genomen een vrij duidelijke situatie.

3. Men kan zich ook afvragen hoe de zaken evolueren wanneer wit slechts 1 witte dam heeft (die wel schijf 15 in bekwang houdt) en nog een tweede dam moet kronen. Hier wordt de situatie veel minder afgelijnd. We geven enkele voorbeelden.

Diagram 9 Zaz, wit wint



Zwart is aan zet. We laten trouwens zwart nogal eens beginnen om (winst) toevalligheden van de zijde van wit uit te gommen.

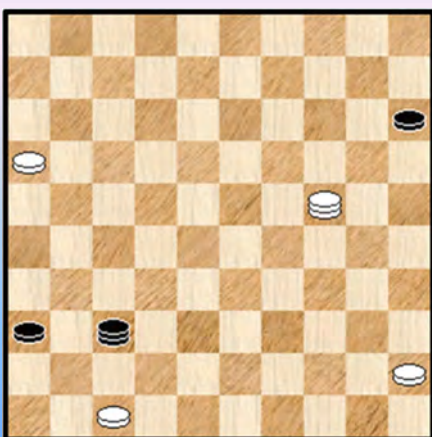
We geven de ontleding maar zinder varianten 😊 .

Wit gaat gewoon langs de lijn 45-06 naar veld 6. Met de tweede dam wordt de sleutelstand van diagram 3 opgebouwd. Van daaruit haat het naar de gewone Scoupe die men dan tot winst voert.

Die opeenvolgende stappen geven ergens een leuk tintje. Met de bouwdoos spelen, zeg maar.

Zou zwart naar veld 26 gaan dan belet niks dat wit dam neemt op een ander veld. Dat de lijn 45-06 zijn belang heeft zien we in volgend voorbeeld.

Diagram 10 Zwart remiseert



01. ... 37-28 ! Zwart bezet de lijn 50-06 en zal daar blijven. Deze diagonaal heeft nu de volstrekte prioriteit !

=> 02. 45-40 ? 28-23 03. 40-35 15-20 04. 24x15 23-28
Remise wegens anti - Scoupe.

=> 02. 24-42 28-06 03. 42-38 06-17 04. 38-29 17-39

++ 05. 45-40 39-34 =

++ 05. 29-24 39-44 enz.

De schijven 47 en 16 staan vastgeroest. Opkomen met schijf 45 kan op geen enkele moment want mag niet naar veld 35 uitwijken. De taken van de witte dam zijn te groot.

=> Het veroveren van de lijn 50-06 lukt ook niet : 02. 24-29 28-39 03. 29-01 39-06 04. 01-29 06-44 05. 29-01 44-06 06. 45-40 15-20 07. 40-35 of ? 20-25 en dit valt niet te winnen.

Diagram 11 Zaz , wit wint

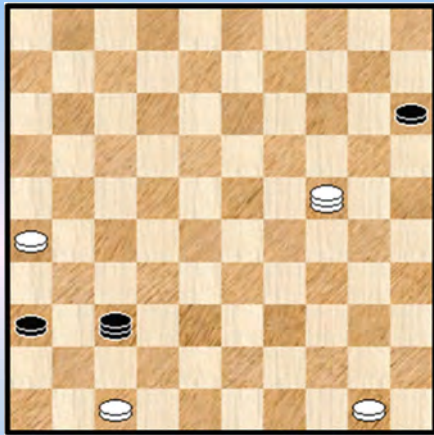
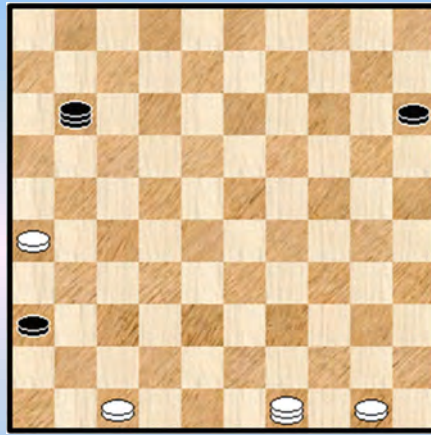


Diagram 11A Zaz , wit wint



Een laatste interessant voorbeeld : **Diagram 11**.

Vergeleken met diagram 10 staat de witte schijf nog verder van de damlijn. Daarentegen staat er nu een schijf op 50 in plaats van 45. Dat laatste is véél belangrijker.

Wit kan hier winnen. Het veroveren van de lijn 50-06 stelt hier geen probleem en ook niet het voorafgaand veroveren van de lijn 49-16.

Dat laatste gebeurt bijvoorbeeld als volgt : 22. ... 37-32 23. 24-29 32-49 24. 29-33 49-43 25. 33-44 43-49 26. 44-35 49-16 27. 35-49 16-11 Zie **diagram 11A**.

Daarmee is de eerste fase voltrokken. Daar zwart ook de lijn 50-06 niet kan houden kan hij al eens denken om schijf 15 in het spel te brengen....

28. 26-21 15-20 29. 49-43 11-07 30. 21-17 20-25

Men zou misschien kunnen menen , het voorgaande indachtig waar we schreven dat een Scoupe met extra zwarte schijf op 25 remiseert , dat wit het verkeerde pad bewandelt ... Dit is echter niet het geval want wit heeft helemaal geen Scoupe op het oog ... Meer zelfs, wit moet vooral dat niet doen.

31. 43-48 07-23 32. 17-11 23-10 33. 11-07 10-32 34. 07-02 32-46 35. 48-34 46-37 36. 34-45 37-05 37. 50-44 05-46 38. 44-39

De voorbije zettenreeks kan uiteraard een andere vorm aannemen maar het verandert natuurlijk niks ten gronde aan de eenduidige winstvoering.

Als zwart nu naar 5 speelt komt 39-34 ! en zwart verliest ogenblikkelijk. Zwart moet dan ook gaan losstaan om van de lijn 46-05 af te geraken.

38. ... 46-32 veruit de beste, zetten naar andere losse velden verliezen vrijwel onmiddellijk zoals men gemakkelijk kan nagaan :

- => 38. ... 46-37 39. 47-42 ! +
- => 38. ... 46-14 39. 39-34 ! +
- => 38. ... 46-10 39. 39-34 ! +

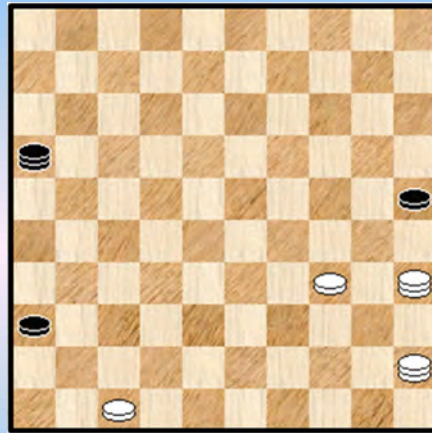
39. 39-34 ! **Diagram 11B**

Met **Diagram 11B** heeft wit zijn sleutelpositie voltooid en dat heeft dus niks meer met Scoupe te maken. Zwart moet uiteraard onmiddellijk de lange lijn verlaten. Losstaan kan niet en naar veld 16 kan ook niet wegens 02-11 ! +

Diagram 11B Zaz



Diagram 11C Waz



39. ... 32-49 * 40. 02-35 ! 49-16 * zie **diagram 11C**
 41. 47-42 !!

Misschien niet de enige maar wel de snelste en bovenal **zindert** met deze "Scoupe - zet" nog een verre herinnering na aan de oorspronkelijke Scoupe - winstvoering !

- => 41. ... 36-41 42. 42-38 16x30 43. 35x46 +
- => 41. ... 16-49 42. 42-37 49-16 43. 35-49 16-02 44. 34-30 25x34 45. 45x07 02x11
- 46. 37-31 36x27 47. 49x07 +
- => 41. ... 16-02 42. 42-37 02-16 43. 35-49 16-02 44. 34-30 25x34 45. 45x07 02x11
- 46. 37-31 36x27 47. 49x07 +

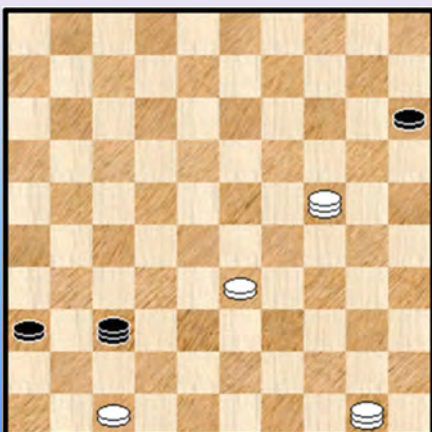
Een heerlijk einde. Het mag overigens vrij duidelijk zijn dat iemand met de kennis van Scoupe (en een extra zwarte schijf op 15 of 25) onnoemelijk bevoordeeld is in dergelijke standen.

4. We hebben gezien hoe in de winstvoering van Hooijberg wit op een ingenieuze manier een tempo kom maken en aldus uiteindelijk de hand kon uitsteken naar de winst. Zou dit de enige manier zijn of bestaat er nog een andere ?

We durven de vraag niet categoriek beantwoorden maar hebben Kingsrow eens losgelaten en die komt wel uit op dezelfde werkwijze. We vermoeden dus dat dit de enige manier is.

5. Bij de eigenlijke Scoupe - zonder extra zwarte schijf dus - hebben we gezien dat wanneer de witte schijf veld 29 nog niet bereikt heeft er extra mogelijkheden opduiken aan winstsystemen. Zou dat ook hier het geval zijn ?

Diagram 12 Zaz wit wint



Wel, we hebben al gezien dat in het geval dat de schijf nog op veld 50 staat (zie diagram 11) men kan afwikkelen naar en via een ander winststelsel. Er was nota bene zelfs nog geen tweede witte dam aanwezig.

Hier willen we nog even kijken het geval bekijken wanneer de witte schijf op 33 of op 34 staat.

We starten met veld 33 en plaatsen de stand van **Diagram 12** op het bord. Zwart is aan zet, er zijn twee dammen en er is voor gezorgd dat schijf 15 gepend is. Zolang de witte schijf veld 29 niet overschreden heeft is het dus zinloos van zwart om de schijf te offeren.

Vooreerst stellen we vast dat het gegeven winststelsysteem bij de oorspronkelijk Scoupe met de schijf op 33 niet werkt. Omdat er (soms) een dam tegen twee schijven overblijft die niet wint.

We vonden een winststelsysteem dat echter eerder minimaal afwijkt van de winstmethode van Hooijberg. Maar voldoende om het toch even naar voor te brengen. Wat spelen met de tempi, zeg maar.

01. ... 37-23 02.50-45

=> 02. ... 23-14 deze wat atypische mogelijkheid nemen we erbij omdat het leuk is en het opspelen van schijf 15 toelaat, maar het is wel te verstaan niet het eigenlijke winststelsysteem. Dat komt verderop.

03. 24-35 15-20 04. 33-29 !

++ 04. ... 20-25 05. 35-19 14x34 06. 45x29 +

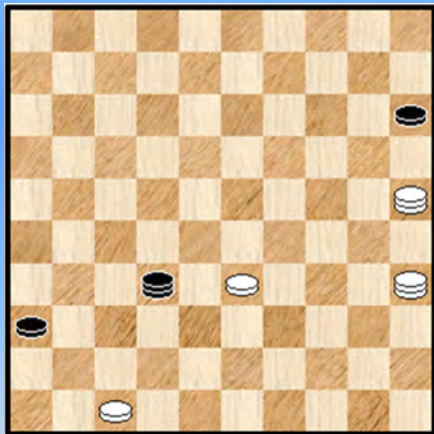
++ 04. ... 14-05 05. 35-19 05x34 06. 45x15 +

++ 04. ... 14-46 05. 47-41 46x34 06. 45x15 36-41 07. 35-19 ! +

=> Het echte werk nu

02. ... 23-37 03. 45-34 37-14 04. 34-25 14-32 05. 24-35 ! Zie **diagram 12A**

Diagram 12A Zaz



Zwart kan nu niet meer losstaan door 25-20 en het offer 15-20 komt niet in aanmerking zolang schijf 33 niet voorbij veld 29 is.

Er blijven dus de hoekvelden 46 en 5 over. Maar de keuze is niet om het even, zwart moet vooruit kijken :

=> 05. ... 32-46 ? 06. 33-29 !

++ 06. ... 46-05 07. 29-24 ! +

++ 06. ... 46-32 maakt zich klaar om de lange lijn te verlaten 07. 29-24 32-49 08. 24-19 en wit zal een derde dam halen met winst zoals we reeds eerder aantoonde.

=> Kortom, zwart is dus wel gedwongen tot 05. ... 32-05

Wit kan nu winnen op twee lichtjes verschillende wijzen :

++ 06. 33-29 05-46 07. 35-44 ! waarna de zwarte dam moet pendelen tussen 46 en 05 en wit zal een tempo winnen op de lijn 25-03. Met andere woorden dit is perfect de Scoupe winstvoering met schijf 35 extra.

++ Wit kan ook subtiel iets anders te werk aan :

06. 25-03 05-46 ook hier wint wit een tempo op de lijn 25-03 terwijl de zwarte dam lustig heen en weer pendelt tussen 46 en 5. Het verschil met hierboven is dat dit gebeurt terwijl de witte losse schijf nog op veld 33 staat !

07. 03-09 46-05 08. 09-25 05-46 Het tempo is gewisseld.

09. 33-29 ! bezet nu pas veld 29

>> 09. ... 46-05 10. 29-24 ! +

>> 09. ... 46-32 10. 29-24 32-16 moet van de lange lijn 11. 24-19 enz. met winst !

Met **diagram 12** hebben we het geval behandeld dat de witte losse schijf op 33 staat. Met de witte

schijf op 34 heb ik geen andere of bijkomend winststelsysteem kunnen ontdekken. Wel is het zo dat ook dezelfde winstvoering mogelijk is als bij veld 33. Door dus een tempo te maken op de lijn 25-03 terwijl de losse schijf nog op 34 staat en pas dan over te gaan tot (in dit geval) 34-29 !

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

Om het verhaal rond de extra schijf op 15 helemaal af te sluiten (en eigenlijk ook omdat er nog wat plaats over is op deze elektronische bladzijde) geven we nog twee korte standjes waarin zwart remiseert. In de achtergrond speelt "Scoupe - 15".

Diagram 13 Zwart remiseert

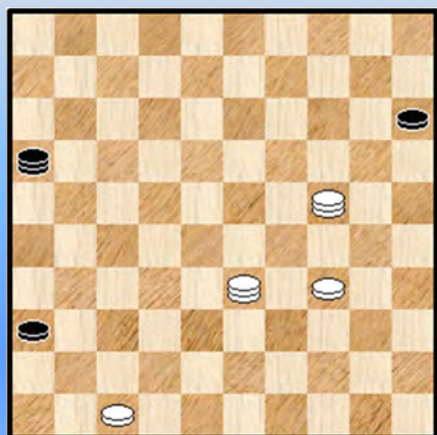


Diagram 14 Zwart remiseert

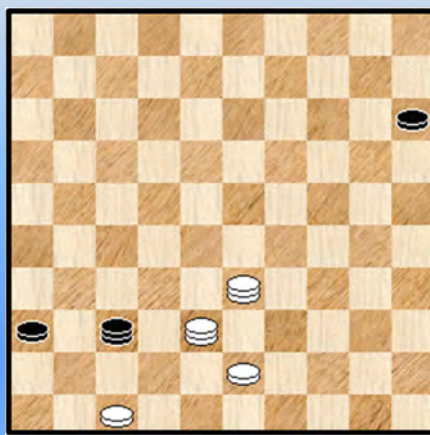


Diagram 13 : 01. ... 16-07

=> 02. 33-29 07-01 ! 03. 24-35 15-20 04. 29x15 01x45 =

=> 02. 34-30 15-20 ! 03. 24x15 07-23 ! met remise wegens de klassieke anti- Scoupe.

Diagram 14 :

=> Verliezend is : 01. ... 37-48 ? 02. 33-39 48-37 03. 38-42 37x48 04. 39-25 48x39 05. 25x43 +

=> Aldus wordt het wel remise : 01. ... 37-42 02. 43-39

++ 02. ... 15-20 03. 33x15 42x50 =

++ en niet 02. ... 42-48 ? 03. 38-43 ! en de winstpositie van Scoupe + schijf op 15 blijft intact.

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

letwat in de **slipstream** van het mooie kortverhaal van Johan Bastiaannet vissen we nog een stand op uit het Damspel 1952, meer bepaald uit het januari - nummer. De stand staat genoteerd onder de naam **P. Westra** en we vermoeden dat dit de persoon is die de stand heeft ingestuurd en misschien ook wel een van de twee partijspelers is. U heeft inmiddels begrepen dat het een partijfragment betreft.

Diagram 15 Waz

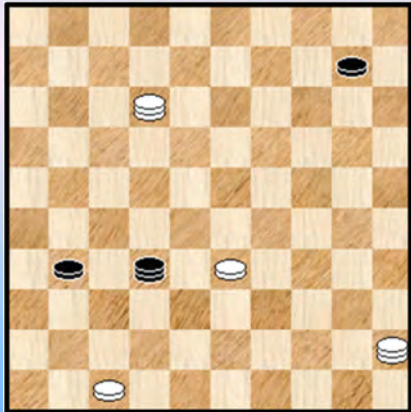
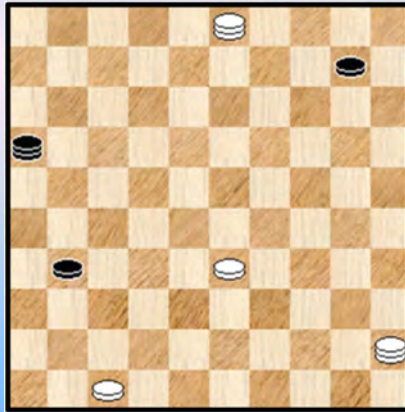
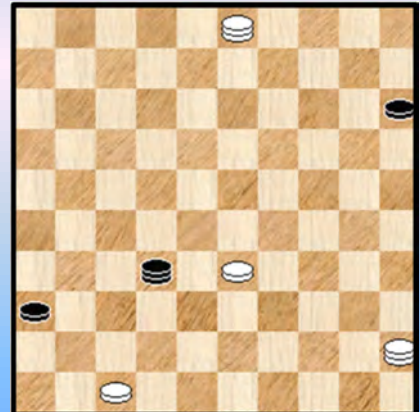


Diagram 15A Waz (remise)



Dia 15B Waz



Vooreerst een kleine kommentaar bij het diagram. We hebben nog geen echte “Scoupe - positie” omdat de zwarte schijf nog niet op 36 staat. Verder ziet men het al gebeuren dat schijf 10 naar 15 opschuift.

01. 12-26 ?

Zwart kan nu eenvoudig remiseren door 01. ... 32-38 ! =

Als bijkomende kommentaar wordt in het fragment gegeven : er had moeten gespeeld worden 01. 12-03 10-15 waarna men terug in het partijspel terecht komt.

Maar ook na 01. 12-03 kan zwart remiseren, zij het een heel moeilijk te vinden remisegang :

01. ... 32-16 ! (ook naar 27 kan) **diagram 15A**

++ 02. 33-29 10-14 ! 03. 03x25 31-37 ! =

++ 02. 45-50 16-49 ! de enige

Zwart zal er steeds voor zorgen dat wit niet kan achterlopen op 26 vanwege de plakker, bijkomend zal zwart dreigen met 31-37 en een afruil van schijf 47. Tenslotte stelt zwart zich ook altijd zo op dat hij eventueel de witte schijf kan aanvallen (en veroveren). Al deze elementen blijken nipt voldoende voor een moeizame en moeilijke remise.

>> 03. 03-26 ? 49-38 04. 26x05 38x24 =

>> 03. 33-29 31-37 ! =

>> 03. 03-25 49-35 04. 33-29 31-37 05. 29-23 35-49 06. 23-19 10-14 ! 07. 19x10 37-42

>> 03. 03-12 49-35

>1 04. 12-26 35-24 05. 26x05 24x38 =

>1 04. 33-29 10-14 05. 50-45 14-19 !

>2 06. 12-26 35-24 ! =

>2 06. 45-50 19-24 ! 07. 29x20 35-19 ! = wegens post - Scoupe

We gaan terug naar het partijvervolg : (01. 12-26 31-36) 02. 26-03 10-15 **diagram 15B**

In deze stand is de zet 03. 33-29 wel degelijk winnend : men komt immers in de Scoupe 15 en het kortverhaal van Johan Bastiaannet terecht. Wit kan gelukkig deze moeilijke opgave vermijden door een makkelijker winst :

03. 45-50 !

Een sterke zet die zwart dwingt de lange lijn te verlaten :

++ 03. ... 32-37 04. 03-20 15x24 05. 33-29 24x33 06. 50x46 +

++ 03. ... 32-23 04. 03-25 temporeert even en nu moet zwart wel degelijk weg

Als zwart de lange lijn verlaat dan bezet wit die onmiddellijk met 03-14 of kan ook verder met 33-28 enz. naar dam.

Volledigheidshalve kan zwart toch op de lange lijn blijven door de schijf op 20 te offeren zoals in de partij gebeurde.

03. ... 15-20 04. 03x25 32-23 Hiermee komt men dan natuurlijk in een klassieke Scoupe terecht.

We keren nog een laatste keer terug naar de beginstand want we hebben nog niet vermeld hoe het nu wel wint. Er zijn meerdere beginzetten mogelijk (!). Makkelijkst lijkt :

01. 45-18

=> 01. ... 31-37 02. 12-26 +

=> 01. ... 31-36 02. 12-03 10-15 en men komt terecht in eerder gegeven (winnende) varianten.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf - Intro

Het kortverhaal van Johan Bastiaannet was niet zomaar een verhaal. Daarin werd de probematiek van een extra schijf op 15 aan de klassieke Scoupe - stand behandeld. En de oplossing aangereikt ! De stand wint, als er tenminste geen belemmerende beginvoorwaarden aanwezig zijn.

Zelf heb ik er een aantal extra 's aan toegevoegd die toelaten de Scoupe met extra schijf op 15 wat af te ronden. We kunnen misschien verder kortweg ook spreken van de Scoupe 15.

Maar hoe zou het nu uitvallen indien de zwarte schijf op een andere plaats staat, of hoe zit het dus kortweg met de **Scoupe xx** ?

Nu had ik - los van het kortverhaal - reeds het idee neergepend om dit te behandelen maar de fraaie vondst van Hooijbergh was natuurlijk koren op de (dam) molen. Kortom de Scoupe xx moest zeker in dit PDFje !

Natuurlijk kunnen we niet verwachten dat er om de haverklap nog zo'n adrenaline - vondsten gebeuren maar toch vernoeden we dat er nog heel wat moois te wachten staat.

Hoe gaan we te werk en wat willen we bereiken ? We behandelen veld per veld. Telkenmale bekijken we de oorspronkelijke Scoupe stand aangevuld met de extra schijf op het betreffende veld.

Daarnaast kunnen er voor het betreffende veld eventueel nog wat extra commentaren of aanverwante standen komen. In het bijzonder wanneer de witte schijf nog veld 29 niet bereikt heeft. Omdat er hier allicht nogal wat mogelijkheden schuilen hoeft men hier dus geen naar volledigheid strevend geheel te verwachten. Althans zo zie ik het, op het moment van het schrijven van deze lijnen.

Blijft natuurlijk de vraag : welke velden moeten we behandelen ?

Diagram 1 (Scoupe)

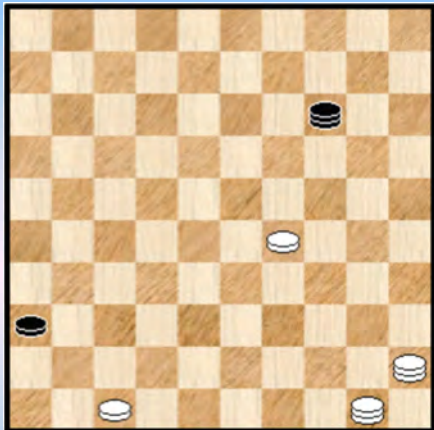
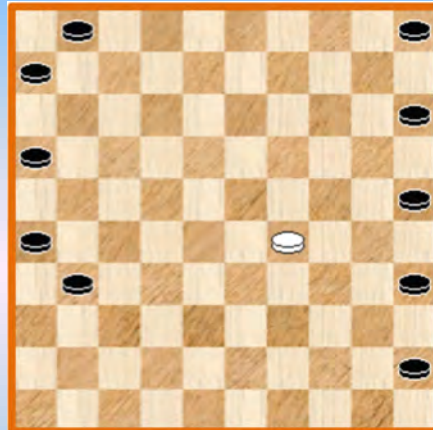


Diagram 2 Extra Schijf



In **diagram 1** afficheren we nog even de oorspronkelijke Scoupe stand. In **diagram 2**, waar we behalve schijf 29 alles van de Scoupe stand hebben weggeveegd duiden we de velden aan waar het ons zinvol / aangewezen lijkt een zwarte schijf te plaatsen. Daar zullen we dus een blikje op werpen.

Om deze keuze enigszins te rechtvaardigen kunnen we aanstippen :

=> Het gaat begrijpelijkerwijze hoofdzakelijk om randvelden. Dit vermijdt grotendeels dat specifieke beginvoorwaarden spelen.

=> Dit wil niet zeggen dat een aantal "open" velden (bijvoorbeeld 7, 8, 9, 11, ...) totaal ongeschikt zouden zijn. Ook dergelijke velden kunnen aanleiding geven tot Scoupe eindspelen of eindspelen

met Scoupe - trekken. Weliswaar is het de verwachting dat ze minder strategisch uitvallen en dat de beginvoorwaarden een erg grote / beslissende rol spelen. We zullen dergelijke gevallen dus niet behandelen al proberen we zo dadelijk - aan het eind van deze inleiding - er zelf toch een samen te stellen. **Overigens hoop ik in de partijen - database er ook enkele op de kop te kunnen tikken.**

=> Omgekeerd moet men voor / vanuit alle randvelden zeker niet evenveel input verwachten. Zo bijvoorbeeld zijn er de bijzondere velden 45 en 05.

=> Veld 31 tenslotte is een open veld dat we wel hebben meegenomen. De dreiging om verder op te rukken naar 37 en aldus te remiseren vereist een aantal kanttekeningen.

Zoals beloofd nog een klein zelf - samengesteld eindspel met Scoupe - trekken voor een open veld. Alhoewel, het Scoupe - karakter valt erg magertjes uit. En daarom ook nog een tweede, van iets betere makelij en met een kombinatief trekje. Ja, dat laatste komt ook bij eindspelen voor !

Diagram 3 Zwart remiseert

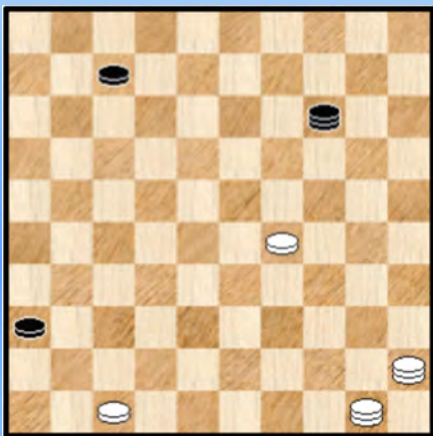
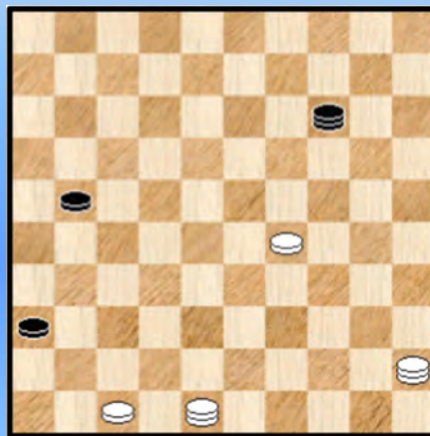


Diagram 4 Wit wint



Dia 4A Waz Remise

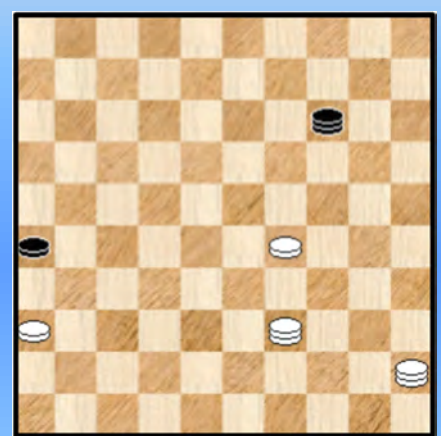


Diagram 3 : Zwart remiseert erg eenvoudig door : 01. ... 14-20

- => 02. 50-33 07-11 03. 33x06 20x38 =
- => 02. 29-23 20-14 03. 23-18 14-09 04. 50-22 07-11
- 05. 22x06 09x31 =

Diagram 4 :

- 01. 48-26 de enige 21-27 02. 26-31 ! 27-32 of ? 03. 29-23 ! 36x27 04. 45-50 14x28
- 05. 50x31 32-38 06. 31-48 + Mooi

We keren nog even terug naar de beginstand :

- => Op 01. 48-43 ? 36-41 ! 02. 43x16 14-20 03. 47x36 20x33 =
- => 01. 48-39 ?
- ++ 01. ... 21-26 ! en dit is remise. Een "Scoupe 26" wint namelijk niet (zie verderop in dit PDFje)
- ++ 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 21-26 zie **diagram 4A**

Belangrijk om weten : deze stand - waar we hier niet dieper op ingaan - wint niet !

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

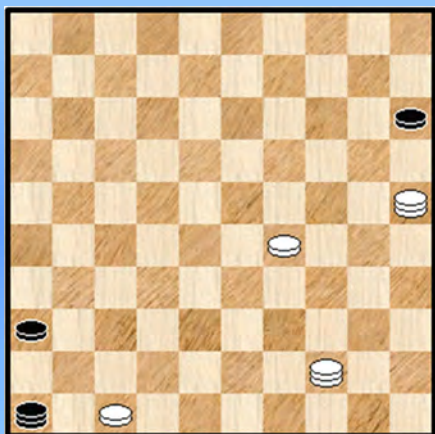
Scoupe met een extra zwarte schijf op 25 (Scoupe 25)

Bij de behandeling van de "Scoupe 15" - in de sliptestream ervan, zeg maar - vermeldden we al de analytische uitkomst wanneer een zwarte schijf op 25 staat. Uiteraard moet dit er ons niet van weerhouden toch iets meer te zeggen over dit geval.

Bij Scoupe 15 moest wit (de meerderheidskleur) er op letten dat de zwarte schijf op 15 niet kon opspelen om twee redenen. Eerst en vooral is er het risico van het offer 20-24 29x20 waardoor een post - Scoupe ontstaat. Anderzijds en bijkomend, hadden we vermeld, dat schijf 20 gewoon kan opstomen naar veld 25 met remise als resultaat.

Waarom is nu een Scoupe 25 niet te winnen? Een "bewijs" daarvan is niet zo makkelijk te leveren. Natuurlijk weten we wel dat het effectief zo is omdat de 8 stukken - eindspeldatabase perfect uitsluitel geeft.

Diagram 1 Zaz



We kijken nog even naar de sleutelstelling bij het Scoupe 15. In **diagram 1** heeft wit zopas zijn dam op 44 geplaatst en gelet op de dreiging 25-20 ! moet zwart gaan pendelen tussen de velden 46 en 5.

Met de dam op 25 kan wit dan een tempo winnen op de lijn 25-03 omdat de dreiging xx-20 ! steeds intact blijft.

We hadden verder met Kingsrow geen andere manier gevonden. Ergens begrijpelijk. Op de lijn 50-06 kan wit immers geen tempo winnen 5alleen de velden 50 en 44 komen in aanmerking) en waar het elders moet gebeuren valt niet te zien.

Diagram 2 Zaz

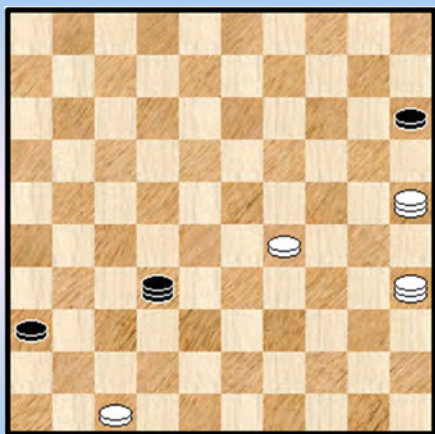


Diagram 2.

Nog steeds in het kader van de Scoupe 15 zou men misschien denken dat wit met dammen op 25 en 35 kan winnen door een witte schijf op veld 24 te plaatsen waarna hij doodsimpel een tempo kan maken met de dam op 25 en dit op bijvoorbeeld de lijn 48-25.

Dit is juist, alleen komt wit er nooit toe ! In diagram 2 speelt zwart 32-46 ! Dus precies op het moment dat wit dreigt de vangstelling te voltooien speelt wit maar 46 (niet naar 45 !!) en wanneer wit dan toch overgaat tot 29-24 komt onmiddellijk het offer 15-20 en los van de manier van slaan zitten we in een post - Scoupe !

Met een zwarte schijf op 25 valt het winststelsel van diagram 1 dus niet te realiseren. Men kan nu eenmaal niet de drie witte stukken 2 rijen laten opschuiven naar beneden.

Wat we hier zeggen slaat dus duidelijk op standen waar de witte schijf al op veld 29 is aanbeland.

Het voorgaande bewijst dus weliswaar niet het ontbreken van een winst - systeem maar maakt het wel (zeer) aannemelijk.

Bij dit alles is er uiteraard niks dat wit belet om een kleine valstrik te spannen. We kijken bijvoorbeeld

eens naar **diagram 3** en **diagram 4**.

Diagram 3 Waz

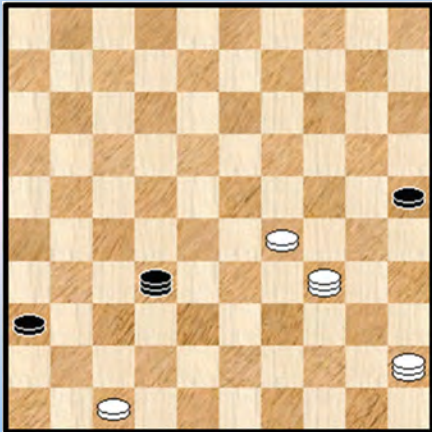


Diagram 3 : De stand is theoretisch remise. Wit probeert toch even het volgende :

01. 29-24 ! 32-46 ? X

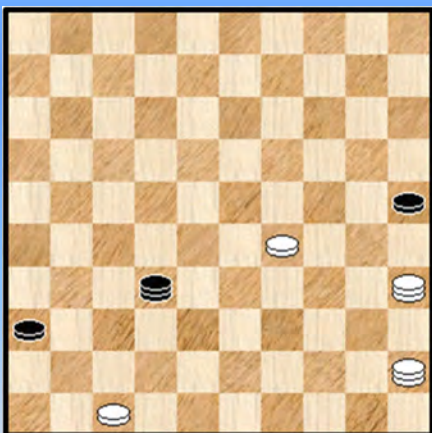
Los staan kan niet en naar 5 gaan ook niet. Maar ook niet naar 46 gaan !

02. 24-20 ! Y 25x14 03. 47-41 46x40 04. 45x10 +

X Zwart moet hier onmiddellijk 01. ... 25-30 spelen en remise wegens de post - Scoupe.

Y Wit van zijn kant niet natuurlijk niet een tempo maken op de lijn 25-48 (via bijvoorbeeld 34-48-43) omdat zwart op elk moment met 25-30 de post - Scoupe kan realiseren.

Diagram 4 Zaz



In **diagram 4**, met zwart aan zet, zijn de beide hoekvelden taboe.

01. ... 32-37 02. 29-24 !

=> Nu kan niet 02. ... 25-30 ? 03.35-44 30x19 04.44-28 37x23 05.45x18 + Een **barrikade** - grapje.

=> De enig - remiserende zet is 02. ... 37-05 (zwart moet immers op de lange lijn blijven).

Diagram 5 Wit wint

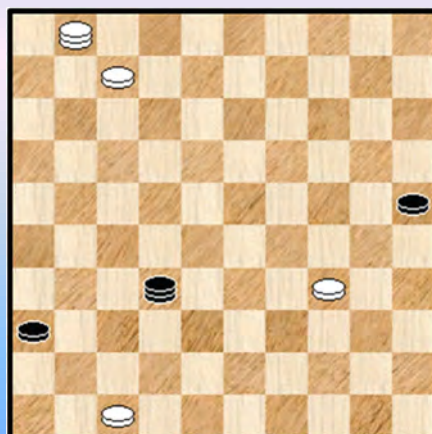


Diagram 5A Zaz



Bij al het voorgaande staat de witte schijf op veld 29. Als de schijf nog niet zover is opgeschoven ontstaan er, net zoals bij de klassieke Scoupe, extra mogelijkheden voor de meerderheidskleur.

In **diagram 5** wint wit als volgt : 01. 07-02 absoluut nodig in verband met 25-30 !

01. ... 32-46 02. 02-35 46-37 03. 01-06 37-32 04. 06-50 32-37 05. 50-45 voltooit de sleutelstand.

In dit geval een makkelijk vindbare , ja erg voor de hand liggende positie. Zwart moet de lange lijn onmiddellijk verlaten. De rest van het verhaal is ook kort : 05. ... 37-26 06. 35-13 ! 26-31 of ? 07. 13-27 31x40 +

Met de witte schijf op 29 niet te winnen, met de witte schijf op 34 beslist een makkie. We nemen ook nog eens het geval dat de witte schijf op 33 staat. Hier valt er geen vangstelling te maken. Als we nog een veld teruggaan, dan weer wel : veld 38.

We stellen de sleutelstand op van **diagram 6** en doorlopen de opties van zwart :

Diagram 6 Zaz



=> 01. ... 37-05 (of andere velden op de lange lijn)
02. 22-28 05x43 03.49x38 +

=> 01. ... 37-48 02. 38-32 en wit manoeuvreert naar een derde dam

=> 01. ... 37-41 02. 22-31 36x27 03. 47x36 +

=> 01. ... 37-46 02. 22-31 36x27 03. 47-41 46x43
04. 49x21 +

=> 01. ... 37-31 02. 22-28 25-30 03. 28-39 30-35
(03...31-42 04.39x25)

=> 01. ... 37-42 02. 38-32 en wit gaat naar een derde dam, voldoende om te winnen

=> 01. ... 37-31 02. 22-28 25-30 03.28-23 en wit gaat naar een derde dam +

=> 01. ... 25-30 02. 22-50 (er zijn meerdere wegen en soms lijken de varianten wat rommelig); Wit moet er natuurlijk voor zorgen dat de losse zwarte schijf onder controle blijft.

++ 02. ... 37-41 03. 49-35 30-34 04. 50-45 34-39 Als zwart laat slaan blijft een winnende pré - Scoupe 05. 45-34 39x30 06. 35x46 +

++ 02. ... 30-34 03. 38-33 37-05 of ? 04. 50-45 34-39 05. 33x44 05-28 06. 45-50 +

++ 02. ... 37-42 03. 50-33 42-37 04. 49-35 30-34 05. 35-49

>> 05. ... 37-05 (bijv.) 06. 33-28 05x43 07. 49x32 34-40 08. 32-28 40-45 09. 28-50 +

>> 05. ... 37-46 06. 33-29 34x23 07. 47-41 46x43 08. 49x19 +

>> 05. ... 37-41 06. 33-50 41-37 07. 38-33 37-05 of ? 08. 50-45 +

We hebben nu Scoupe 15 en Scoupe 25 behandeld. Op naar Scoupe 35 !

Alhoewel, wacht even ! Na het (bijna) beëindigen van dit eerste deel kwam ik bij het doorbladeren van wat oude nummers van het dampspel - vaak een erg aangenaam tijdverdrijf - volgende stand tegen in Het Dampspel van 1952, in het januarinummer.

De auteur is niemand minder dan Kruyswijk en hij plaatst de opgave ter oplossing aan de beste Nederlandse oplosers. Met inbegrip van het uitloven van enkele prijzen. Ik noteer dit alles er bij omdat het duidelijk uitstraalt dat de auteur erg tevreden was over zijn werk en de moeilijkheidsgraad ervan (erg) hoog inschatte.

Hier komt de stand :

Diagram 7 Wit wint

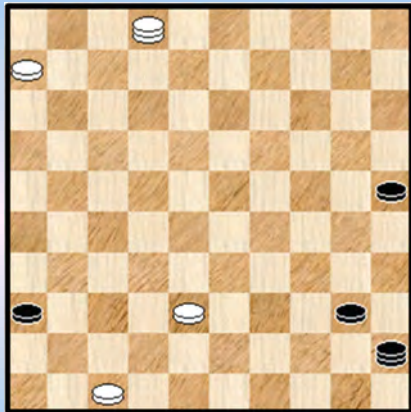
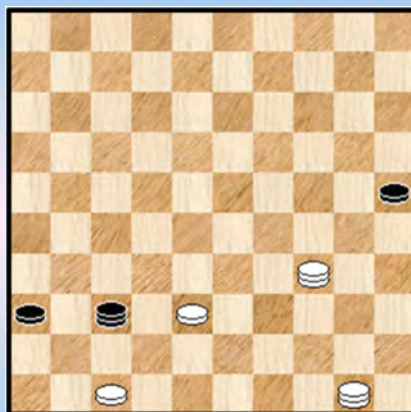


Diagram 7A Zaz, wit wint



Ik heb de oplossing niet onmiddellijk in een ander nummer teruggevonden en ben dan zelf aan het werk getogen. Nu ja, met de programma's erbij ☺

De oplossing komt er niet via 01. 02-35 ? 25-30 !

=> 02. 35x44 45-01 ! de enige, dit is niet meer te winnen. We laten de subvarianten over aan de lezer.

=> 02. 35x19 40-44 =

En nu de winst : 01. 02-11 40-44 de beste, Op 01. ... 25-30 02. 11-50 ! +

02. 11x50 45-23 gaat naar de lange lijn.

03. 06-01 23-37 en nu bijvoorbeeld 04. 01-34 zie **diagram 7A**

De Scoupe 25 op zich wint niet maar dit is een pre - Scoupe. De witte extra schijf staat hier op veld 38 en wat hogerop in deze paragraaf hebben we gezien hoe dit we dit kunnen aanpakken en tot winst voeren. We houden hier dan ook halt.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 35 (Scoupe 35)

Diagram 1 Zaz, wit wint



Diagram 1A Zaz, wit wint



Een extra schijf op 15 stelt ook extra eisen aan de witte winstvoering.

Soms kan een extra schijf bij de tegenstander echter weinig of geen extra inspanningen vragen. Dat is hier het geval.

We plaatsen Scoupe - gewijs de stand van **diagram 1** op het bord. Zwart staat op de lange lijn, de zwarte schijf staat vastgepind op 35 en de vangstelling opgesteld. De zwarte dam kan niet (meer) losstaan.

Hoewel het er niet veel toe doet waar precies op de lange lijn we de zwarte dam plaatsen (niet op 19 echter want bij het verlaten van de lange lijn wint zwart dan onmiddellijk via 29-24 ! en 45-40 +) kunnen we de stand van diagram dus als sleutelstand beschouwen. We geven de stand dan ook het aangepaste kleurtje.

De winstvoering nu : zwart heeft de keuze :

=> 01...14-25 zwart gaat van de lijn af. Wit haalt een derde dam en wint gemakkelijk, bijvoorbeeld :
02. 29-23 25-48 03. 23-18 48-25 04. 18-12 25-48 05. 12-08 48-25 06. 08-03 25-48
07. 03-26 48-25 08. 26-48 25-03 09. 45-23 ! Zie **diagram 1A** met (komende) damafname .

Zou zwart eerder de lange lijn verlaten hebben en in een ander kwadrant gaan schuilen dan geeft dit net zomin problemen. Het grote probleem van zwart is dat schijf 35 dient als perfect willeloos object voor / in de witte plannen.

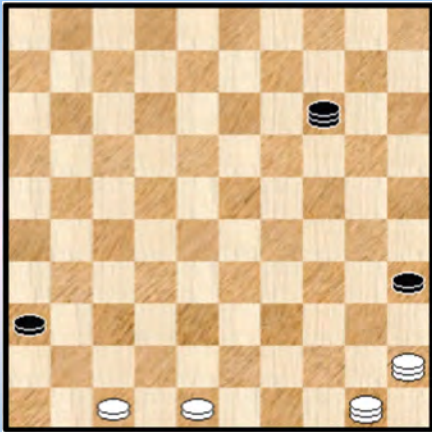
=> 01. ... 14-05

Wit moet nu een tempo maken gedurende het pendelen van de zwarte dam. Dat valt makkelijk te realiseren :

02. 45-34 05-46 * 03. 34-39 *
++ 03. ... 46-05 04.29-23 05x44 05. 50x39 +
++ 03. ... 35-40 04. 50-45

Wit veroverd de schijf en moet nadien bewijzen de winstgang in de klassieke Scoupe in de (dam) vingers te hebben.

Diagram 2 Zaz, wit wint



Een voorbeeldje van een pré - Scoupe 35. In **diagram 2** is zwart aan zet :

=> 01. ... 14-03 02. 45-23 ! +

Zwart kan best nog 02. ... 35-40 03. 23x50 03-14 en checken of wit de klassieke Scoupe wel onder de (dam) knie heeft 😊.

=> 01. ... 14-05 02. 48-42 05-46 pendelen maar 03. 42-38 46-05 04. 45-34 05-46 05. 38-33 +

=> 01. ... 14-46 02. 45-01 46-05 03. 01-07 05-46 04. 07-45 46-05 wit heeft een tempo gemaakt en komt nu in vorige variant terecht. Winst.

We nemen er nog twee standen bij waar wit nog niet in het bezit is van een tweede dam.

Diagram 3 Zaz, wit wint

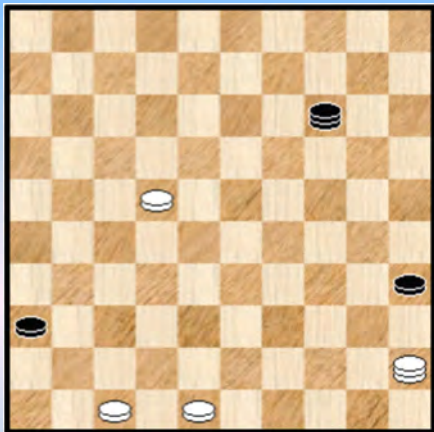
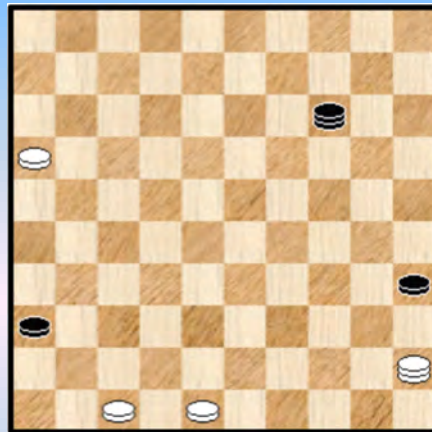


Diagram 4 Zwart remiseert



In **diagram 3** loopt wit gewoon naar een tweede dam. Zwart kan dit hoogstens enkele zetten vertragen, nadien komen we in **diagram 2** terecht. Winst dus.

In **diagram 4** staat wit één zet dicht bij dam maar heeft nog niet de **lijn 50-06** betreden. Een kleine **Rubicon** zeg maar. Zoals we eerder al zagen speelt deze lijn in dergelijke gevallen een belangrijke rol. Wit zal die hindernis niet kunnen nemen.

01. ... 14-28 ! 02. 45-50 wit doet een poging 02. ... 28-32 (ook via 28-23)

=> 03. 50-45 32-28 herhaling van zetten **HVZ**

=> 03. 16-11 35-40 04. 11-06 40-45 05. 06-01

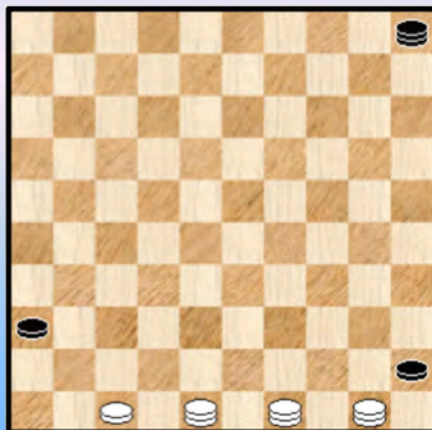
En we komen dus uit bij het feit dat de tweede dam er wel kan komen maar alleen ten koste van het oprukken van 35 naar 45.

We bevinden ons met andere woorden in een **Scoupe 45** ! De vraag herleidt zich dus tot de uitkomst van de Scoupe 45. Welnu het valt relatief eenvoudig in te zien dat dit niet kan winnen indien zwart de lange lijn blijft houden. Wit kan in het beste geval de zwarte dam afnemen maar nooit een van de twee resterende schijven beletten van dam te halen.

Diagram 4A Remise !



Diagram 4B Remise !



In feite hebben we te maken met een Manoury - stand (waarbij wit 4 stukken heeft op de velden 47 tot en met 50 en zwart een schijf op veld 45). Het volstaat immer de witte dam naar 49 te brengen. **Diagram 4A** dus en zoals gezegd niet te winnen. Zwart blijft op de lange lijn.

Zwart heeft zelfs "marge". Ook met een derde dam op 48 blijft de remise - met zwart op de lange lijn - een feit. Zie **diagram 4B**. Het doet er niet toe wie begint.

Dit alles moet zwart er in **diagram 4A** niet toe aanzetten de zaken al te los aan te vatten. Daarbij kan men aan valstrikken denken maar ook aan het feit dat zwart op eigen initiatief de lange lijn zeker niet moet verlaten. Wit zou die dan onmiddellijk in bezit nemen en de vraag die zich dan stelt is of wit heelhuids aan een derde dam zal geraken. Hetgeen niet evident is. En we verklappen het antwoord trouwens niet.

Diagram 4C Wit wint



Maar indien hij aan een derde dam geraakt mét de lange lijn in bezit kan wit ook aan een vierde dam toekomen en de stand van **Diagram 4C** wint wel !

De stand wint los van het feit (zoals het hoort) wie aan zet is. We geven de oplossing hier niet maar geven de stand in de handen van de PC Blues - lezer (es).

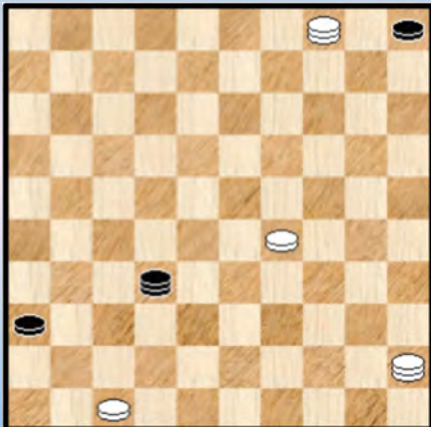
Linken dus naar de (boeiende) Manoury - (eindspel) wereld. Ook bij de partij - analyses komt dit onderwerp nog eens aan bod.

We sluiten dit paragraafje af met volgende **konklusie** : de extra schijf op 35 bezorgt wit in feite niet al te veel moeilijkheden naar de winstvoering toe. Wel te verstaan moet wit de klassieke Scoupe (zonder extra schijf) naar winst kunnen afwickelen. In de sliptestream van Scoupe 35 tenslotte namen we ook Scoupe 45 mee die ook op het bord kan komen.

--- o - O - o ---

Scoupe met een extra zwarte schijf op 05 (Scoupe 05)

Diagram 1 Zaz, wit wint



We plaatsen de stand van **Diagram 1** op het bord.

De extra schijf staat deze keer op veld 5. Verder laten we de stand zoveel mogelijk op Scoupe lijken. Zwart staat ergens op de lange lijn.

Het valt onmiddellijk op dat deze stand geen echt "Scoupe - gevoel" geeft. De reden is duidelijk : de plaats van de extra schijf.

Door deze extra schijf op veld 5 te plaatsen bezorgen we de minderheidskleur een handicap van formaat. De verdediging van de lange lijn wordt compleet **uitgegomd** !

Vandaar ook dat we een witte dam op de lijn 04-15 geplaatst hebben opdat de zwarte schijf niet weg kan. Om met andere woorden het typische "5" karakter van de stand te vatten.

De winstvoering ligt duidelijk voor ons : we verdrijven zwart van de lange lijn , daarna halen we een derde dam en het moeilijkste is dan nog om een vangstelling te kreëren zodat na de damafname er wordt gewonnen van de resterende twee zwarte schijven.

01. ... 32-19 02. 45-34 19-32 03. 34-25 !

Zwart moet de lange lijn verlaten want er dreigt 25-14 + Wit brengt nu de schijf naar dam , de exakte manier doet er niet zoveel toe.

03. ... 32-16 04. 29-23 16-02 05. 23-18 02-24 06. 18-12 24-02 07. 25-34 02-35 08. 12-07 35-02 09. 07-01 **Diagram 1A**

De drie witte dammen staan op het bord : **Diagram 1A** Er rest nu een winstpositie te vinden die de zwarte dam kan overheersen en toch nadien van de twee zwarte schijven wint. Niet echt vanzelfsprekend.

Diagram 1A Zaz



Diagram 1B Zaz



09. ... 02-19 X 10. 34-25 19-02 11. 25-43 02-19 12. 04-18 Zie **diagram 1B**

Wit heeft de sleutelstelling voltooid. We kunnen hierbij enkele kleine puntjes noteren :

** Vooreerst doet zwart er wellicht goed aan op de lijn 46-05 nog wat rond te toeren en verder

passend uit te wijken uit te wijken naar het kwadrant 02-35-19-16. Hij kan uiteraard proberen naar de triktraklijnen of naar het andere kwadrant 03-25-48-26 te gaan bij **X**. We komen straks op deze mogelijkheden terug.

****** Wit heeft er voor gezorgd met 12. 04-18 zo laat mogelijk de lijn 04-15 te verlaten zodanig dat zwart geen kans heeft die schijf op te spelen. Kwestie van het rechtlijnig te houden.

****** De opgebouwde sleutelstelling is niet bepaald voor de hand liggend (en wellicht niet de enige). Dat komt allicht omdat de twee zwarte schijven werkelijk heel ver uit mekaar liggen. Zoals we zullen zien bevat de stelling toch nogal wat mogelijkheden / ingrediënten aan de witte zijde : verbieden dat zwart los staat (vooral door op schijf 36 te combineren, soms ook op schijf 5), schijf 36 op dam brengen en verder combineren (op meerdere manieren) , het winnen van een tempo, ...

We kijken even naar de mogelijkheden van zwart :

=> 12. ... **19-28** 13. 47-41

++ 13. ... 28x46 14. 43-32 46x12 15. 01x23 +

++ 13. ... 36x47 14. 43-38 47x12 15. 01x32 +

=> 12. ... **19-08** 13. 18-31 36x27 14. 43x03 +

=> 12. ... **19-35** 13. 43-49

++ 13. ... 35-02 14. 01-07 02x11 15. 18-31 36x27 16. 49x02 +

++ 13. ... 35-08 14. 18-31 36x27 15. 49x03 +

=> 12. ... **19-02** 13. 43-49

Zwart kan niet losstaan wegens 47-41, enz... Ook niet op veld 8 wegens 18-31 +

Dus : 13. ... 05-10 14. 01-07 02x11 15. 18-31 36x27 16. 49x02 +

Ja, drie dammen bieden nogal wat mogelijkheden en wendbaarheid.

=> 12. ... **19-14** Nu kan wit natuurlijk niet 13. 47-41 enz.

13. 43-48

++ 13. ... 14-03 14. 48-26 03-25 15. 18-09 25x03 16. 01-12 03x17 17. 26x03 +

++ 13. ... 05-10 14. 18-22

Zwart kan niet meer los staan en ook niet op 46 wegens 15. 48-31 36x18 16. 01x05 +

14. ... 14-03 15. 48-26 03-25 16. 22-09 25x03 17. 01-12 03x17 18. 26x03 +

=> En we zijn er nog niet. Zwart heeft nog één antwoord : 12. ... 19-10 De snelste winst komt er wellicht via 13. 43-48

++ 13. ... 10-04 14. 18-27 ! 04x31 15. 48x26 +

++ 13. ... 10-15 14. 47-42 15x47 15. 48-42 47x12 16. 01x23 +

++ 13. ... 10-28 14. 47-41 enz.

++ 13. ... 10-14 14. 48-37 !

>> 14. ... 14x46 15. 47-41 46x12 16. 01x23 +

>> 14. ... 14x41 15. 18-31 36x27 16. 47x36 27-32 17. 01-29 05-10 18. 36-31 +

We keren nog eens terug naar **Diagram 1A** en kijken wat er gebeurt bij uitwijken naar de triktrak of het andere kwadrant :

=> 09. ... 02-08 10. 01-23 ! lijkt een wat krachteloze zet maar schijn bedriegt 08-03 zwart wijkt uit naar het andere kwadrant

11. 34-25

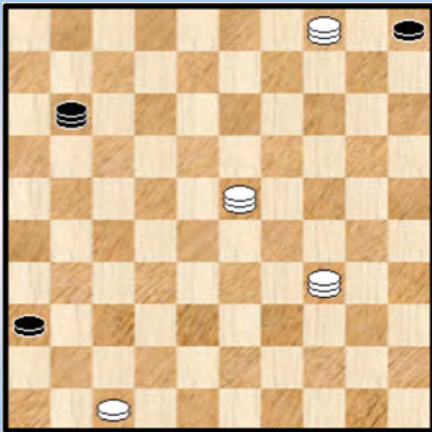
++ 11. ... 03-21 12. 04-10 05x14 13. 25x26 +

++ 11. ... 03-26 12. 23-41 26-48 13. 04-15 48-26 14. 15-29 26-03 15. 29-34 03-26

16. 34-48 26-03 17. 41-14 03x20 18. 25x14 +

=> Nu nog de triktrak : 09. ... 02-11 10. 01-23 zie **diagram 1C**

Diagram 1C Zaz



De strijd is nu vrij snel beslecht :

++ 10. ... 11-17 11. 47-41 36x47 12. 23-41 ! 47x36
13. 34-18 36x13 14. 04x11 +

++ 10. ... 11-06 11. 04-15 06-50 12. 34-45

>> 12. ... 50-06 13. 45-50 +

>> 12. ... 50-44 13. 47-41 36x47 14. 23-29 47x24
15. 15x50 +

++ 10. ... 11-16 11. 34-40 ! nu mag losstaan niet meer
wegens 47-41 enz.

>> 11. ... 16-49 12. 40-35 49-21 13. 47-41 36x47 14. 23-41 47x36 15. 35-13 36x09 16. 04x16 +

>> 11. ... 16-02 12. 40-35 02-16 13. 23-07 16x02 14. 04-13 02x19 15. 35x13 +

De moeilijkheid van standen zoals **diagram 1** ligt dus niet zozeer in het in bezit nemen van de lange lijn en het halen van een derde dam maar eerder in het opstellen van de uiteindelijke vangstelling. Door de twee ver uit mekaar liggende schijven, waarvan er 1 dicht bij de damlijn, schept dit (nogal) wat problemen.

Besluit : "Scoupe 05" wint. De problematiek verlaat ietwat het Scoupe - domein om het zo te zeggen. Niet volledig weliswaar.

We hebben de Scoupe 5 behandeld door schijf 5 niet te laten opschuiven. Zoals we hebben gezien wint de "Scoupe 15" echter en men kan zich dus theoretisch voorstellen dat wit een winststelsel zou uitdokteren waarin hij zwart de mogelijkheid biedt /laat om schijf 5 naar 15 te dirigeren om aldus iets heel moois op het bord te brengen ...

Het lijkt ons niet de eenvoudigste manier om winst te bereiken !

Zoals wel meer maken we verder in de redenering natuurlijk abstractie van specifieke beginvoorwaarden of begin - konstellaties. Om dit steeds in gedachten te houden en tevens om dit paragraafje af te sluiten geven we 4 kleine standen waarin zwart , die aan zet is, altijd kan remiseren.

Diagram 2 Zwart remiseert



Diagram 3 Zwart remiseert

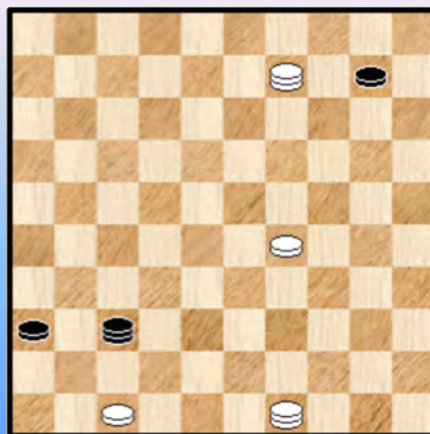


Diagram 2 :

Zwart kan profiteren van de ongelukkige opstelling van de witte stukken.

01. ... 26-12 02. 29-24 05-10 03. 04x15 12-23 ! met een post - Scoupe. Remise dus.

Een kleine voetnoot bij deze remisering : dammen is geen kommutatieve denksport ☺. De volgorde speelt dus wel degelijk een rol : 01. ... 05-10 ? 02. 04x15 26-12 03. 29-23 ! 12x42 04. 47x38 +

Diagram 3 : De zwarte schijf staat hier (al) op veld 10.

01. ... 37-31

=> 02. 09-04 31-26 03. 04x15 26-12 04. 29-24 12-23 ! Post - Scoupe.

=> 02. 09-03 31-18 03. 29-24 10-14 04. 03x25 18-23 ! Post - Scoupe.

=> 02. 09-25 10-14 03. 25x03 31-18 04. 29-24 18-23 ! Post -Scoupe.

Eigenlijk doet dit alles me erg denken aan het **Presburg** - genre, of korrekter gezegd aan Presbug ++ standen omdat 2 van de vier witte stukken een dam zijn. Bij de Presburg - standen moet wit proberen een van de vier stukken te veroveren (of een herhaling van zetten verkrijgen). Bij deze standen moet de minderheidskleur een post - Scoupe positie verkrijgen.

Diagram 4 Zwart remiseert

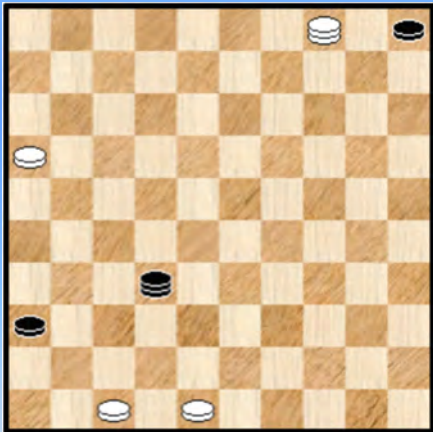


Diagram 5 Zwart remiseert

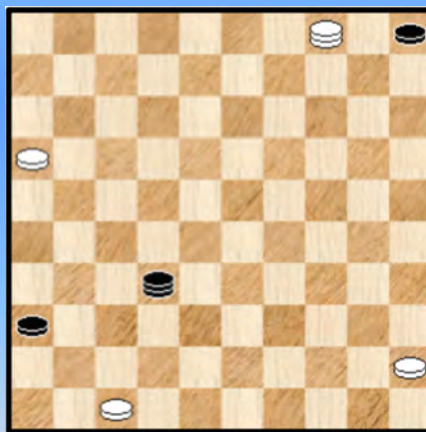


Diagram 4 : Wit heeft hier nog maar 1 dam. Het bezetten van de lijn 06-50 maakt aan alle winstillusies een einde.

01. ... 32-28 wel de enige zet die remiseert

02. 04-18 05-10 niet de enige zet maar wel de meest logische om op een eenvoudige - rechtlijnige manier op het doel af te gaan

03. 18-45 28-50 opnieuw de enige, zwart mag onder geen beding een tweede dam toelaten

04. 45-01 50-06 05. 01-45 06-50 06. 48-43 10-15 07. 43-38 15-20 08. 38-32 20-25

09. 32-27 25-30 10. 27-21 30-35

Eigenlijk kan zwart nu op meerdere manieren verder remiseren. De makkelijkste manier is allicht gewoon de hoekvelden 6 en 45 houden.

11. 45-01 50-06 12. 01-23 06-33 enz. Remise

Diagram 5 :

Hier is de zwarte taak - theoretisch gesproken - iets meer delikaat. Omdat schijf 50 zich niet achter de lijn 06-50 bevindt en overigens wel nog steeds binnen de Scoupe - piramide met top in veld 29.

01. ...32-28 de enige die remiseert

=> 02. 45-40 ? 28-23 03. 40-35 05-10 04. 04x15 23-28 en zwart houdt gewoon de lange lijn.
Post - Scoupe.

=> Pogingen van wit om de lijn 06-50 te veroveren terwijl schijf 50 binnen de Scoupe - piramide blijft falen. Bijvoorbeeld :

02. 04-18 05-10 03. 18-01 28-06 de enige 04. 45-40 10-14 05. 40-34 14-20

++ 06. 34-29 20-24 07. 29x20 06-28 bezet de lange lijn en post - Scoupe stand.

++ 06. 34-30

>> Nu niet 06. ... 06-39 ? 07. 30-24 20x29 08. 01x48 +

>> Maar 06. ... 20-25 07. 30-24 25-30 08. 24x35 06-28 met opnieuw bezit van de lange lijn en post - Scoupe.

In de laatste spelgangen waren er hier overigens velerlei manieren voor zwart om te remiseren maar we kozen er steeds de typische "Scoupe - remises" uit om hij het onderwerp te blijven.

We hebben nu alle randvelden aan de rechterkant van het bord behandeld. Hoe zou aan de andere kant van het bord (links) verlopen ?

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

Interludium - 3 Jaguar - In my live







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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 6 (Scoupe 6)

We plaatsen een bijkomende zwarte schijf op 6. Scoupe 6 dus.

Diagram 1 Waz

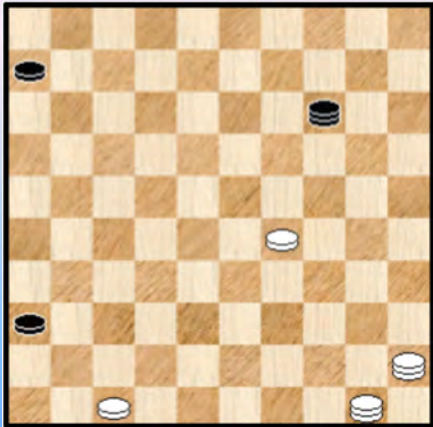


Diagram 1. We nemen een gelijkaardige stand als de klassieke Scoupe. We merken nog op dat schijf 6 **gepend** is door de witte dam op 50.

De stand is **remise** zonder meer.

De zwarte resources die aanbod kwamen bij de klassieke Scoupe (bijvoorbeeld naar veld 3 uitwijken) blijven geldig en verder loopt de klassieke winstvoering van Scoupe mank omwille van verscheidene redenen : de sleutelzet naar veld 6 kan niet meer, schijf 6 kan stokebrand spelen, en dies meer.

Dit gezegd zijnde blijven een aantal kenmerken van de oorspronkelijke Scoupe wel geldig.

Zo kan de zwarte dam niet overal op de lange lijn staan. Verder moet zwart ook de lange lijn in bezit houden. Het prijsgeven leidt naar een derde witte dam met bijbehorende winst.

Indien wit in diagram 1 toch eens probeert met 01. 47-42 dan kan zwart uitwijken naar veld 3 maar eigenlijk nog meer kordaat remiseren door 01. ... 14-20 ! 02. 50-33 06-11 03. 33x06 20x47 =

Het blijft zo dat voor zwart de betere (eigenlijk de enige) velden 14, 10 en in iets mindere mate 19 zijn. Plaatsen we in diagram 1 de zwarte dam op 5 dan wint wit dus wel :

Diagram 2 Wit wint

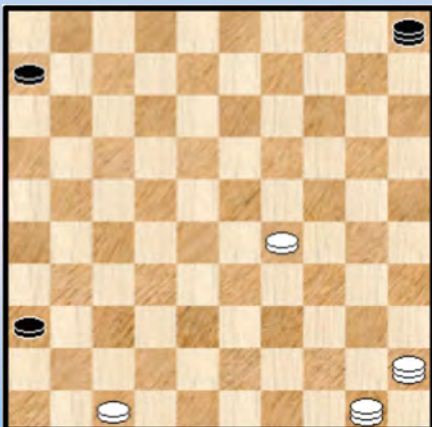


Diagram 3 Waz



01. 47-42 ! moet wel onmiddellijk gebeuren

=> 01. ... 36-41 02. 42-37 41x32 03. 29-23 05x28 04. 50x22 06-11 * 05. 22x06 32-37 06. 06-28 37-42 07. 28-37 42x31 08. 45-23 +

=> 01. ... 06-11 02. 50x06 36-41 of ? 03. 42-37 41x32 04. 29-23 05x28 05. 06x33 +

We nemen ook nog eens het geval dat de dam op 19 staat : zie **Diagram 3**

We voegen er onmiddellijk aan toe dat de stand remise is maar het is erg nipt :

01. 47-42 ! de typische Scoupe - zet, ja die zullen we niet meer vergeten ☺
Wat kan / moet zwart doen ?

=> Het verblijf op de lange lijn loopt om elk geval ten einde : 01. ... 19-14 ? 02. 42-37 14x46
03. 50-28 46x34 04. 45x23 +

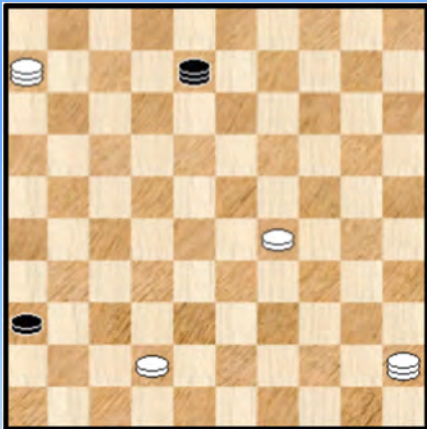
=> Op 19-02 of 39-35 komt 42-37 en wit heeft voldoende resources om én alle zwarte aanvallen op 37 en 29 te weerstaan én een schijf naar een derde dam te brengen. Wel oplettend te werk gaan. Winst dus.

=> Ook na 19-13 ? lijdt zwart aan het euvel dat hij niet onmiddellijk de opgerukte schijf op 37 kan aanvallen. Witte winst.

=> 01. ... 19-30 ? 02. 42-37 30-48 03. 50-22 ! 48x34 04. 45x23 +

=> Gelukkig blijft er nog 01. ... 19-08 !
++ Indien nu 02. 42-37 08-26 met onmiddellijke remise.
++ En indien 02. 50-28

Diagram 3A Zaz



>> Dan valt zwart niet aan met 02. ... 08-26 ?
03. 28-17 ! 26x34 04. 45x23 +

>> Maar remiseert mooi door eerst een offer te plaatsen
gevolgd door een stille zet :

02. ... 06-11 ! 03. 28x06 Zie **diagram 3A**

>1 En nu niet 03. ... 36-41 ? 04. 42-37 ! 41x32
05. 06-28 32x34 06. 45x03 +
>1 Maar 03. ... 08-03 !! 04. 06-28 * 36-41 !
05. 28x46 03-20 ! =

Een stille zet in een overmachtseindspel bestaat dus wel degelijk ☺ Hier ook nog eens omkaderd door twee offers !

Met dit alles biedt diagram 3 dus een uitgelezen kans (zeg maar kansen) aan wit om fraaie Scoupe - valstrikken te spannen...

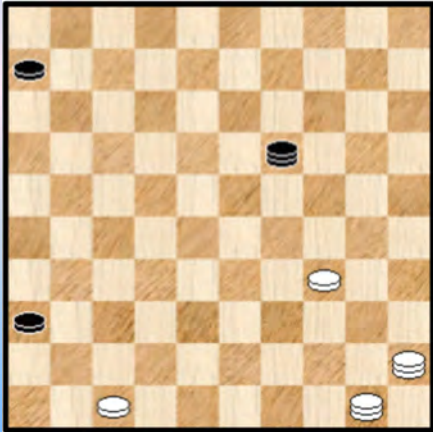
Het besluit blijft echter dat Scoupe 06 uiteindelijk analytisch remise is. Wel te verstaan staat bij het besprokene de witte losse schijf op het "maximale" veld 29 ...

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

Gezien met een schijf op 29 winst net uitgesloten is dringt zich nu natuurlijk de vraag op : wat indien de losse witte schijf op 33 of 34 staat.

We starten met de schijf op **34**.

Diagram 4 Zaz, Wit wint



Zwart is aan zet, maar heeft enige moeite om een goede zet te vinden.

=> Hij kan natuurlijk van de lange lijn af maar dan is zijn lot beslecht.

Er blijven nog enerzijds de velden 14 en 10 en anderzijds het hoekveld 5.

=> 02. ... 05-14 (of 05-10) 03. 47-41

++ 03. ... 14x46 04. 22-28 46x40 05. 45x23 +

++ 03. ... 36x47 04. 22-33 47x40 05. 45x10 +

=> 01. ... 19-05 02. 50-22 Wit maakt een tempo

++ 02. ... 05-46 (of 05-41) 03. 22-28 46x40 04. 45x07 +

++ 02. ... 05-14 03. 47-41

>> 03. ... 14x46 04. 22-28 46x40 05. 45x23 +

>> 03. ... 36x47 04. 22-33 47x40 05. 45x10 +

We plaatsen de witte losse schijf nu op **33**.

Diagram 5 Wit wint

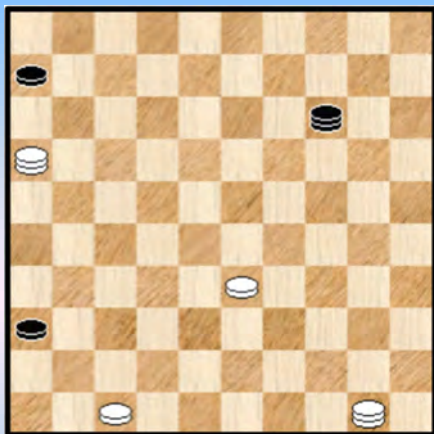


Diagram 5A Zaz



Het geval waarbij de witte schijf zich op 34 bevindt loopt dus erg makkelijk.

Indien de witte schijf op 33 huist loopt het wat minder vlot. Het is echter erg instructief en geeft ons bovendien ook enige indicaties voor een ander randveld dan 06.

In de diagramstand mag wit starten en we hebben ervoor gezorgd dat de witte dam zodanig staat opgesteld dat de zwarte schijf **gepend** is. Kwestie van de zaken duidelijk te stellen.

We zullen trouwens een winstgang kiezen die de zwarte schijf zoveel mogelijk houdt vastkleeft op het startveld 6.

01. 50-45 14-05 02. 45-01 05-37 03. 16-07 37-10 04. 07-18 zie **diagram 5A** waarin wit de

leutelpositie heeft opgebouwd (de zwarte dam zou hier trouwens ook op 14 of 19 mogen staan).

Bij de opbouw heeft wit de zwarte schijf vastgespijkerd. Na de laatste zet van wit kan zwart niet meer losstaan wegens 47-41 ! enz. Uitwijken naar 4 of 15 leidt naar een derde witte dam en de nederlaag.

04. ... 10-05 05. 18-12 !

Wit kan uiteraard niet naar 46 en nog steeds niet losstaan omwille van 47-41 !

05. ... 06-11 * 06. 01-06 11-16 * 07. 06-01 !

Dezelfde problemen blijven voor zwart ... die moet offeren.

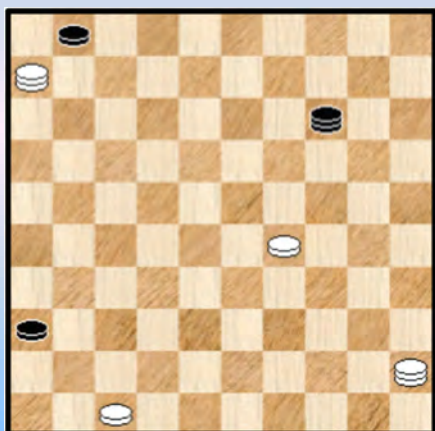
07. ... 16-21 08.12x26 05-14 09. 26-12 ! en zwart moet de lange lijn verlaten met winst.

Ook bij de Scoupe 06 blijft veld 29 een cruciale rol spelen. De rol van brug te ver. Bij de twee onderliggende velden wint wit dus wel.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 1 (Scoupe 1)

Diagram 1 Waz



We plaatsen **diagram 1** op het bord. Wit barrikadeert veld 6. In het andere geval kan de witte schijf van 1 naar 6 en hebben we de remise van de Scoupe 6. Al heeft zwart overigens helemaal geen nood aan dergelijk gegeven.

Verder lijkt dit zowat de best mogelijke opstelling voor wit, die ook aan zet is.

Een handicap van wit, vergeleken met de klassieke Scoupe is : 47-41 14x46 (we onderstellen gemakshalve even dat zwart zo slaat) 06-28 46x34 50x23 01-07 ! 23x01 46-41 remise.

We bekijken even het uitkomen van schijf 47.

01. 47-42 ! 14-20 X

Eigenlijk kan zwart rustig op de lange lijn blijven gelet op de hierboven geformuleerde (belangrijke) opmerking dat 42-37 gevolg door 06-28 niet meer dan remise geeft !

02. 06-33 20-03

=> 03. 42-37 03-26 ! =

=> 03. 33-28

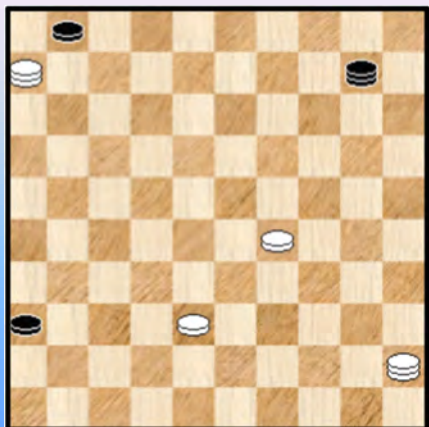
++ Nu moet zwart niet te gulzig toehappen met 03. ... 03-26 ? 04. 28-17 ! 26x34 05. 45x23 01-07 06. 23x01 36-41 07. 42-37 41x32 08. 01-29 32-37 09. 29-47 +

++ Maar wel 03. ... 36-41 ! 04. 28x46 03-20 ! =

X Zoals gezegd kan zwart hier doodeenvoudig / halsstarrig op de lange lijn blijven, losstaand !

01. ... 14-10

Diagram 1A 36-41 ?



=> 02. 42-37 ? 10x41 03. 06-28 41x34 04. 45x23 01-07 ! 05. 23x01 36-41 =

=> Wit kan ook nog volgende kleine valstrik spannen : 02. 42-38

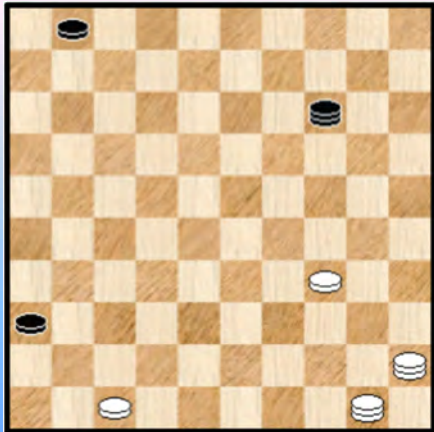
++ Zwart kan gewoon blijven op de lange lijn : 02. ... 10-14 !

++ Maar mag zeker niet : 02. ... 36-41 ? 03. 38-32 ! 10x37 04. 06-28 37x34 05. 45x46 +

Kan wit nog iets anders proberen in diagram 1 ? Hij / zij kan de dam op 50 naar 17 of 22 brengen , de schijf op 29 opschuiven via 24 en in deze post - Scoupe nog wat in troebel water vissen. We zagen eerder al enkele mogelijke valstrikken in dergelijke standen. Maar van een sluitende winst is geen sprake. Rustig blijven dus voor de verdedigende kleur is de boodschap.

Om het kort te noteren : Scoupe 1 is analytisch **remise**.

Diagram 2 Waz



Er blijft natuurlijk de vraag : wat met de **pré - Scoupe** standen en daarbij denken we in de eerste plaats aan de twee velden in de piramide onder veld 29, dus de velden 34 en 33.

We nemen eerst veld **34** : **Diagram 2**.

In de analoge stand van de Scoupe 6 volstond het hier om 47-41 ! te doen met winst. Maar hier kan dit niet omdat nadien schijf 1 zich opoffert en 36 naar dam en remise kan.

Dit kleine detail heeft bovendien een beslissende invloed op het analytische karakter van de hele stand.

Hoe moet wit zijn vangstelling anders inrichten ? De witte schijf op 34 mag eigenlijk niet maar 29 omdat dit de mogelijkheden beperkt en overigens niks bijbrengt en al helemaal niet naar 30 wegens post - Scoupe - redenen.

Cru gesteld : remise. Voor de zwarte kleur is het besluit dat zwart vooral niet naar veld 6 moet gaan want daar zou wit juist gemakkelijk winnen !

Na deze opdoffer is het vertrouwen voor de stand met een schijf op veld **33** ferm afgebrokkeld ...

Diagram 3 Waz (remise)

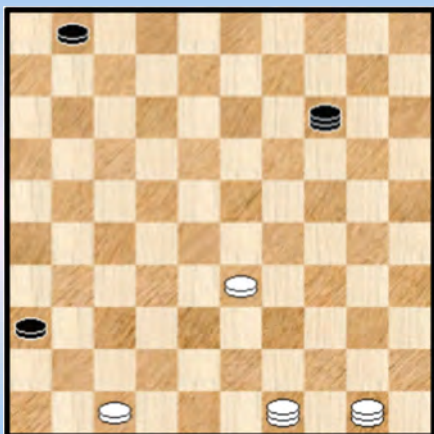
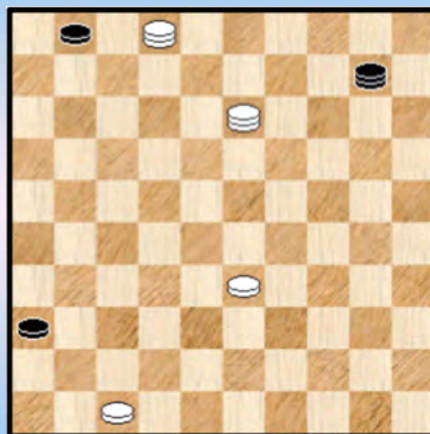


Diagram 4 Zaz (remise)



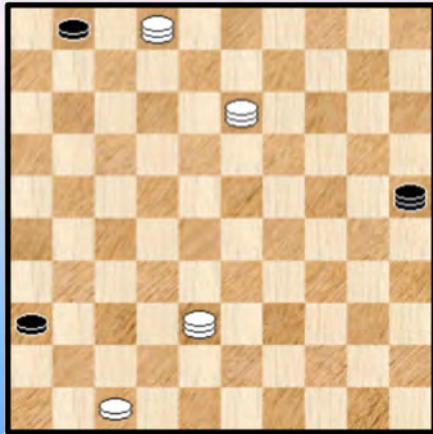
De schijf op 34 biedt inderdaad heel wat meer flexibiliteit (in verband met 47-41 !) dan een schijf op 34. Daarmee is eigenlijk gezegd dat met vangstellingen op de rechterkant van het bord niks te bereiken valt.

Wit zou er nog aan kunnen denken om een analoge stelling als bij een klassieke (dus zonder extra zwarte schijf) pré - Scoupe te gebruiken : zie **diagram 4**. Zwart aan zet kan zich redden door 10-05 ! te spelen, de enige remiserende. Zwart moet er dus steeds over waken dat wanneer wit de / deze vangstelling voltooit, zoals in het diagram, hij gewoon naar veld 5 gaat.

Wit moet de vangstelling wel verbreken. Hij mankeert een tempo om de zwarte dam vanuit 5 weer op een los veld te doen staan. Hij heeft alleen 33-29 waarna 05-14 47-41 36x47 ! en wit ontbeert een tempo om te laten slaan.

Diagram 3 is dus (net) niet te winnen. Vooraleer onze speurtocht naar nog diepere piramide - geledingen voort te zetten twee puntjes :

Diagram 5A Zaz Wit wint



** Vooreerst , en allicht overbodig, maar als in diagram 4 wit aan zet is wint dit onmiddellijk door 01. 47-41 !

** Welke vangstelling kan wit opstellen indien hij aan een derde dam komt ? Niet onbelangrijk mocht het ooit zover komen ... Daarom gaan we er even wat dieper op in.

De zwarte schijven staan ver verspreid en het opstellen van een vangstelling is niet zo evident. We geven er een en voegen er aan toe dat dit wallicht niet de enige mogelijkheid is.

De stand van **diagram 5A** voldoet.

Als we de positie goed bekijken (van **diagram 5A**) kan zwart niet terecht op de lange lijn, noch in een van de twee kwadranten 36-04-15-47 of 02-35-49-16.

Het wordt dus ofwel de triktrak ofwel kwadrant 03-25-48-26. Hier heeft zwart dus gekozen voor dat laatste. We voegen er ook nog snel aan toe dat zwart niet zomaar kan losstaan wegens 47-41 !

01. ... 25-03 * 02. 38-43

=> 02. ... 03-26 03.47-42 26x08 04.02x19 +

=> 02. ... 03-12 03. 13-31 36x27 04. 43x03 +

=> 02. ... 03-25 03. 43-48 25-03 04. 48-26 03-25 05. 13-09 25x03 06. 02-08 03x12 07. 26x08 +

=> 02. ... 01-06 03. 43-25 03-21 04. 02-08 21x03 05. 13-09 03x14 06. 25x03 +

Daarmee is de helft van het werk gedaan. Voor de andere helft (de triktrak) vertrekken we van **Diagram 5B**. Eigenlijk had ik voor beiden van dezelfde stand moeten vertrekken, maar kom.

Diagram 5B Zaz Wit wint

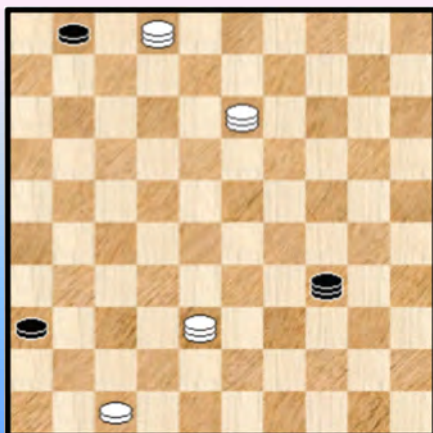
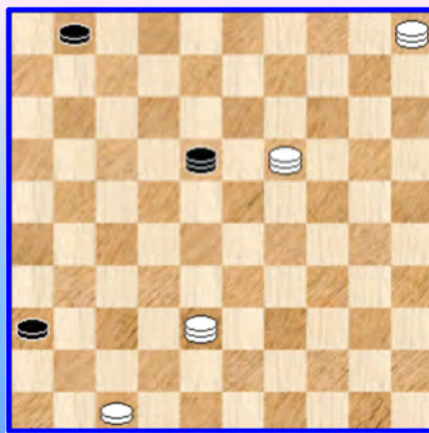


Diagram 5C Zaz (Sleutelstand)



Vanuit **diagram 5B**, met zwart aan zet, werken we toe naar de sleutelpositie van **diagram 5C**. We doen dit zodanig dat zwart geen kans tot ontsnappen heeft.

01... 34-45 zwart kiest dus hier voor de triktrak.

02. 13-19 45-12 Op 02. ... 02. ... 45-18 zou komen 03. 47-41 36x47 04. 19-13 47x08 05. 02x22 + 03.19-37

=> 03. ... 12-18 04. 37-26 18-45 05. 26-12 45x07 06. 02x11 +

=> 03. ... 12-03 04. 37-26 03-25 05. 26-48 25-03 06. 38-20 03x25 07. 02-30 25x34 08. 48x30 +

=> 03. ... 12-26 04. 37-48 26-03 05. 48-26 03-25 06. 26-03 25-48 07. 02-30 48x25

08. 38-20 25x14 09. 03x20 +

=> 03. ... 12-45 04. 37-05 ! 45-18 (ook op 04. ... 45-50 zal wit dezelfde zet laten volgen)

05. 02-19 ! en **diagram 5C** wordt bereikt.

Een erg effectieve vangstelling. Er rest de zwarte dam geen enkel veld meer. Zwart kan misschien nog het best 05. ... 18-31 06. 47-42 31x48 07. 38-42 48x14 08. 05x19 +

=> 02. ... 45-50 03. 19-05

++ 03. ... 50-45 04. 02-19 **diagram 5C** winst

++ 03. ... 50-17 04. 02-19 **diagram 5C** winst

letwat leuk om zien : bij de winstvoering startend van diagram 5B en evoluerend naar diagram 5C krijgen we een uitstekend samenspel van triktrak enerzijds en lange lijn anderzijds.

Onze zoektocht in de standen Scoupe 1 loopt naar zijn einde. maar we moeten nog een winnende vangstelling vinden als we (voor de losse witte schijf) de piramide met top 29 verder afdalen. Noch 29 noch 33 noch 34 winnen. De volgende rij bestaat uit de velden 38, 39 en 40. Dieper delven in de piramide heeft overigens geen zin want er kunnen daar bezwaarlijk vangstelling worden gevormd.

40 is anti - Scoupe en kunnen we dus weglaten. Maar voor **38** en **39** kunnen we wél winnen. We volstaan met het geven van de vangstelling. Wie het vorige wat gevolgd geeft kan die zonder (al te veel) moeite zelf wel vinden.

Diagram 6 Zaz wit wint



Diagram 7 Zaz wit wint



Diagram 6 geeft de sleutelpositie voor het geval dat de witte schijf op 38 staat.

Er dreigt in de diagramstand 47-41 ! en zwart kan niet meer los staan op de lange lijn en moet die dus wel verlaten waarna wit een derde dam haalt en wint.

Zou zwart toch op de lange lijn blijven door naar hoekveld 5 te verhuizen dan maakt wit een tempo via 17-22 ! en wint.

Diagram 7 geeft de sleutelstelling voor het geval de losse schijf op 39 staat. Zwart is aan zet en er dreigt het klassieke 47-41 met winst hoe zwart ook slaat. Zwart kan weg van de lange lijn - wit wint dan natuurlijk - of hij kan ook nog :

01. ... 01-06 !

Met 47-41 ? komt wit er nu niet gelet op het offer 06-11 nadien en het doorlopen van 36 naar dam.
Maar wit kan dit pareren door zijn vangstelling te verplaatsen naar de lijn 45-01 !

Diagram 7A Zaz wit wint



02. 39-34 32-10 03. 26-17 10-14 04. 17-33 14-32
05. 50-45 **diagram 7A**

Opnieuw dreigt 47-41 + en dit keer is er geen pareren aan.
Het opspelen van schijf 6 verandert niks.

Zwart moet dus van de lange lijn af en op termijn is zijn lot dan ook (analytisch) bezegeld.

Er resten ons nog een drietal etappes : een extra schuif op 16, 26 of 31, met andere woorden Scoupe 16, Scoupe 26 en Scoupe 31.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 31 (Scoupe 31)

In de intro - tekst gaven we al aan dat de extra schijf op 31 als losse schijf - tussen al die randschijven - toch een ietwat bijzondere plaats inneemt.

We nemen een aantal standen door die ons wat inzicht geven in de materie van **Scoupe 31**.

Diagram 1 Waz

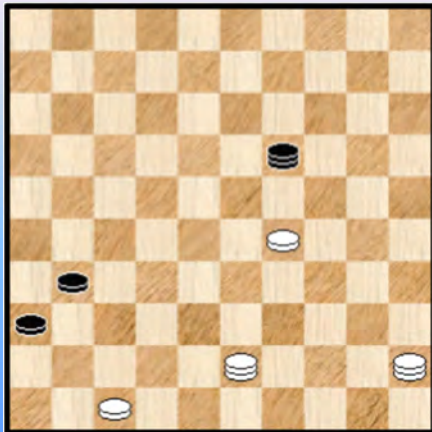


Diagram 2 Wint wit ?

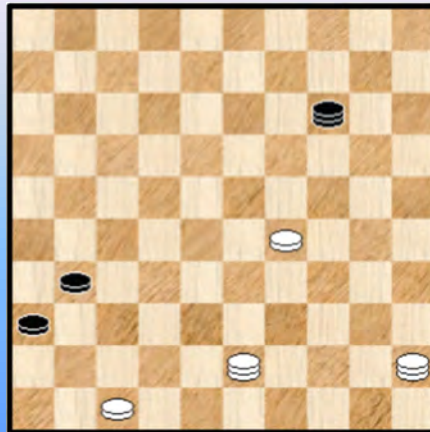


Diagram 1.

Wit kan naar 48 en de schijf op 31 aanvallen. Is er iets dat dit belet ? Nee. En daar de schijf niet te verdedigen valt (19-37 helpt niks want zwart moet toch dadelijk weer weg) wint wit de schijf en wint vervolgens de partij via (de klassieke) Scoupe.

Simpel, recht door zee. Een stand met een sterk geprononceerde beginsituatie.

Diagram 2.

Lijkt sterk op het eerste diagram. Alleen staat de zwarte dam nu op 14 zodat een onmiddellijke aanval via 48 niet aan te orde wegens de tegenaanval op schijf 29 via veld 20. De situatie is plots heel wat minder simpel. Ook dreigt zwart met 31-37 ! snel te remiseren. We bekijken enige varianten :

=> 02. 43-39 31-37 03. 45-50 of ? 37-42 04. 47x38 36-41 =

=> 02. 45-50

++ 02. ... 31-37 ? 03. 47-42 37x39 04. 50x10 +

++ 02. ... 14-09 ! en tegen de dreiging 36-41 heeft wit geen verhaal , ook niet na 03. 43-25 36-41 04. 47x27 09x31 =

=> 02. 43-25

++ 02. ... 14-03 03. 25-48 (wat anders , er dreigt immers 31-37) 03. ... 03-20 04. 48x26 20x38 =

++ 02. ... 14-32

>> 03. 45-34 31-37 04. 34-48 36-41 05. 47x36 32-38 06. 48x31 38x24 =

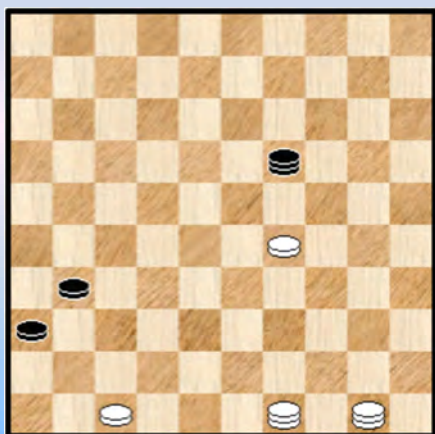
>> 03. 25-39

>1 Vooral niet 03. ... 32-49 ? 04. 39-28 36-41 !? 05. 47x27 49x16 06. 28-11 16x34 07. 45x29 +

>1 Maar 03. ... 32-10 04. 45-50 10-32 of ook 10-04 =) enz. (HVZ) =

Zwart kan het dus in diagram2 wel degelijk remise houden al moet hij erg attent zijn. We hebben nog een derde stand te goed.

Diagram 3 Zwart remiseert



Een leerrijke positie. Opnieuw een stelling die nauw aanleunt bij de vorige twee. Zwart is wel aan zet.

In eerste instantie lijkt zwart makkelijk te kunnen remiseren als volgt :

=> 02. ... **31-37 ?**

++ Nu niet 03. 50-28 ? 19x32 04. 49x27 37-42
05. 47x38 36-41 =

++ 03. 29-23 !

>> 03. ... 19x28 04. 50x22 37-42 05. 47x38 36-41 06. 22-31 ! +

>> 03. ... 19x32 04. 49x16 37-42 05. 47x38 36-41 06. 38-33 41-47 07. 16-38 ! +

Bij het oprukken net schijf 31 moet zwart dus steeds beducht zijn op grapjes als deze. Straks komt er ook nog een ander.

Omdat zwart niet onmiddellijk kan remiseren met 31-37 en wit dit grapje in de stelling kan laten krijgt de stelling een wat minder "erop of eronder" - aspekt en kunnen ook meer strategische overwegingen aan bod komen.

=> We geven nu een eerste remise - mogelijkheid voor zwart, typisch voor het geval 31.

02. ... **19-13 !** dreigt met 36-41 ! en remise

Wat kan wit doen ?

++ 03. 49-35 36-41 ! toch 04. 47x27 13x31 =

++ 03. 50-22 13x27 04. 49x21 31-37 =

=> We bekijken nu het voor zwart slechte idee om zomaar de lange lijn te verlaten.

Men zou misschien kunnen menen dat wit nu alles op alles moet zetten om schijf 31 met een witte dam aan te vallen (en te veroveren) maar zwart heeft resources : hij kan de schijf verdedigen en bovendien ook zelf (eventueel) de witte schijf op 29 kidnappen. Beslist een niet te onderschatten taak.

Maar gelukkig volstaat het schijf 24 naar dam te brengen. We waren het bijna vergeten (☺) maar als wit de lange lijn heeft volstaat dit voor winst. In de variant die we geven proberen we even de zwarte schijf op 31 aan te vallen en de zwarte verdediging aan de tand te voelen en als het niet lukt plaatsen we de witte dammen in een gunstige positie voor het oprukken van schijf 29.

02. ... **19-02 ?** 03. 50-28 ! 02-13 dreigt nu toch met 36-41 04. 28-46 ! (ook naar 41 kan) 13-30
Zwart wil vermijden dat wit op 48 gaat aanvallen.

05. 49-35

++ 05. ... 30-43 06. 35-49 zwart moet weg van de lijn 48-25 wegens 49-43 enz. +

06. ... 43-16 07. 46-37 ! 31x42 08. 47x38 16x43 09. 49x32 +

++ 05. ... 30-39 06. 35-02

>> We nemen even het grapje mee om de karakteristieken in kaart te brengen 06. ... 39-43 ?

07. 47-41 ! 36x47 08. 46-19 47x13 09. 02x26 +

>> 06. ... 39-17 en wit besluit eindelijk om - weinig gehinderd - naar een derde dam te wandelen.
Waarna de winst geen probleem meer stelt 07. 29-23 ! +

We hebben nog natuurlijk de velden van de lange lijn te goed. Niet alle velden zijn even goed ...

=> 02. ... **19-46 ?** Dit zal wit toelaten de schijf succesvol aan te vallen 03. 50-17 !

Diagram 3A Zaz



Met 03. 49-21 ? zou wit er niet komen :

03. 49-21 ? 46-10 04. 21-26 10-37 ! (niet 10-15 ? w+) en zwart moet afdruipe 05. 26-21 37-10 =

Vergeten we bij dit alles ook niet dat schijf 29 nooit verder mag naar 24 omwille van Scoupe - redenen ...

++ 03. ... 46-14 04. 17-26 14-37 moet wel, als wit laat slaan blijft een klassieke Scoupe over
05. 49-27 ! 31x22 06. 26x42 +

++ 03. ... 46-37 zwart gaat proaktief te werk

04. 17-03 wit doet een tempozet

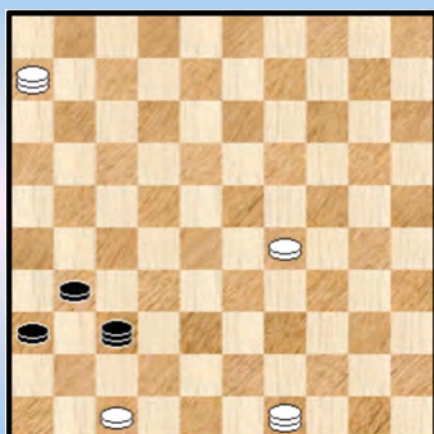
>> 04. ... 37-46 05. 03-26 46-37 06. 49-27 31x22 07. 26x42 +

>> 04. ... 37-48 05. 49-32 48-30 of ? 06. 47-41 ! 36x47 07. 32-14 47x09 08. 03x26 +

=> Voor de zetten 02. ... **19-41 ?** en 02. ... **19-37 ?** kan wit hetzelfde winststelsel toepassen.

=> Voor die laatste zet kan wit gebruik maken van een **ander winststelsel** :
02. ... 19-37 ? 03. 50-06 ! Zwart kan nu niet meer losstaan

Diagram 3B Zaz



++ 03. ... 37-48 04. 47-42 ! 48x37 05. 49-27 31x22
06. 06x46 +

++ 03. ... 37-46 04. 49-43 31-37 (op 46-05 05. 43-38 wint de schijf) 05. 43-48 37-42 06. 48x26 +

++ 03. ... 37-05 04. 49-43

>> 04. ... 05-46 05. 43-48 en er blijft een winnende klassieke Scoupe over

>> 04. ... 31-37 05. 43-48 ! 37-41 06. 48-37 ! 41x32

07. 29-23 05x28 08. 06x33 32-37 09. 33-28 36-41 10. 47x36 37-42 11. 28-37 42x31 12. 36x27 +
Een mooie barrikade !

We hebben nog drie velden te gaan op de lange lijn ☺

=> 02. ... **19-05 ?** Ook hier mag de zwarte dam niet parkeren.
03. 50-06 ! Los staan kan niet meer.

++ Op 03. ... 05-46 volgt 04. 49-43 met de dreiging om de zwarte schijf aan te vallen. Zoals we in

vorige varianten zagen heeft zwart geen verweer want 31-37 kan niet.

++ 03. ... 31-37 04. 29-23

>> 04. ... 05x28 05. 06x50 37-42 06. 47x38 36-41 07. 38-33 41-47 08. 49-38 +

>> 04. ... 05x32 05. 49x21 37-41

>1 En wit wint door 06. 21-32 41-46 07. 32-05 +

>1 Maar nog leuker door 06. 21-17 ! 41-46 07. 47-41 46x11 08. 06x28 +

We hadden al een korte, karakteristieke remise gevonden door te starten in diagram 3 met 19-13. Zwart kan ook meer strategisch te werk gaan (als hij zich geestelijk erg kombattief én fit voelt ☺) Kijk maar.

=> 02. ... **19-14 !**

Wit heeft eigenlijk een (te) moeilijke taak : schijf 31 aanvallen en veroveren, beletten dat de eigen schijf op 29 mede - slachtoffer wordt en tenslotte ook de dreiging 31-37 beletten, althans indien de zet 31-37 zou remiseren. Deze **driedubbele** taak valt te zwaar uit en zwart kan het steeds remise houden. We houden een poging van wit tegen het licht :

03. 49-43 maakt aanstalten om de zwarte schijf te bedreigen

++ Verboden blijft nu nog 03. ... 31-37 wegens 04. 47-42 37x39 05. 50x10 +

++ Maar met het inmiddels gekende 03. ... 14-09 ! is het onmiddellijk remise

++ Zelfs met 03. ... 14-10 blijft zwart safe, bijvoorbeeld : 04. 43-16 10-15 ! (niet 31-37 wegens 29-23 +)

>> 05. 29-23 31-37 =

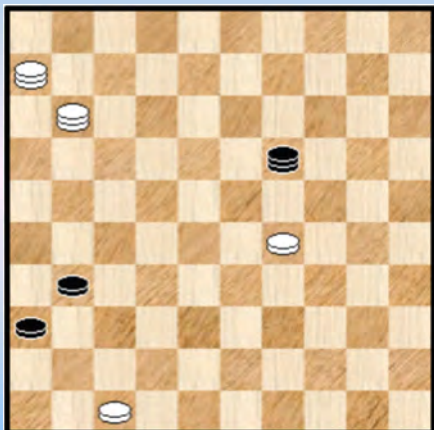
>> 05. 16-49 15x42 06. 47x38 36-41 =

>> 05. 50-33 31-37 06. 33-50 15x42 07. 47x38 36-41 =

=> 02. ... **19-10** Ook hier , met een afdrukje van vorige variant, houdt zwart het gelijk.

U ziet het : er komt toch heel wat bij kijken. Op naar de volgende stand.

Diagram 4 Wit wint ! PC Blues



Met dit eindspel expliciteren we een winstmogelijkheid uit voorgaande stand.

02. 11-16 !

De enige die wint. Uiteraard een niet onlogische zet waarmee wit in één klap meerdere (dam) vliegen slaat. Vooreerst kan door de dreiging 16-27 zwart niet meer losstaan.

=> 02. ... 31-37 03. 29-23

++ 03. ... 19x28 04. 06x33 37-42 05. 47x38 36-41 06. 16-32 +

++ 03. ... 19x32 04. 16x38 37-42 05. 06-44 42x33 06. 44x28 +

=> Indien zwart de lange lijn verlaat, bijvoorbeeld 02. ... 19-08 03. 06-28 ! en wint door zijn losse schijf naar dam te brengen. Daarbij zorgt hij ervoor dat de zwarte dam niet naar de lijn 36-04 kan met de venijnige remisedreiging 36-41 !

We hebben nog de hoekvelden tegoed.

=> 02. ... **19-46** 03. 16-43 ! en zwart kan niet beletten dat wit bij de volgende zet succesvol via 48 aanvalt.

=> 02. ... **19-05** 03. 16-43 31-37

Moet wel. Als zwart naar 46 speelt komt de aanval via 48 met winst van de schijf en een resterende, gewonnen Scoupe.

04. 43-48 37-41 * anders rest een gewonnen met klassieke Scoupe.

05. 48-37 41x32 06. 29-23 05x28 07. 06x33 32-37 08. 33-28 36-41 09. 47x36 37-42

10. 28-37 42x31 11. 36x27 + Barrikade - Blues 😊

Wit wint dus in alle varianten. Er blijft nog een klein vraagje te beantwoorden : waarom is de beginzet 11-16 de enige die wint ?

We proberen even : 02. 11-39 19-14

=> 03. 39-48 14-20 =

=> 03. 39-43 14-09 ! =

=> 03. 39-25 14-10 04. 25-43 of ? 10-04 ! =

Eigenlijk komt het er op neer dat na de eerste zet (11-16) eerst de zwarte dam naar de hoekvelden wordt gedruimd waarna zwart niet meer over alle remise - resources beschikt !

Diagram 5 Waz (remise)

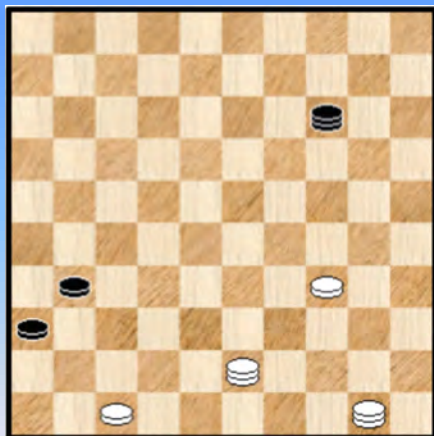
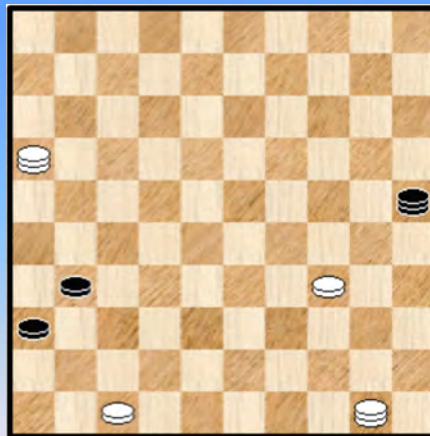


Diagram 5A Waz ...



De stand van **diagram 5** - een pré - Scoupe - met wit aan zet is niet te winnen.

Zoals diagram 3 is het ook een stand waar enerzijds zwart niet onmiddellijk mag overgaan tot 31-37 en anderzijds wit niet onmiddellijk de zwarte schijf op 31 mag aanvallen.

=> 02. 43-48 ? 14-25 =

=> 02. 34-30 ? Hiermee verspeelt wit duidelijk zijn winstkansen want komt in een post Scoupe terecht al moet zwart nog even wachten met onmiddellijk 31-37 te doen wegens 47-42 +

=> 02. 34-29 ? 14-09 ! en aan 36-41 valt niet te ontsnappen.

=> We kijken tenslotte nog even wat meer in detail naar 02. 43-16

++ 02. ... 31-37 ? 03. 50-28 14x32 04. 16x38 37-42 05. 38-20 42-48 06. 20-25 48x30 07. 25x34 +

++ 02. ... 14-25 ? Zie **diagram 5A** 03. 50-06 ! 25x48 04. 47-42 ! 48x37 05. 16-27 31x22 06. 06x46 +

++ 02. ... 14-19

>> 03. 16-21 31-37 =

>> 03. 34-29 19-14 04. 50-06 14-20 ! (de enige die remiseert, een erg mooie zet ! de achterliggende redenen vindt men bij diagram 4 ...)

>1 05. 29-23 31-37 =

>1 05. 16-49 20x42 ! 06. 47x38 36-41 =

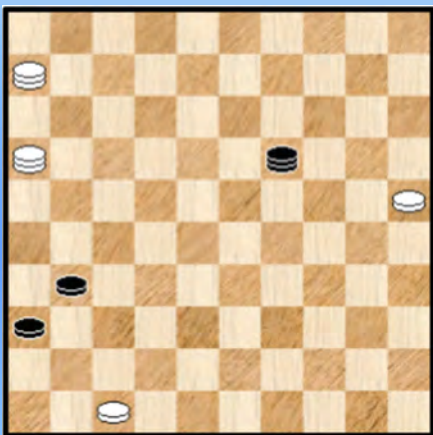
>1 05. 06-33 31-37 =

>> 03. 50-06 19-23 04. 34-30 * post - Scoupe gebied

>1 Zwart kan nu remiseren door 04. ... 31-37 05. 06-28 of ? 23x32 06. 16x38 37-42 =

>1 Moeilijker en gevaarvoller kan het ook door : 04. ... 23-19 05. 30-25 * zie **diagram 5B**

Diagram 5B Zwart remiseert



>2 Zwart moet hier niet proberen te remiseren door

05. ... 31-37 ? 06. 06-28 19x32 07. 16x38 37-42

08. 38-29 ! (en niet 08. 38-43 ? 36-41 ! =)

>3 08. ... 42-48 09. 29-34 48x30 10. 25x34 +

>3 08. ... 36-41 ! 09. 47x36 ! 42-47 10. 29-15 +

>2 Maar "klassiek - post - Scoupe" - gewijs remiseren door schijf 31 weg te geven en in de post - Scoupe positie te blijven, bijvoorbeeld :

05. ... 19-46

>3 06. 25-20 31-37 07. 06-33 37-42 08. 47x38 46-05 =

>3 06. 06-39 31-37 07. 39-48 37-42 08. 48x26 remise wegens post Scoupe

De standen 6 en 7 horen samen.

Diagram 6 Zaz, wit wint

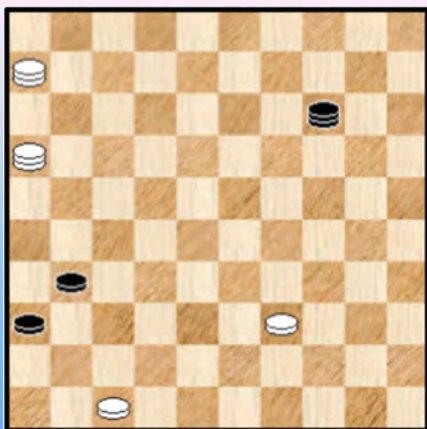


Diagram 7 Wit wint

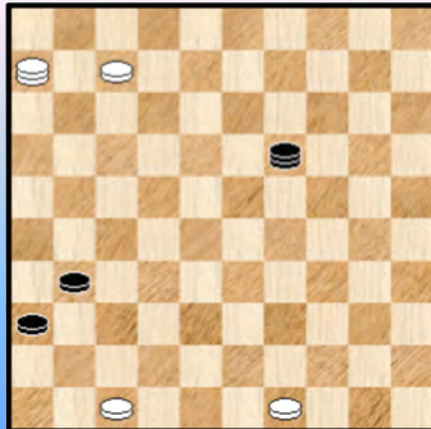


Diagram 6 :

Door de dreiging 16-27 kan wit niet losstaan. In de hoekvelden 5 en 46 is het niet zo goed om te toeven, gelet op voorgaande standen 😊. Er blijven dan ook maar drie opties :

=> 02. ... 14-25 03. 47-42 ! 25x37 04. 16-27 31x22 05. 06x46 +

=> 02. ... 31-37 03. 06-28 14x32 04. 16x38 37-42 05. 38-20 36-41 ! 06. 47x36
++ 06. ... 42-48 07. 20-25 48x34 08. 25x39 +
++ 06. ... 42-47 07. 20-15 +

=> Misschien het beste nog : 02. ... 14-03 03. 06-28 03-12 wat anders ? 04. 16-38
Zwart kan twee (verdedigende) kanten uit :

++ 04. ... 12-18 (dreigt met 36-41) 05. 28-46 + zoals eerder gezien
++ 04. ... 12-26 05. 39-33 nog even wachten 26-03 06. 33-29 03-08 07. 38-42 08-26
08. 42-48 +

Eigenlijk is in de stand vooral schijf 38 van belang samen het uitkomen 31-37. Dit bepaalt het analytisch resultaat.

Als schijf 39 op 49 staat wint het ook, maar voor de meeste andere velden (49, 50, 34, 35, ...) houdt zwart het remise. De zet 37-31 is meestal de enige waarop zwart zich moet inlaten, vandaar. Het volgend diagram herneemt het geval van veld 49 met een verdieping van één zet er bovenop.

Diagram 7 :

02. 07-02 19-14 zwart blijft best op de lange lijn
03. 02-16 31-37 of ? (gelet op al het voorgaande) 04. 06-28 14x32 05. 16x43 (niet naar 38 slaan ...)
37-42 06. 47x38 36-41 07. 43-48 41-47 08. 48-42 +

Tot daar een zevental standen voor Scoupe 31. Waar dus een extra schijf op veld 31 staat en waar de zwarte dam wel te verstaan steeds de lange lijn controleert.

De **konklusie** formuleren we aldus :

=> Gezien het belang van de beginvoorwaarden (we zouden bijna spreken van onstabiele standen ...) is het vaak óf wit die wint (indien hij onmiddellijk de schijf op 31 kan aanvallen) óf zwart die remiseert (met de opstoot 31-37).

=> Wanneer toch een stand op het bord komt waarin geen van beide kleuren de onmiddellijke actie van hierboven kan uitvoeren kan zwart (meestal) remiseren. Toch een tikkeltje verrassend.

=> De Scoupe 31 standen bevatten heel wat eigen kenmerken : vangstellingen, remisewendingen , het opkomen van 37-31,... Het doornemen van het voorgaande kan dus absoluut geen kwaad. Wel integendeel.

Daarmee eindigt deze paragraaf echter niet. In de literatuur kwamen we twee standen tegen. Beide in Het **Damspel 1952**. Het blijft altijd even heerlijk om in die oude nummers te bladeren ... Trouwens geloof het of niet, maar soms kan (oud) papier heerlijk ruiken 😊

Diagram 8 Wint wit ?

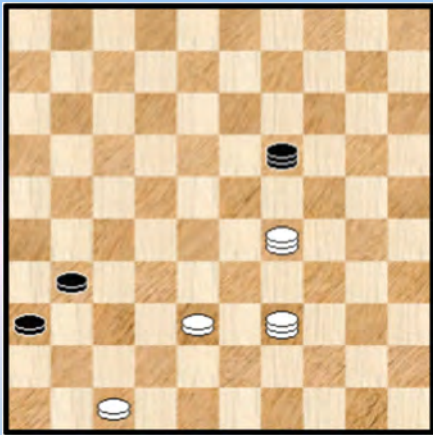


Diagram 8 staat op naam van de befaamde eindspelkomponist **Kruyswijk**. Een naam als een klok op eindspelgebied.

De stand is opgenomen als nummer 1497 in de eindspel-rubriek. En de opgave luidt : wit wint.

Gelet op het feit dat we de opgave - titel wat hebben aangepast mag u gerust besluiten dat daar reden toe is.

Gezien de witte schijf op 38 staat hebben we een pré – Scoupe 31.

We lopen, samen met de auteur, de oplossing door :

=> Niet winnend : 01. **39-48 ?** 19-35 ! 02. 48x26 35-49 03. 38-33 49-44 =

=> Ook remise geeft 01. **29-40** 31-37 02. 40-49 de beste 19-35 ! absoluut de enige wat gemakkelijk te verifiëren is

03. 39-48 (03. 39-28 37-42 =) 36-41 04. 47x36 35-24 05. 48x26 24x47 =

=> Ook niet-winnend 01. **29-15** 31-37 02. 39-48 en zwart kan remiseren

++ zowel door 02. ... 19-02 03. 48x26 02-16 04. 38-33 16-11 05. 33-29 11-07 06. 29-24 07-02 07. 24-20 02-19 ! = post - Scoupe.

++ als door 02. ... 19-35 03. 48x26 35-49 04. 38-33 49-44 05. 33-29 44-40 06. 29-24 40-35 07. 24-20 35-19 ! = wegens opnieuw Post - Scoupe.

In beide gevallen blijft een (dezelfde overigens !) remiserende klassieke post - Scoupe over. Met "klassieke" bedoelen we de Scoupe zonder extra schijf.

=> We nemen nu de winnende variant van Kruyswijk door :

01. **29-18 ! X1** 31-37 **X2** 02. 39-48 * 36-41 !

Als zwart een zet met de dam doet en gewoon laat slaan blijft er een winnende Scoupe over.

03. 47x36 19-24 04. 48x26 24x47 05. 18-04 47-29 06. 26-42 29x47 07. 04-15 ! +

Inderdaad een schitterende variant om het met de woorden van eindspelredakteur Moser te zeggen (jawel, de Moser van "Strategie" !).

Maar klopt alles wel ?

We bekijken de opties bij **X2** :

=> 01. ... 19-46 02. 18-45 31-37 (verplicht, er dreigde 03. 39-48) 03. 39-48 37-42 of ? 04. 48x26 met een resterende klassieke Scoupe die wint.

=> 01. ... 19-05 02. 18-01 31-37 * (er dreigde de winnende 03. 39-48) 03. 39-48 37-41 04. 38-32 05x37 05. 48x31 36x27 06. 47x36 +

=> 01. ... 19-35 02. 18-23 Neemt onmiddellijk de lange lijn in bezit. Wit kan nu schijf 31 aanvallen via 48 maar moet daarbij de nodige voorzichtigheid in acht nemen :

++ 02. ... 35-02 03. 23-32 ! 02-16 of ? 04. 39-48 wint de schijf en er blijft een winnende Scoupe

over.

++ 02. ... 35-13 dreigt met 36-41. Wit kan nu bijvoorbeeld als volgt te werk gaan :
03. 23-46 13-18 houdt de witte dam op 46
04. 38-32 nu kan zwart alleen nog maar proberen van de witte schijf aan te vallen

>> 04. ... 18-07 05. 32-27 31x22 06. 39x02 +
>> 04. ... 18-40 05. 39-34 40x37 06. 46x32 +

Tot dusver gaat alles goed, naar er blijven nog twee mogelijkheden ...

=> 01. ... 19-02 !

++ 02. 18-23 02-16 ! met remise wegens de dreiging 36-41
++ 02. 39-28 02-16 ! remiseert opnieuw wegens het komende 36-41.
++ Op andere zetten komt 31-37 met remise

Een serieuze domper op de eindspel - feestvreugde. En er is meer.

=> Nog meer slecht nieuws voor wit : zwart kan zelfs op de lange lijn blijven 01. ... 19-10 !
++ 02. 39-43 31-37 =
++ 02. 18-04 10-19 (vooral niet naar de hoekvelden gaan ...) 03. 39-48 19-02 04. 48x26 02-16
05. 38-33 16-11 06. 33-29 11-07 07. 29-24 07-02 08. 24-20 02-19 ! =
Met een klassieke Post - Scoupe.

X1 Om het helemaal af te ronden merken we nog op dat met volgende eerste zet wit ook niet aan de winst komt : 01. **29-12** 31-37

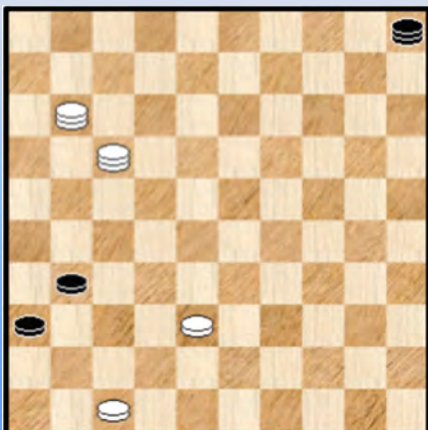
=> 02. 39-48 36-41 03. 47x36 19-24 04. 48x26 24x47 =
=> 02. 12-26 37-41 03. 38-32 19x37 04. 26x48 41-46 =

Wat moeten we hieruit besluiten ? Als in een zeer hoogstaande eindspelrubriek zoals deze in het Damspel door befaamde mensen (Kruyswijk, Moser) zaken over het hoofd worden gezien ligt dit dus aan de moeilijkheid van de materie. Simpel. Het eEindspel is zo al moeilijk genoeg maar 4x3 eindspelen zijn dat uitermate.

Ja, wat zouden we doen zonder de programma' s ☺ ? Het schiet me overigens te binnen dat in het eerste standaardwerk van Moser (Het eindspel) een enorm aantal fouten en onvolkomenheden te noteren vielen. Het precieze percentage weet ik niet onmiddellijk meer het was bepaald indrukwekkend. Zelfde redenen als hierboven.

We hadden het over twee standen van Kruyswijk. Hier komt de tweede stand uit het Damspel 1952.

Diagram 9 Wit wint



Auteur : **Kruyswijk** uit Het Damspel 1952

Niet winnend : 01. 17-39 ? 36-41 ! 02. 47x27 05-32 ! =
Kort en krachtig.

Wit wint wel als volgt :

01. 17-26 05-37 gedwongen, anders raakt de schijf verloren met een winnende overblijvende stand.

02. 26-21 ! Een te verwachten zet. De zwarte dam kan niet meer los. Er blijven dus 3 uitwijkmogelijkheden :

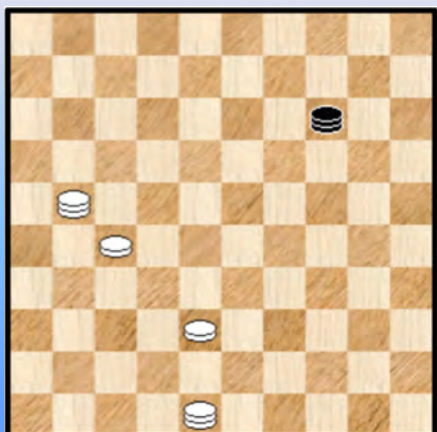
=> 02. ... 37-48 03. 47-42 ! 48x37 04. 21-27 31x22 05. 11x46 +

=> 02. ... 37-05 03. 11-39 maakt aanstalten ... 03. ... 31-37 * 04. 39-48 37-41 *
en wit wint door

++ Ofwel 05. 38-32 05x37 06. 48x31 ! 36x16 07. 47x36 16-21 08. 36-31 +

++ Ofwel 05. 21-32 05x37 06. 48x31 36x27 07. 47x36 +

Diagram 9A Zaz



=> 02. ... 37-46 03. 11-39

++ Op 03. ... 31-37 wint simpel 04. 39-48 +

++ Zwart heeft nog een **Presburg - noodsprong** op het oog :
03. ... 46-14 (of naar 19 of 23)

04. 39-48 36-41 ! 05. 47x27 Zie **diagram 9A**

>> 05. ... 14-20 06. 21-16 20x47 07. 48-42 47x21
08. 16x27 +

>> 05. 14-09 Dit laat zich iets moeilijker ontdekken :
06. 48-31 09-20 07. 21-03 ! 20x26 08. 27-21 26x17
09. 03x21 +

In diagramstand 8 is nog een tweede winst aanwezig, die zelfs eenvoudiger en korter uitvalt :

01. 11-16

=> 01. ... 31-37 02. 17-26 37-41 03. 26-31 36x27 04. 16x46 +

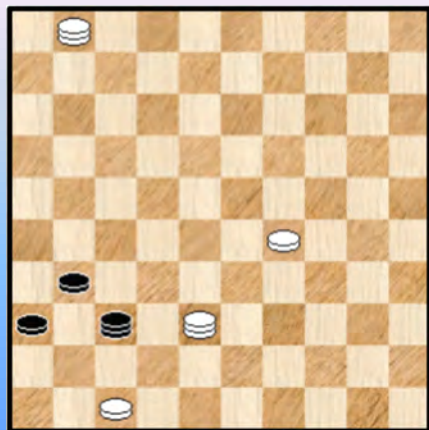
=> 01. ... 05-19 (of een ander veld) 02. 17-26 19-37 * 03. 16-27 31x22 04. 26x48 +

Bij overmachtseindspelen is een tweede oplossing niet zo erg 😊.

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

Nog een nagekomen stand geplukt op het **forum** van de **FFJD**. De stand komt van **Gerard Taille** en Arnaud Cordier speelt de rol van oplosser.

Diagram 10 Waz



Een leuke stand. Echte nieuwigheden zal dit ons niet brengen maar de stand heeft de verdienste nog eens enkele punten in herinnering te brengen zoals :

- verlies nooit een tempo in het eindspel (tenzij dit bewust en nodig is 😊)
- het belang van veld 43 om schijf 31 aan te vallen
- de klassieke extra truukjes bij een extra schijf 31 (we denken dan vooral aan de barrikades)
- het spelevaren met vangstellingen

De oplossing :

01. 01-12

We kijken eerst even na dat het volgende remise is :

01. **01-07**

=> 01. ... 37-42 02. 38-33 31-37 03. 47x38 36-41 04. 29-24 41-46 05. 33-29 46-41

06. 07-12 41-36 =

=> 01. ... 37-14 02. 07-12 31-37 =

Ook remise is 01. **01-18** 37-05 (niet tussenlopen echter op veld 23 ...) 02. 29-24 31-37 =

Het voordeel is dat duidelijk wordt wat het cruciale element is van de winst : het beletten / opvangen van 37-42. We gaan nu verder met de oplossing :

=> 01. ... 37-05 (idem voor 37-46) 02. 12-26 05-37 03. 38-27 31x22 04. 26x42 +

=> **01.** ... 37-42 02. 38-33 *

++ 02. ... 42-48 03. 12-23 48-43 (dreigt met 36-41 =) 04. 23-41 43-27 05. 29-24 27-13 06. 24-20 +

++ 02. ... 42-37 03. 33-06 ! 37-32 04. 12-26 ! 32-37 05. 26-21 ! maant zwart aan om voortaan te pendelen ☺

>> 05. ... 37-46 06. 21-43 46-05 (06. ... 31-37 07. 43-48 +) 07. 43-48 05-37 08. 06-50 + (en vooral niet 08. 29-24 ? waarmee wit zichzelf in een post - Scoupe katapulteert.

>> 05. ... 37-05

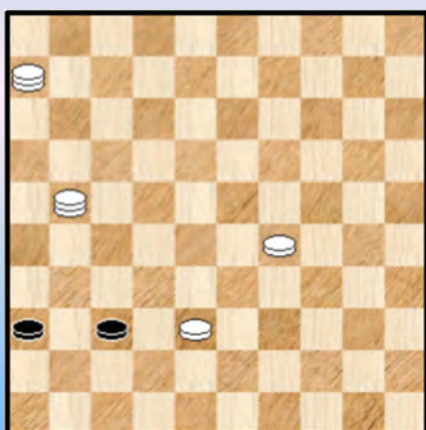
>1 06. 21-49 31-37 (op 06. ... 05-46 07. 49-43 +) 07. 29-23 (07. 06-28 ? wint niet) 05x32 08. 49x27 +

>1 Ook winnend is onmiddellijk naar veld 43 te gaan : 06. 21-43 31-37 07. 43-48 ! 37-41 08. 48-37 41x32 09. 29-23 05x28 10. 06x33 32-37 11. 33-28 36-41 12. 47x36 37-42 13. 28-37 42x31 14. 36x27 +

Behalve pendelen had zwart nog twee andere mogelijkheden :

>1 05. ... 37-48 06. 47-42 48x37 07. 21-27 31x22 08. 06x46 +

Diagram 11 Waz



>1 En tenslotte ook het verrassende 05. ... 37-42 !
06. 47x38 31-37 * **Diagram 11**

Er zijn nu velerlei mogelijkheden om een dubbele vangstelling te maken (of meer algemeen gesproken om te winnen). Leuk om ze eens op te lijsten. We geven alleen deze die we zelf het eerst zagen :

07. 21-26 37-41 * 08. 06-01 41-46 09. 38-32 46x45
10. 26-12 45x07 11. 01x23 +

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 16 (Scoupe 16)

We plaatsen een bijkomende zwarte schijf op 16. Scoupe 16 dus. De laatste randschijf die we aanvatten. Niet in volgorde van het boek maar in volgorde van het schrijven van de hoofdstukjes.

Diagram 1 Waz

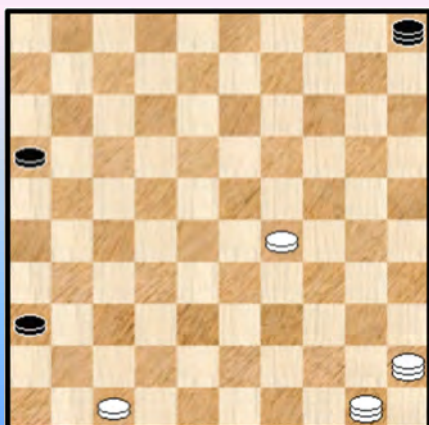
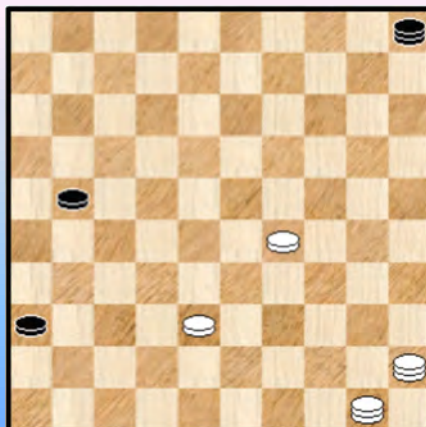


Diagram 1A Waz



We schrijven eerst en vooral de konklusie neer, het is eens wat anders 😊 De Scoupe 16 is **remise**. Met wel te verstaan de vrije schijf op het "uiterste" veld 29.

Er is verder een kleine typische remise - finesse bij de Scoupe 26. Verder blijft het Scoupe - schema (met het opkomen van 47) van kracht en zwart moet dus wel degelijk goed oppassen en de aandacht vooral niet laten verslappen ! Ook kan wit zijn opponent dwingen tot het spelen van 16-21.

We proberen dit alles te illustreren met de analyse van **diagram 1**. Wit is aan zet en de zwarte dam staat ongunstig op veld 5. Ondanks dit alles kan wit toch niet winnen.

01. 47-42 ! de zwarte dam kan duidelijk niet bewegen maar ook schijf 36 kan niet bewegen :

01. ... 36-41 ? 02. 42-37 41x32 03. 29-23 05x28 04. 50x22 32-37 05. 22-31 37x26
06. 45-18 +

Gedwongen voor zwart is dan ook het opspelen van 16 : **01.** ... 16-21 *

Op 02. 42-37 ? 05x46 03. 50-28 46x34 04. 45x26 de typische remise finesse bij een Scoupe 26. De zwarte dam laat het leven maar schijf 36 gaat vrij naar dam.

02. 42-38 zie **diagram 1A**

Hier mag zwart duidelijk niet 21-26 doen, iets minder duidelijk is dat ook niet mag : 02. ... 21-27 ?
03. 38-33 ! 27-31 * 04. 33-28 05x46 05. 50-28 46x34 06. 45x23 +

02. ... 05-19

Op 03. 38-33 19-08 04. 33-28 36-41 =

We kijken nog even wat er kan gebeuren na **03.** 03. 50-06

=> 03. ... 21-27 04. 06-11 27-32 ! (ook 04. ... 36-41 =) 05. 38x27 36-41 =

=> **03.** ... 19-05

++ De dam afnemen met 38-32 kan niet wegens de remise finesse. De zwarte schijf staat daarom erg goed positioneerd op 21.

++ 04. 06-11 Diagram 1B Wit spant een kleine valstrik

Diagram 1B 05-14 ?

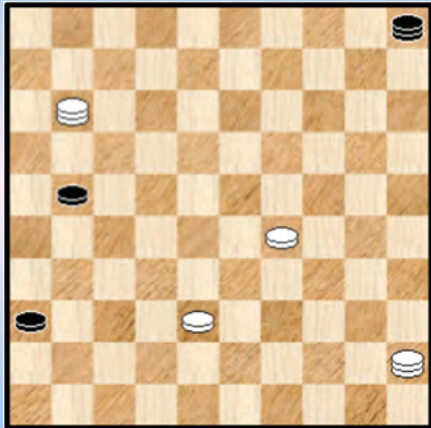
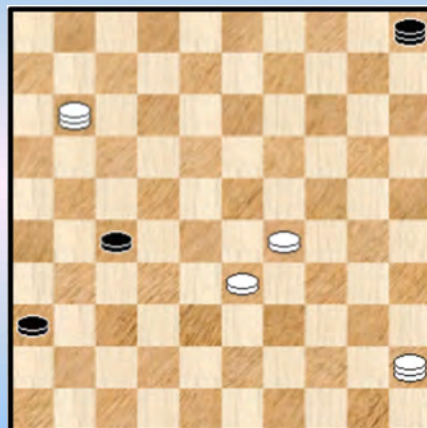


Diagram 1C 05-14 ?



>> 04. ... 05-14 ? (ook naar 10 of 19) 05. 38-33 ! 14-05 * 06. 11-16 ! 21-26 07. 33-28 05x46
08. 16-32 46x34 09. 45x23 +

Wit heeft eerst schijf 21 naar 26 gedwongen waardoor de remise - finesse wordt opgeheven.

04. ... 21-27 05. 38-33 Diagram 1C 05. ... 27-32 ! de enige !

>1 05. ... 27-31 06. 33-28 05x32 07. 11-28 32x34 08. 45x23 +

>1 05. ... 05-10 06. 11-16 ! 27-31 07. 16-32 10x46 08. 33-28 46x34 09. 45x23 +

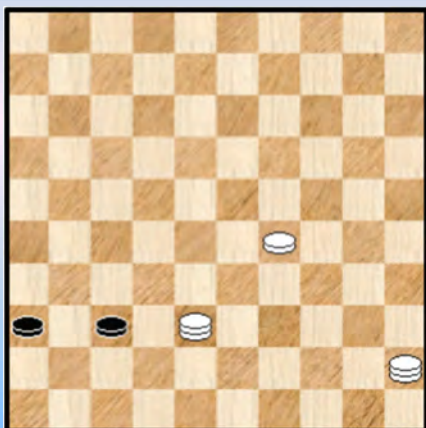
We nemen nog eens drie vervolgen onder de (dam) loep : 11-16, 11-07, 11-17 met massa's
bijbehorende vangstellingen.

1) 06. 11-16

>> 06. ... 36-41 07. 16x49 41-47 =

>> Maar zeker niet : 06. ... 32-37 ? 07. 33-28 05x32 08. 16x38 **Diagram 1D**

Diagram 1D Zaz, wit wint



>1 08. ... 37-41 09. 38-47 41-46 10. 47-41 46x34
11. 45x23 +

>1 08. ... 36-41 09. 38-47

>2 09. ... 41-46 10. 47-41 37-42 11. 41-37 46x34
12. 45x47 +

>2 09. ... 37-42 10. 47x38 41-47 11. 38-33 +

2) 06. 11-06 Diagram 1E

Diagram 1E Zaz

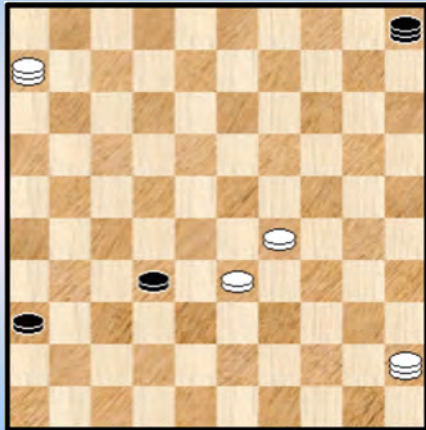
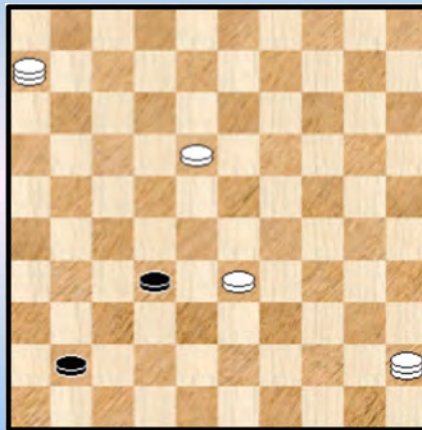
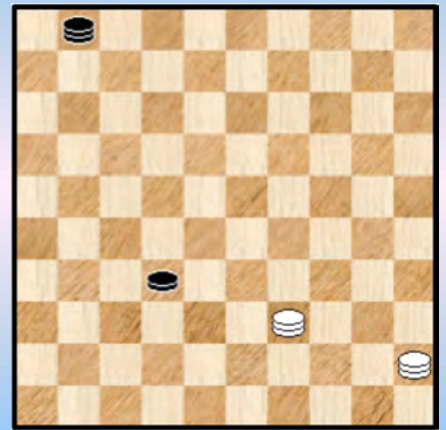


Diagram 1F Waz



Dia 1G Tableau !



Hier krijgen we een ander scenario. Men verifieert gemakkelijk dat niet kan : 36-41, 32-37, 05-10, 05-14 of 05-19.

We kijken naar de andere mogelijkheden :

>> 06. ... 32-38 ? 07. 33x42 36-41 * 08. 42-37 41x32 09. 29-23 05x28 10. 06x33 32-37
11. 33-47 +

>> 06. ... 05-23 ? 07. 29x18

>1 07. ... 36-41 **diagram 1F** 08. 06-17 !

>2 08. ... 41-47 09. 17-22

>3 09. ... 47x01 10. 22-39 ! + **Diagram 1G** De triktrak blijft ook verder een grote rol opeisen

>3 09. ... 47x07 10. 45x01 32-37 11. 22-31 37x26 12. 01-18 +

>2 08. ... 41-46 09. 17-26 46-41 10. 18-12 41-47 11. 26-48 47x01 12. 48-34 01x40 13. 45x37 +

>1 07. ... 32-37 08. 06-17 !

>2 08. ... 37-42 09. 17-28 +

>2 08. ... 37-41 09. 17-28

>3 09. ... 41-47 10. 18-12 47x01 11. 28-23 01x29 12. 45x23 +

>3 09. ... 41-46 10. 33-29 46x01 11. 29-23 01x29 12. 45x23 +

>2 08. ... 36-41 09. 17-26 41-47 10. 26x48 47x01 11. 48-34 01x40 12. 45x34 +

Het lijkt wel een triktrak - eindspel.

>> Alleen remise voor zwart geeft uiteindelijk : 06. ... 05-28 ! 07. 33x22

>1 07. ... 32-37 ? 08. 29-24 37-41 09. 45-23

>2 09. ... 41-47 10. 22-17 47x15 11. 23-29 15x11 12. 06x28 +

>2 09. ... 41-46 10. 23-19 46x14 11. 24-19 14x17 12. 06x28 +

>1 07. ... 32-38 ? 08. 45-34

>2 08. ... 38-42 09. 34-48 42-47 10. 48-34 47x24 11. 34-29 24x17 12. 06x28 +

>2 08. ... 36-41 09. 34-48 41-47 10. 29-23 47-36 11. 23-18 +

>1 En hier schuilt de remise : 07. ... 36-41 08. 45-34 32-37 09. 34-48 of ? 41-47
10. 48x26 47x24 =

3) Er was nog een derde scenario : 06. **11-17** Een klein verschil met het voorgaande maar toch met enkele gevolgen. We zullen niet opnieuw alle varianten geven zoals bij het voorgaande scenario en alleen de verschillen aanstippen :

Hier brengt het offer 06. ... 05-28 geen redding wegens 07. 33x22 36-41 08. 17-26 ! +

Wel remise geeft : 06. ... 32-38 07. 33x42 36-41 ! = In tegenstelling tot scenario 2 werkt de barrikade - winst hier niet voor wit omdat de dam op 17 los staat.

Zoals in de klassieke Scoupe proberen we ook nog eens (kort) te starten met 50-06 :

01. 50-06 05-10 (ook kunnen 05-14, 05-19 of 16-21)

02. 47-42 ! zwart moet van de lijn al kan ook 16-21

02. ... 10-15 03. 06-33

=> 03. ... 36-41 ? 04. 33-38 15x33 05. 38x29 41-47 06. 29-34 47x40 07. 45x12 +

=> 03. ... 16-21 ? 04. 33-38 15x33 05. 38x15 36-41 06. 42-37 41x32 07. 45-23 +

=> 03. ... 15-04 04. 42-37 !

++ 04. ... 04-09 ? 05. 37-31 36x27 06. 33-22 27x18 07. 29-23 18x29 08. 45x04 +

++ 04. ... 16-21 ! de enige voor zwart

>> 05. 33-28 21-27 =

>> 05. 33-50 21-27 06. 50-33 27-31 07. 37x26 36-41 =

--- o - O - o ---

Met de vrije (witte) schijf op 29 krijgen we dus remise. Wat met de onderliggende velden ?

Diagram 2 Waz of Zaz Remise

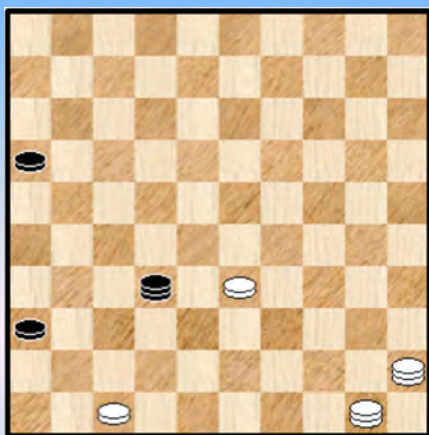


Diagram 3 Wit wint



Veld 33. We krijgen hier niet echt nieuwigheden ten aanzien van de stand met de schijf op 29. In de stand van **diagram 2** kan wit beginnen of zwart. De stand blijft remise.

Veld 34 dan. Hier verandert het spelbeeld. We starten met de sleutelstand. Niet moeilijk om die te vinden, het wijst zichzelf uit. In **diagram 3** wint wit door

01. 50-17 ! de enige, houdt schijf 16 op de plaats

=> 01. ... 05-46 02. 17-28 46x40 03. 45x12 +

=> 01. ... 05-10 02. 47-41 !

++ 02. ... 36x47 03. 17-33 47x40 04. 45x05 +

++ 02. ... 10x46 03. 17-28 46x40 04. 45x23 +

=> Offeren met 16-21 lost niks op, er blijft trouwens sowieso een klassieke (pre) - Scoupe over.

Diagram 3 leert ons betrekkelijk veel. De vangstelling met een schijf op 34 is uitermate sterk, gelet ook op het gevaarlijke 47-41 ! Het enige probleem voor wit is eigenlijk de controle over schijf 16. Als wit die heeft en er geen onmiddellijke dreigende beginvoorwaarden zijn, dan wint wit.

We geven vier standen als oefening.

Diagram 4 Wit wint

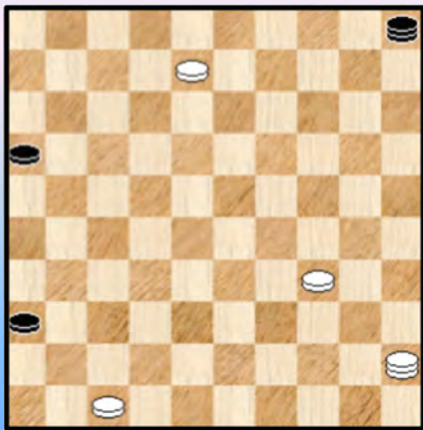


Diagram 5 Wit wint

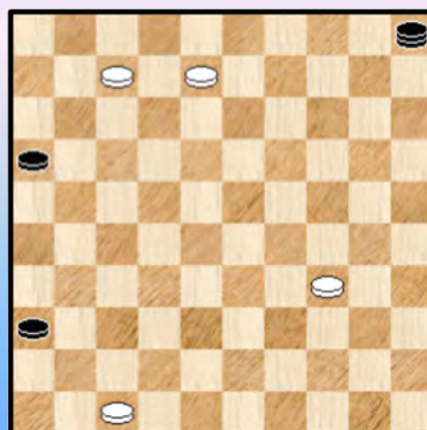


Diagram 4 : 01. 08-03 8 pent schijf 16 01. ... 05-19 02. 03-17 ! en zwart moet de lange lijn verlaten. Die neemt wit onmiddellijk in bezit en wint.

Diagram 5 : 01. 08-03 !

=> 01. ... 05-23 02. 07-01 23x45 03. 03-12 45x07 04. 01x12 +

=> 01. ... 05-32 02. 07-01 32-28 03. 01-06 28-32 04. 06-50 32-19 05. 50-45 +

Diagram 6 Wit wint

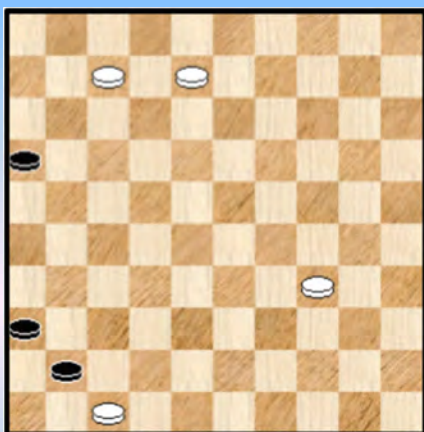


Diagram 7 Wit wint



Diagram 6 : Een volledige schijvenstand, om daarmee te beginnen 😊. Er zijn twee oplossingen :

=> 01. 08-03 41-46 02. 07-01 46-19 03. 01-06 19-32 04. 06-50 32-10 05. 50-45 10-28 06. 03-26 +
 Samengevat : wit bouwt de sleutelstelling op en zwart moet de lange lijn verlaten.

=> 01. 07-01

++ 01. ... 41-46 zie eerder

++ 01. ... 16-21 02. 08-03

>> 02.... 21-26 03. 01-23 41-46 04. 23-05 26-31 05. 03-14 46x10 06. 05x26 +

>> 02. ... 21-27 03. 03-21 27x16 04. 01-23 41-46 05. 23-05 16-21 06. 34-29 21-27
 07. 29-23 46x19 08. 05x21 +

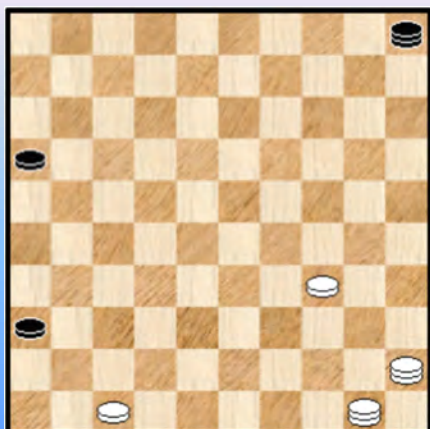
Diagram 7 :

01. 08-03 32-28 02. 29-01 28-37 03. 01-06

=> 03. ... 37-23 04. 06-01 23x45 05. 03-12 45x07 06. 01x12 +

=> 03. ... 37-05 04. 06-50 05-10 05. 50-45 10-28 06. 03-26 28-05 07. 26-17 en zwart moet de lange lijn verlaten met winst voor wit.

Diagram 8 Zaz remiseert



Om het hoofdstukje omtrent een extra schijf op16 af te sluiten keren we terug naar **diagram 3**. Daar was wit aan zet maar nu laten we zwart beginnen.

Zwart kan remiseren al is de taak toch wel behoorlijk moeilijker dan de winst wanneer wit begint.

01. ... 16-21 de enige

=> 02. 47-42 36-41 =

=> We proberen het nog eens als volgt voor wit : **02.** 50-33

++ Het volgende kan niet : 02. ... 21-27 ? 03. 33-38 27-31 04. 38-42 05-37 05. 42-48 +

++ Ook kan niet 02. ...05-19 ? (noch 05-10 ?) 03. 33-38 !

>> 03. ... 21-26 04. 47-41 +

>> 03. ... 19-14 04. 38x16 14-25 05. 34-29

>1 Na 05. ... 25-14 krijgen we een klassieke Scoupe die wint

>1 05. ... 25-20 06. 45-50 ! 20x42 ! 07. 47x38 36-41

>2 08. 38-33 41-47 09. 16-38 +

>2 Of ook 08. 16-32 41-47 09. 50-33 47-36 10. 32-41 36x47 11. 33-15 47x33 12. 15x38 +

Zwart kan wel remiseren op drie manieren :

++ 02. ... 36-41 03. 47x36 21-26 ! = Goed om weten, we verwijzen naar andere paragraafjes

++ 02. ... 21-26 03. 33-38 36-41 de enige 04. 47x36 Er volgt nu een lastig psychologisch moment

>> 04. ... 05-10 =

>> En niet : 04. ... 26-31 ? 05. 36x27 05-32 06. 38-33 ! 32x16 07. 33-11 16x40 08. 45x34 +

++ Tenslotte kan zwart ook remiseren door de lange lijn te houden maar wel naar veld 14 omdat hij dan kan achterlopen op 25 indien wit de zwarte schijf aanvalt.

02. ... 05-14 03. 47-42

>> 03. ... 21-27 =

>> 03. ... 14-25 04. 34-29 25-48 =

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

Scoupe met een extra zwarte schijf op 26 (Scoupe 26)

We plaatsen een bijkomende zwarte schijf op 26. Scoupe 26 dus.

Diagram 1 Waz Remise

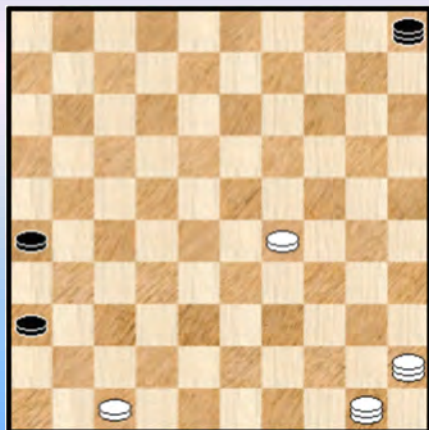


Diagram 1. We nemen een gelijkaardige stand als de klassieke Scoupe. Met dus een witte schijf op 29.

In de diagramstand is wit aan zet.

Vooreerst een algemene opmerking : wit moet (uiteeraard) trachten de lange lijn 46-05 te veroveren. Indien zwart de lange lijn prijsgeeft - vrijwillig of gedwongen - dan moet er toch nog eens gekeken worden of er voor zwart nog verweermogelijkheden nog mogelijkheden schuilen in het opkomen met schijf 26. We verwijzen hiervoor naar het paragraafje waar een extra schijf op 31 staat.

Maar zwart moet zich in eerste instantie focussen op het in bezit houden van de lange lijn.

We kijken even naar de diagramstand. Daarin kan de zwarte dam niet op de velden 46, 41, 37 of 32 staan wegens onmiddellijke afname en verlies. Er resten dus alleen de velden 5, 10, 14 of 19.

We hebben de dam bewust op 5 geplaatst omdat dit de slechtste plaats voor zwart op de lange lijn is. Dit laat ons toe de redenering op te bouwen. We kijken even wanneer wit de "Scoupe - poging" doet wat er gebeurt :

01. 47-42 !

=> De dam kan niet bewegen, bijvoorbeeld : 01. ... 05-14 02. 42-37 14x46 03. 50-28 46x34 04. 45x23 +

=> Ook niet 01. ... 36-41 ? 02. 42-37 41x32 03. 29-23 05x28

++ 04. 50x22 32-37 * 05. 45-23 37-42 06. 23-37 42x31 07. 22x36 +

++ Bij het slaan naar de andere velden 6, 11 of 17 kan wit hetzelfde schema toepassen, bij het slaan naar 6 ook een andere (leuke) winst die we toch even meegeven :

04. 50x06 32-37 * 05. 45-12 ! 26-31 06. 12-26 31-36 07. 26x48 36-41 08. 48-37 41x32 09. 06-33 32-37 10. 33-47 +

=> De enige zet voor zwart die remiseert is : 01. ... 26-31 ! 02. 42-38 31-37 ! opnieuw de enige 03. 38-33 36-41 ! remise. Een leuke anekdotische bijkomstigheid : In plaats van 36-41 kan zwart ook de dam offeren op 23 of 28 en toch nog remiseren.

=> We kijken, naar analogie met de klassieke Scoupe, nog even naar : 01. 50-06 ! 05-10 X 02. 47-42 26-31 03. 42-38 31-37 04. 38-33 36-41 =

X In de laatste variant behouden we voor zwart (die ook andere remisemogelijkheden heeft) bewust de analogie met de klassieke Scoupe.

Zijn er andere mogelijkheden voor wit om zwart van de lijn te verdrijven ? Neen.

We hebben in diagramstand 1 zoals gezegd de zwarte dam op 5 geplaatst, het moeilijke veld voor zwart. Plaatst men de dam op een ander veld (10, 14, 19) dan ontstaan extra (remise) mogelijkheden maar eigenlijk kan zwart het allemaal best eenvoudig en simpel gouden : wanneer wit een poging doet

om "Scoupe - gewijs" te winnen (opkomen met 47-42) laat zwart in alle gevallen steeds 26-31 ! volgen met remise.

Dat is de eenvoudige gulden regel. Anders laat zwart schijf 26 gewoon staan en speelt met de dam op de lange lijn (velden 5, 10,14 en 19).

Scoupe 26 is dus **remise**.

We hebben natuurlijk de witte schijf op 29 geplaatste, het verst mogelijke veld (om in de klassieke Scoupe te kunnen winnen). Wat indien we ons begeven in pre - Scoupe toestanden ?

We gaan vooreerst een stap terug met schijf 29. Die kan komen ofwel van 33 ofwel van 34. We nemen eerst veld 34.

Diagram 2 Waz Remise

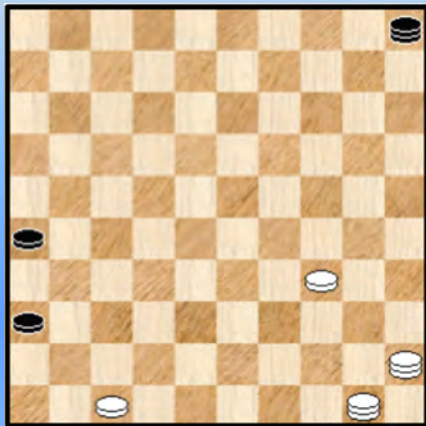
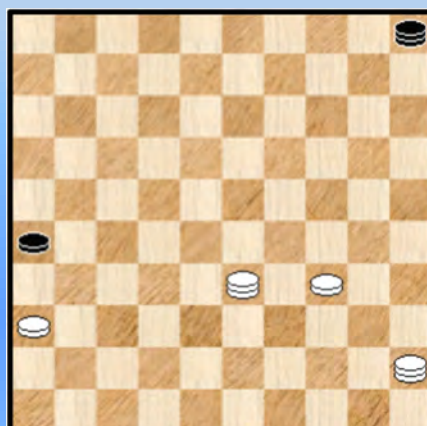


Diagram 2A Waz Remise



In **diagram 2**, met de witte schijf op 34, kiezen we opnieuw een ongunstig veld voor zwart : het hoekveld 5. Wit is aan zet.

=> 01. 50-33 Zwart kan niet met de dam spelen

++ 01. ... 05-14 ? 02. 47-41

>> 02. ... 14x46 03. 33-28 46x40 04. 45x23 +

>> 02. ... 36x47 03. 33-38 47x40 04. 45x10 +

++ Ook kan niet 01. ... 26-31 ? 02. 33-42 ! Wit wint de schijf op 31 en komt daarmee in een winnende klassieke Scoupe (of zelfs een pre - Scoupe) terecht.

++ Toch kan zwart wel degelijk remiseren : 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 **Diagram 2A**

Goed om weten : deze stand is niet te winnen voor wit. Zwart houdt simpel vast aan de lange lijn ! Mocht wit een derde dam kunnen halen dan wint het vrij simpel met een vangstelling.

=> We nemen ook nog eens de "Scoupe - poging" kort door :
01. 47-42

++ 01. ... 26-31 ! 02. 42-38 31-37 =

++ Ook 01. ... 36-41 =

Valt 34 valt dus niet te winnen. Wat met veld 33 ?

Diagram 3 Waz Remise



Gelet op de positie van de witte dammen, die we op 45 en 50 hebben geplaatst, met de zwarte dam dus op veld 32 of 37 staan. En 41 zou eigenlijk ook kunnen.

Om het maar meteen te zeggen : ook dit is niet te winnen. Wit kan noot dreigen met 47-41 omdat zwart 36x47-41 omdat zwart 36x7 kan slaan. 1

Vb. 01. 45-34 37-32 02. 45-50 32-19 en zwart heeft geen enkel probleem.

Wat als we nog een verdieping zakken ? Naar veld 40 moeten we alvast niet gaan want een schijf op 40 kan alleen naar 34 (reeds gehad : remise) of 35 en dan vallen we buiten de oorspronkelijke Scoupe- pyramide. Ook al remise dus. Blijven dus over 38 en 39. We starten met **veld 38**

Diagram 4 Waz Winst

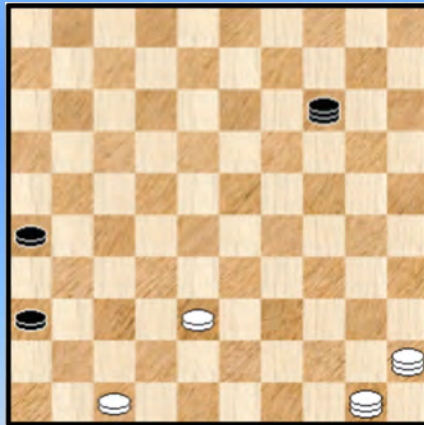


Diagram 4A Zaz Zit wint



Hier kan wit wel winnen. Weliswaar maken we abstraktie van het beginvoorwaarden - probleem. In **diagram 4** is wit aan zet en we hebben de zwarte dam zo goed mogelijk geplaatst. Andere plaatsen zijn zeker niet beter en de winstgang blijft trouwens hetzelfde.

Het komt er natuurlijk op aan een passend sleutelstand op te bouwen. Wit zal de beide dammen plaatsen op de velden 6 en 17 en hierbij met de nodige voorzichtigheid te werk gaan.

01. 50-39 om 26-31 te beletten.

01. ... 14-19 **X** 02. 39-48 19-10 (19-37 kan niet)

03. 45-01 10-28 04. 01-06 28-10 05. 48-39 10-14 nog steeds kon 26-31 niet

06. 39-22 ! De sleutelstand is bereikt, zie **diagram 4A**

Wat kan zwart doen ?

=> De lange lijn verlaten : 06. ... 14-03 07. 22-28 +

=> 06. ... 14-19 07. 47-41

++ 07. ... 36x47 08. 22-17 47x11 09. 06x14 +

++ 07. ... 19x46 08. 38-32 46x17 09. 06x28 +

=> 06. ... 26-31 07. 22-27 31x22 08. 06x05 +

=> Tenslotte, indien : 06. ... 14-05 07. 22-17 even een tempo 26-31 08. 17-39 ! (op 17-26 kan zwart pareren met 05-37) 31-37 09. 39-48 37-41 10. 38-32 05x37 11. 48x31 ! 36x27

12. 47x36 27-32 13. 06-33 +

X Zijn we niks vergeten ? Jawel ! Na de eerste zet van wit in de winstvoering (01. 50-39) kan zwart ook offeren ! : 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 **Diagram 4B**

Diagram 4B Waz Winst

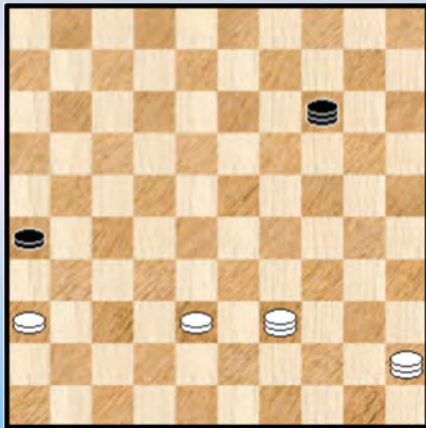
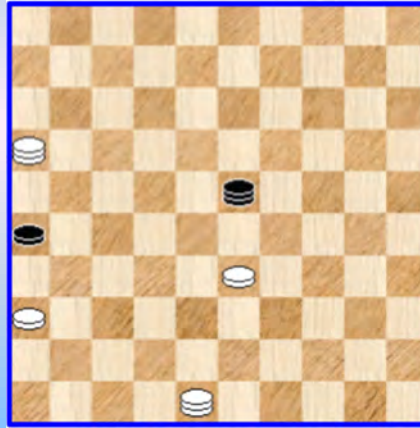


Diagram 4C Zaz Wit wint



We hadden daarstraks al een soortgelijke stand die niet te winnen was (zwart kon de lange lijn houden). Hier echter is de tweede witte schijf meer centraal geplaatst; En dat heeft mogelijkheden.

We weten niet of het de enige mogelijke sleutelstand is maar wit bouwt de stand van **diagram 4C** op. Zwart is aan zet. De vangstelling lijkt wat diffuus maar blijkt erg effectief. Indien zwart naar de velden 19, 14, 10 of 5 gaat wint wit door : 48-31 ! 26x37 33-28 19x32 16x38 ! + **Barrikade**.

Indien zwart naar 46 gaat dan temporeert wit heel even : 48-42 ! zwart moet nu wel naar de andere kant van de lange lijn en er volgt opnieuw de barrikade !

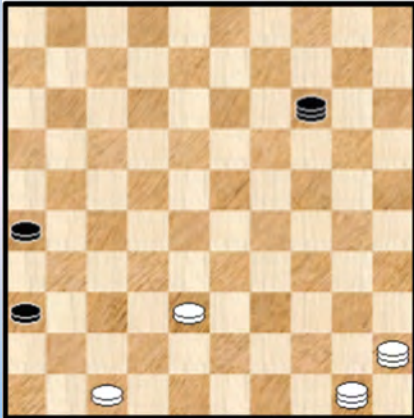
Alles samen toch een mooie oplossing voor het behalen van de winst !

Zoals daarstraks opgemerkt rest er ons iets te zeggen over de beginvoorwaarden. We doen dit aan de hand van een aantal voorbeelden / opgaven. In de meeste diagrammen is zwart aan zet. Soms kan hij remiseren.

U krijgt de diagrammen vanaf volgende bladzijde. Het was eerst de bedoeling de opgaven te beperken tot maximaal een zestal, maar uiteindelijk werden het er dus 12.

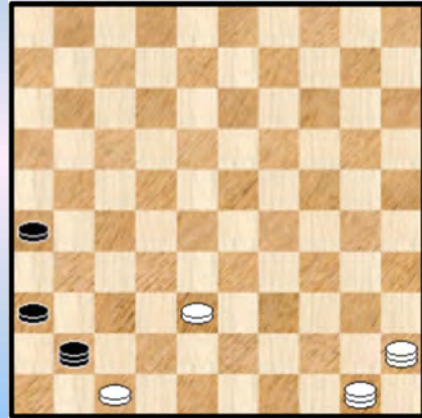
- - - - - o - O - o - - - - -

Zwart remiseert (op 3 manieren)



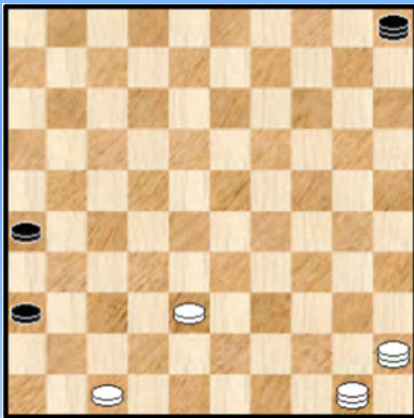
1

Remiseert zwart ?



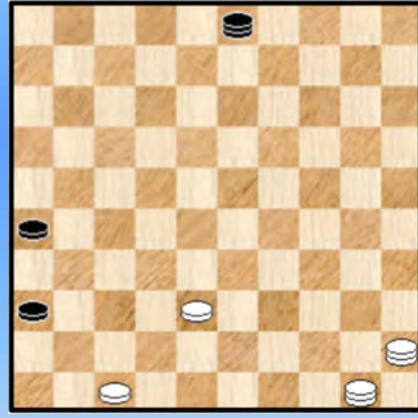
4

Zwart remiseert



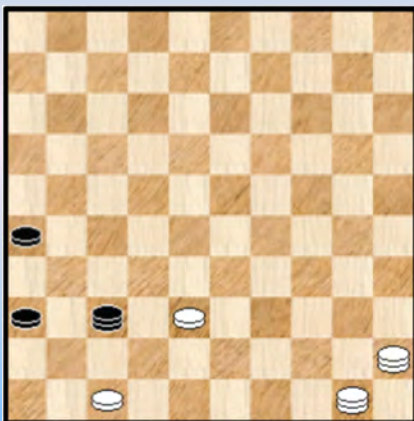
2

Remiseert zwart ?



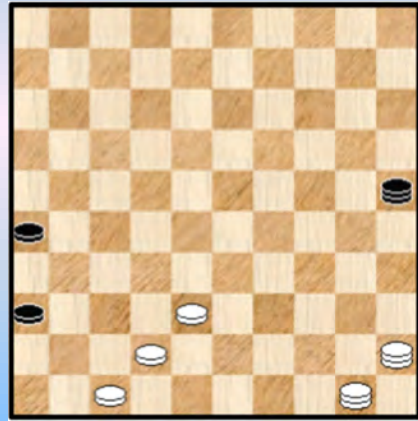
5

Zwart remiseert



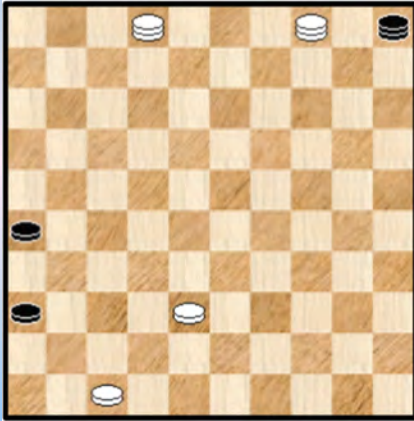
3

Remiseert zwart ?



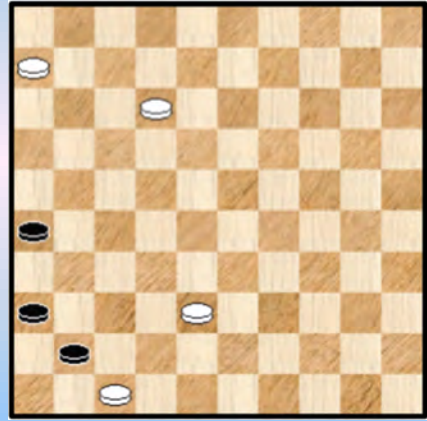
6

Zwart remiseert



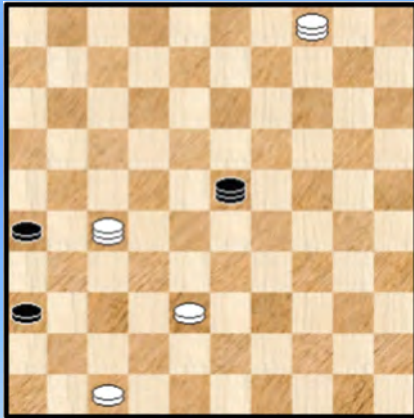
7

Wit wint



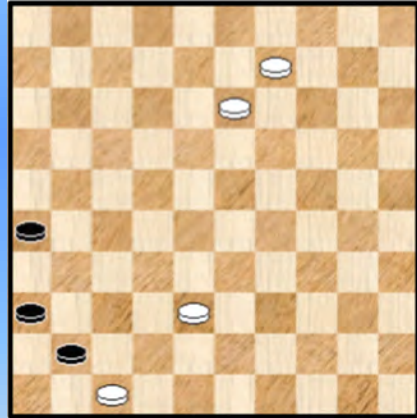
10

Wit wint (op 2 manieren)



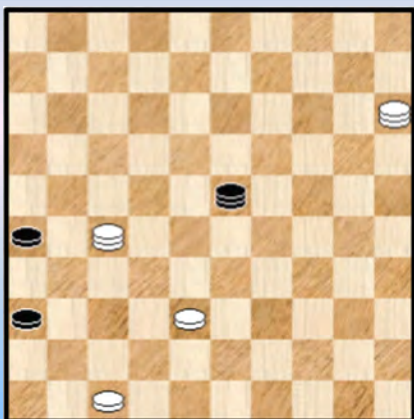
8

Wit wint



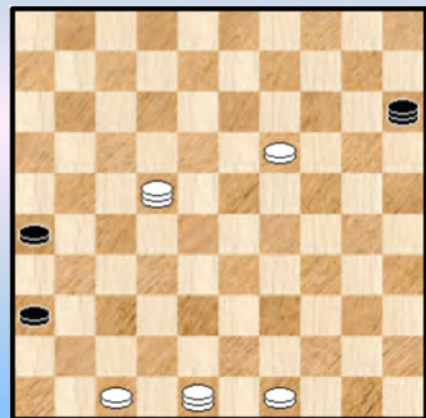
11

Wit wint



9

Kan zwart remiseren ?



12

Scoupe 26 Voorbeelden / Oefeningen / opgaven - Oplossingen

1. Zwart kan remiseren op drie manieren :

=> 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 26-31 03. 36x27 14-32 =

=> 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 14-09 ! en de dreiging 26-31 valt niet te pareren.

=> 01. ... 26-31

++ 02. 45-34 31-37 03. 34-48 36-41 ! 04. 47x36 14-20 05. 48x26 20x47 =

++ 02. 38-33 14-32 (ook 02. ... 14-20 03. 45-29 20-15 ! = kan)

>> 03. 45-12 (om achter te lopen op 26)

>1 03. ... 31-37 ? 04. 12-26 37-41 05. 26-37 + er komt een klassieke Scoupe op het bord

>1 03. ... 32-43 ! 04. 12-23 of ? 36-41 ! 05. 47x27 43x16 =

>> 03. 50-39 32-49 04. 45-23 36-41 ! 05. 47x27 49x21 =

2. Hier is er maar één manier van remiseren :

=> 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 26-31 03. 36x27 05-32 =

=> 01. ... 26-31 ? 02. 45-34 (op 02. 38-33 ? zou zwart toch nog remiseren , zie vorige opgave)

++ 02. ... 31-37 03. 34-48 +

++ 02. ... 05-14 03. 34-48 14-37 * 04. 38-33 +

3. Ook hier slecht 1 manier om de stand gelijk te houden :

=> 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 26-31 03. 36x27 37-32 =

=> 01. ... 37-19 ?

++ 02. 50-39 enz. met winst zie de vorige opgaven

++ 02. 45-34 ? hier kan zwart alsnog remiseren : 02. ... 36-41 03. 47x36 19-24 04. 38-32 26-31 !

05. 36x27 24-19 06. 50-28 19-13 07. 28-22 13-19 08. 22-28 19-13 09. 27-21 13-27 =

Indien de dam van 37 op 46 staat dan blijft alles gelden.

4. Zwart, die aan zet is, beschikt hier niet over de reddende manoeuvre 36-41 zoals in voorgaande diagrammen. Hij verliest dus :

01. ... 41-19 02. 50-39 enz.

5.

=> 01. ... 03-21 02. 38-33 * 21-32 03. 33-29 32-19 04. 47-42 26-31 =

=> Ook kan 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 03-09 ! =

=> Niet goed voor zwart is het om onmiddellijk de lange lijn in bezit te nemen : 01. ... 03-14 ?

02. 50-39 ! en nadien kan dan de barrikade - sleutelstand worden opgebouwd (**diagram 4C** in dit paragraafje).

6. Zwart is aan zet , maar wat is het resultaat ? Wel, wit wint

01. ... 25-48 het beste dat zwart kan doen.

02. 50-06 X 48x37 03. 45-12

- => 03. ... 37-05 04. 12-17 **diagram 6-1** 26-31 * 05. 17-39 31-37 06. 39-48 +
- => 03. ... 37-46 04. 12-17 46-05 05. 38-32
- ++ 05. ... 05x46 06. 47-41 46x11 07. 06x28 +
- ++ 05. ... 05x41 06. 17-21 26x17 07. 06x46 +

Diagram 6-1 Zaz

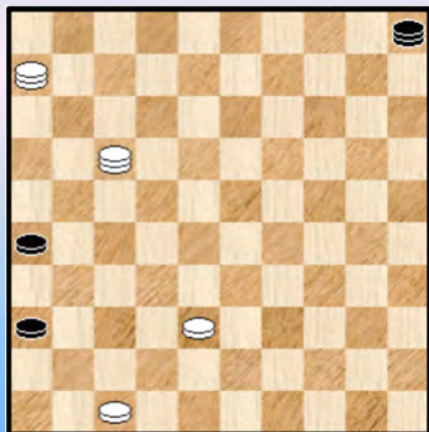
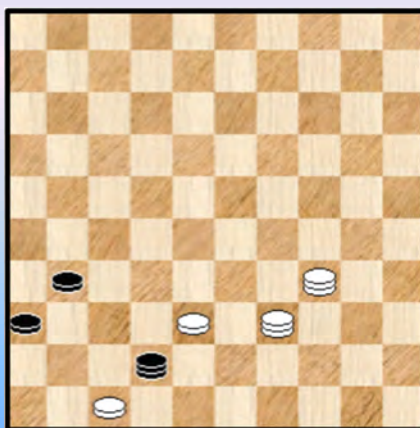


Diagram 6-2 Zaz



- => 03. ... 26-31 04. 12-34
- ++ 04. ... 37-19 05. 34-48 +
- ++ 04. ... 37-48

- >> 05. 34-25
- >1 05. ... 48-42 06. 06-33 42-37 07. 25-48 +
- >1 05. ... 48-37 06. 25-48 +

>> We geven ook nog een andere winst met een leuke winst- én een leuke remisevariant :
05. 06-39 48-42 (op 05. ... 48-37 06. 39-48 +) Zie **diagram 6-2**

- >1 Wit wint door : 06. 39-33 42-48 07. 34-25 48-37 08. 25-48 +
- >1 Maar moet vooral oppassen om niet te doen : 06. 38-32 ? 42-15 !

- >2 07. 39-28 31-37 ! 08. 32x41 15-42 ! 09. 47x38 36x47 =
- >2 07. 34-45 15-10 ! 08. 39-28 * 10-15 09. 28-23 of ?

- >3 En nu niet 09. ... 31-37 ? 10. 32x41 15-42 11. 47x38 36x47 12. 23-34 ! 47x40 13. 45x34 +
- >3 Maar wel 09. ... 15-04 10. 45-50 of ? 36-41 11. 47x27 04x31 =

X Ook wint 02. 42-37 48x31 03. 45-23 we pikken er een leuke winst uit 31-42 04. 38-32 26-31
05. 47x38 31-37 06. 32x41 36x47 07. 50-33 47-36 08. 23-41 36x47 09. 33-15 47x33 10. 15x38 +

7. Zwart kan hier remiseren

01. ... 26-31 ! De enige. Wat kan wit nu proberen ?

- => 02. 02-08 31-37 03. 08-26 37-41 04. 38-32 05x37 05. 26x48 41-46 =
- => 02. 02-30

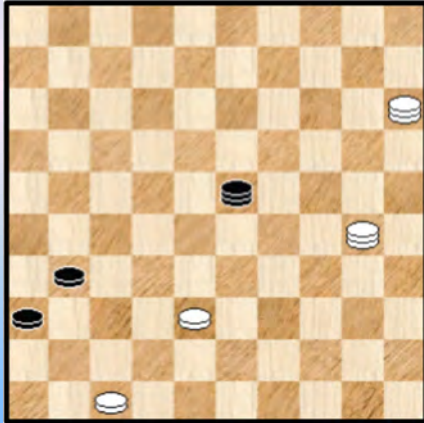
++ Nu mag zwart niet overgaan tot 02. ... 31-37 ? 03. 30-48 37-41 04. 38-32 05x37
05. 48x31 36x27 06. 47x36 +

++ 02. ... 05-23 ! (of ook naar 28 met hetzelfde schema)

>> op 03. 30-48 ? volgt nu een post - Scoupe remise : 03. ... 23-07 ! 04.48x26 07-16
05. 38-33 16-11 06. 33-29 11-07 07. 29-24 07-02 08. 24-20 02-19 ! =

>> 03. 04-15 plaatst nog een serieuze valstrik **Diagram 7-1**

Diagram 7-1 Zaz



>1 03. ... 31-37 ?

>2 Met 04. 30-48 ? brengt zwart weer de post - Scoupe remise op het bord : 04. ... 23-07 ! 05. 48x26 07-16
06. 38-33 16-11 07. 33-29 11-07 08. 29-24 07-02
09. 24-20 02-19 ! =

>2 Wit heeft echter (veel) beter, een (kleine) combinatie nog wel ! : 04. 38-32 ! 37x28 05.47-41 ! 36x47 06. 30-24 47x20
07. 15x18 28-32 08. 18-29 32-37 09. 29-47 +

>1 Wat is de oplossing voor zwart dan : even temporiseren met 03. ... 23-28 en nadien 31-37. Wit beschikt dan niet meer over die winstmogelijkheid.

Al bij al een mooie geheel.

Voetnoot : Indien zwart in de diagramstart zou starten met 01. ... 05-23 02. 02-16 ! dan komen we in de oplossing terecht van volgend diagram (winnend voor wit).

8. Wit kan winnen op twee manieren. Het komt er bij de beginzet op aan om zwart te beletten van 26-31 te spelen.

=> 01. 04-22 zwart kan nu duidelijk niet 26-31 spelen. 01. ... 23-14 02. 27-16

++ 02. ... 26-31 03. 22-17

>> 03. ... 14-37 04. 17-21 37-23 05. 21-26 +

>> 03. ... 14-25 04. 16-32 +

>> 03. ... 31-37 04. 17-26 37-41 05. 26-31 36x27 06. 17x05 +

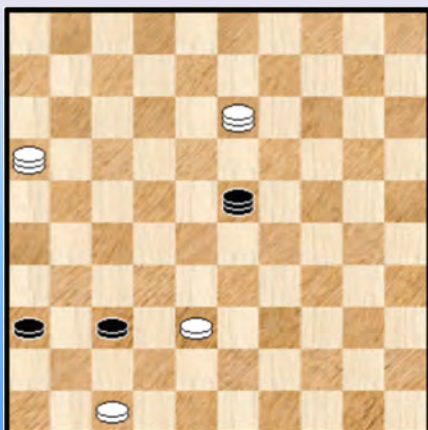
++ 02. ... 14-23 03. 22-06 23-46 04. 16-11

>> 04. ... 46-05 05. 11-17 +

>> 04. ... 26-31 05. 11-39 31-37 06. 39-48 +

>> 04. ... 46-14 05. 11-17 +

Diagram 8-1 Waz



=> De tweede winst dan : 01. 27-16 26-31 zwart kan best actief optreden 02. 04-13 ! werkt naar een vangstelling toe

++ 02. ... 31-37 **diagram 8-1** 03. 47-41 !

>> 03. ... 36x47 04. 16-02 47x08 05. 02x41 +

>> 03. ... 37x46 04. 13-31 36x27 05. 16x05 +

++ 02. ... 23-14 03. 13-08 (dreigt met 08-26) 31-37

04. 08-26 37-41 05. 26-31 36x27 06. 16x05 +

++ 02. ... 23-05 03. 13-30 31-37 04. 30-48 37-41

05. 38-32 05x37 ! 06. 48x31 36x27 07. 16x46 +

9.

01. 15-33 De enige die wint. Zwart kan duidelijk niet 26-31 spelen.

01. ... 23-19 02. 27-16

=> 02. ... 19-37 03. 33-22 37-19 04. 22-06 en verder zoals in eerdere opgaven

=> 02. ... 26-31 03. 33-17 19-37 04. 17-06 37-05 05. 06-39 enz. ...

10. Is het mogelijk een Scoupe 25" samen te stellen met alleen schijven ? Natuurlijk ☺

01. 06-01 26-31 * 02. 12-08

Niet 02. 12-07 ? 41-46 03. 07-02 46-14

++ 04. 01-45 36-41 05. 47x27 14-32 =

++ 04. 02-30 36-41 05. 47x27 14-20 06. 38-32 20-14 =

=> 02. ... 41-46 03. 08-03 46-19 (bijvoorbeeld) 04. 03-26 19-37 05. 26-12 ! en zwart moet de lange lijn gedwongen verlaten. Winst voor wit.

=> 02. ... 31-37

Wit kan nu dam nemen zowel op veld 2 als op veld 3. We nemen de kortste winst :

03. 08-03

++ 03. ... 41-46 04. 03-26 +

++ 03. ... 37-42 04. 03-25 42x33 05. 01-23 41-46 06. 23-05 33-38 07. 25-48 +

11. Geen makkelijk eindspel

Alleen wint 01. 13-08 !

Vooraleer met de oplossing verder te gaan tonen we eerst waarom de andere twee beginzetten falen. (09-03 of 09-04). We beperken ons tot de beste van de twee : 09-03.

01. 09-03 ? 41-46 02. 13-09 46-23 ! ook veld 19 kan met hetzelfde remise - mechanisme.

03. 09-04 36-41 ! 04. 47x36

++ En nu niet 04. ... 26-31 ? 05. 36x27 23-29 06. 03-14 ! 29x47 07. 14-41 47x22 08. 04x27 +

++ Maar eerst 04. ... 23-29 ! 05. 38-32 26-31 06. 36x27 29-23 =

We gaan nu verder met de oplossing : 01. 13-08 !

=> 01. ... **26-31** 02. 08-03 41-46 *

++ Nu niet 03. 03-26 ? 46-37 ! 04. 26-17 37-42 (niet de enige manier om te remiseren trouwens)

>> 05. 17-33 31-37 06. 09-03 37-41 07. 03-26 42-48 08. 47-42 48x37 09. 26x48 =

>> 05. 38-32 31-37

>1 06. 47x38 37x28 07. 17x50 36-41 =

>1 06.32x41 42-20 ! (of ook via veld 31) 07. 09-03 20-42 ! 08. 47x38 36x47 =

++ 03. 09-04 de enige

>> 03. ... 46-23 04. 03-26 23-37 05. 04-27 31x22 06. 26x42 +

>> 03. ... 31-37 04. 03-26 +

>> 03. ... 46-37 04. 38-33 ! een tempo 37-46 05. 03-26 +

=> 01. ... **41-46** 02. 08-02 !

Indien wit damt neemt op veld 3 komt zwart terug met de remise 41-23 enz. zoals hierboven beschreven.

++ 02. ... 26-31 03. 09-03 46-23 04. 03-26 +
++ 02. ... 46-23 03. 09-04 !

Opnieuw mag hier geen dam op veld 3 komen wegens de remise 36-41, 23-29 en 26-31

Wat kan zwart nu nog doen ? Het dubbel offer 36-41, ... enz. werkt nu niet en zwart kan alleen op de lijn blijven met de gekende winst voor wit :

03. ... 23-28 04. 02-08 28-23 05. 04-22 enz. met winst

12. Het laatste uit de reeks. Een beetje als een grappige uitsmijter bedoeld. De oplossing is dan ook niet al te uitvoerig.

Zwart ziet nog de kans een kleine valstrik te spannen : 01. ... 15-10 02. 19-13 ? 10-37 !
03. 48x31 36x09 +

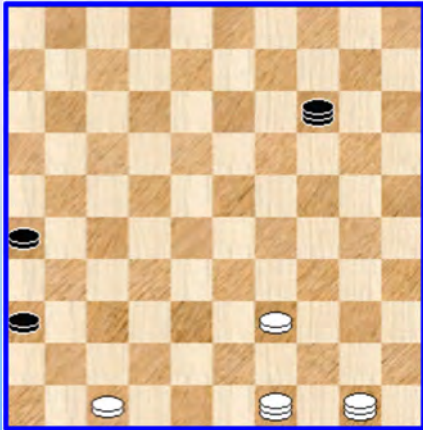
Wit kan uiteraard gewoon 02. 22-06 doen 10x23 03. 48-43 en verder een winnende "Scoupe 25" - stelling opbouwen.

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

(Vervolg extra schijf op 26)

Veld 38, hebben we behandeld, maar we hebben nog het geval te goed waarbij de witte vrije schijf op veld 39 staat. We starten met de op te bouwen **sleutelstelling**.

Diagram 1 Zaz, wit wint



Zwart is aan zet. Hij kan natuurlijk de lange lijn verlaten maar dat is de bedoeling van wit die dan de lijn dadelijk in bezit neemt, de schijf naar een derde dam loodst en wint.

Maar kan zwart iets anders ? Eigenlijk niet :

=> Naar 46 bijvoorbeeld gaat niet wegens 49-32 +

=> De zwarte dam mag ook niet los staan , bijvoorbeeld :

01. ... 14-19 02. 47-41 !

++ 02. ... 19x46 03. 49-32 46x44 04. 50x28 +

++ 02. ... 36x47 03. 49-38 47x44 04. 50x14 +

=> Kan de dam naar veld 5 ? In dat geval maakt wit een tempo 49-43 en we komen in de voorgaande situatie. Winst. De dam op 43 belet het uitkomen van 26-31 wegens 43-48 +

Als tempo moet wit vooral niet kiezen : 02. 49-38 ? wegens 36-41 ! 03. 47x36 26-31 04. 36x27 05-32 ! remise.

=> Tenslotte volgt op 01. ... 26-31 opnieuw 02. 47-41 ! enz. met winst.

Voetnoot : De grote vraag en het probleem is vooral of zwart in de beginstand al niet kan starten met 26-31. Dit kan de winst lelijk verstoren. Hier was dat natuurlijk niet het geval.

--- o - O - o ---

Diagram 2 Wit wint

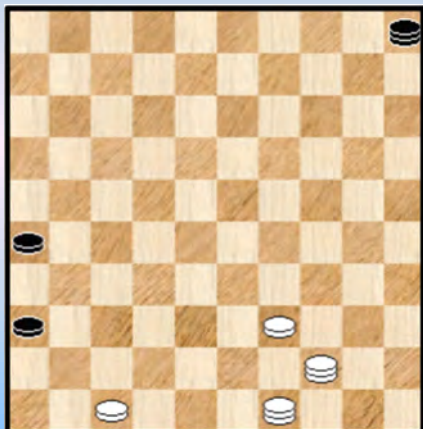


Diagram 2A Waz



De stand van **diagram 2** is nauwelijks verschillend van diagram 1. Bijkomend : wit is aan zet en nog eens bijkomend : de zwarte dam staat zelfs in de uithoek 5 ! Toch kost het hier de nodige moeite om te winnen. Meer zelfs, het is een erg moeilijk eindspel.

01. 44-50 X

=> De zwarte dam mag niet los staan : 01. ... 05-14 02. 47-41

++ 02. ... 14x46 03. 49-32 46x44 04. 50x28 +
++ 02. ... 36x47 03. 49-38 47x44 04. 50x10 +

=> Zwart moet dus wel 01. ... 26-31 02. 39-33 ! Y

++ Nu kan zwart niet verder met 31-37 wegens de barrikade : 02. ... 31-37 03. 33-28 05x32
04. 49x27 37-42 05. 47x38 36-41 06. 38-33 + (ook 06. 27-32 +)

++ Maar zwart kan nu natuurlijk weer los staan omdat 47-41 niet meer werkt voor wit
02. ... 05-14 zie **diagram 2A**

>> 03. 49-16 ? 14-20 !
>1 04. 16-49 20x42 05. 47x38 36-41 =
>1 04. 33-28 31-37 =
>1 04. 16-38 31-37 =

>> 03. 49-13 ? 14-20 ! =
>> 03. 49-38 ? 36-41 ! 04. 47x27 14-32 =

>> De enige die wint voor wit is : 03. 49-21 !

>1 03. ... 14-19 04. 21-12 ! veld 12 is erg belangrijk. De uiteindelijke reden daarvan is dat straks de zwarte dam alleen op de velden 46 tot 32 zal kunnen plaats nemen en niet meer op veld 23.

>2 04. ... 19-37 05. 12-34 37-48 06. 34-25 48-37 07. 25-48 schijf 31 gaat verloren en wit krijgt een winnende klassieke Scoupe.

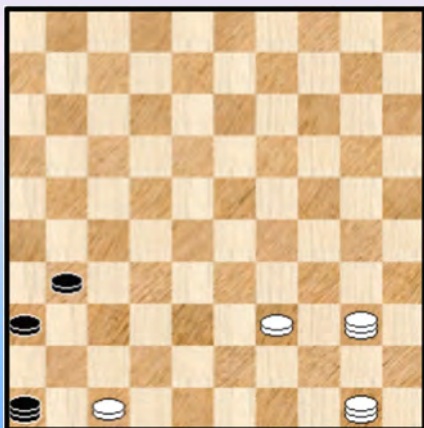
>2 04. ... 19-32 05. 50-39
>3 05. ... 32-37 06. 39-48 +
>3 05. ... 31-37 06. 39-48 37-41 07. 48-37 +

>1 beter nog dan 14-19 voor zwart is : 03. ... 14-23 Nu kan wit niet onmiddellijk naar veld 12. Er is echter een makkelijke en mooie oplossing hiervoor : 04. 21-26 ! 23-37 * 05. 26-12 !

>2 05. ... 37-46 06. 50-39 +
>2 05. ... 37-41 06. 50-39 +

=> Y Er is een tweede oplossing mogelijk die deels op de eerste oplossing teruggaat
02. 49-40 ! 05-46 zie **diagram 2B**

Diagram 2B Waz



03. 40-45 ! even een tempo, de inleiding tot een ingenieuze winst

++ 03. ... 46-37 04. 45-29 ! 37-32 (of een ander veld)
05. 29-42 32-37 06. 42-48 +

++ 03. ... 46-41 04. 45-01

>> 04. ... 41-37 05. 01-29 enz. zoals hierboven
>> 04. ... 41-32 05. 01-12 !! pas als de dam op 32 staat mag wit naar veld 12

05. ... 32-46 06. 39-33 !

>1 06. ... 46-41 07. 50-39 en daarna 39-48 +
>1 06. ... 46-37 07. 50-39 37-48 08. 39-25 48-37 09. 25-48 +
>1 06. ... 46-32 07. 50-39 en daarna 39-48 +

>> 04. ... 41-46 05. 47-41 46x44 06. 50x28 +

++ 03. ... 46-32 04. 45-12 ! enz. zoals hierboven

Samengevat : het komt erop aan om de zwarte dam op het juiste moment naar de velden 32 of 37 te dirigeren waarna wit 39-33 kan spelen. Veld 12 speelt bij dit alles een belangrijke rol.

Dat dit zeer nauw luistert - een **Sijbrandsiaanse** uitdrukking die we ook wel eens graag gebruiken - kunnen we nog extra aantonen. We keren terug naar **diagram 2B**.

Wit mag hier niet het aanlokkelijke 03. 40-12 !? spelen. Flits geeft hier bij niet de minste krimp, maar Kingsrow weet natuurlijk beter :

03. 40-12 !?

=> 03. ... 46-37 ? 04. 12-29 ! en wit wint zoals hierboven

=> 03. ... 46-41 ? 04. 39-33 ! en wit wint zoals hierboven

=> Maar zwart speelt 03. ... 46-32 !

Wit kan nu in essentie twee zaken doen :

++ De winstpoging van hogerop : 04. 39-33 32-43 !

Belet het achterlopen op 26 en dreigt terzelfdertijd met 36-41 47x27 en 53x16 Dit is niet te remediëren en dus remise. We zien dus meteen ook waarom zwart op het passend moment naar veld 32 moet gaan !

++ Aanvallen op 26

04. 12-26 32-37 * 05. 26-21 de beste

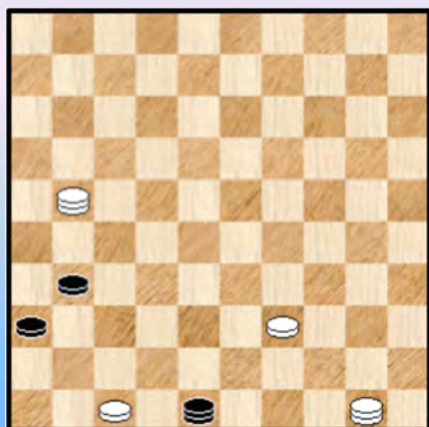
>> Zwart kan niet los staan wegens 05. ... 37-19 ? 06. 47-41 !

>1 06. ... 36x47 07. 21-38 47x44 08. 50x14 +

>1 06. ... 19x46 07. 21-32 46x44 08. 50x28 +

>> 05. ... 37-48 ? Zie **diagram 2C**

Diagram 2C Wit wint



Een kleine tussendoor - lekkernij die we niet versmaden. Wit wint door : 06. 21-43 de enige

>1 06. ... 31-37 07. 47-42

>2 07. ... 37-41 08. 43-32 ! 48x44 09. 50x46 +

>2 07. ... 36-41 08. 42x31 48x26 09. 43-21 26x44
10. 50x46 +

>1 06. ... 48-37 07. 43-32 37x44 08. 50x28 +

>1 06. ... 48-42 07. 47x38 36-41 08. 43-48 31-36
09. 48-26 + (ook 09. 48-42 of 09. 48-43 of 09. 39-33 +)

>> Maar zwart heeft natuurlijk nog één uitweg : 05. ... 37-05

Kortom we krijgen een **pat - situatie** : **Diagram 2D**

Diagram 2D Waz, remise



Indien Wit nu opnieuw naar 26 dan zwart naar 37
Indien wit 39-33 dan zwart 31-37
Indien wit 26-17 dan 31-37
Indien wit 26-12 dan gaat zwart naar 32 !
Indien tenslotte wit naar 8 of 3 gaat dan gaat zwart naar 23

Men kan een dergelijke **pat - situatie** misschien best beschouwen als een soort herhaling van zetten (**HVZ**) maar dan op een hoger niveau.

Het is niet de eerste keer dat we dit tegenkomen maar het is toch een zeldzaamheid. Om het goed te begrijpen moet men de zaken echt goed bekijken en bijkomend moet men in feite op de hoogte zijn van de achterliggende Scoupe - problematiek die natuurlijk mee speelt !

In de tweede oplossing speelt de hele problematiek van veld 12 en de pat - situatie explicieter dan in de eerste oplossing. Nochtans speelt het onderhuids ook daar mee.

X Er is hier ook een andere toegangspoort : 01. 49-43

=> 01. ... 26-31 02. 43-48 +
=> 01. ... 05-14

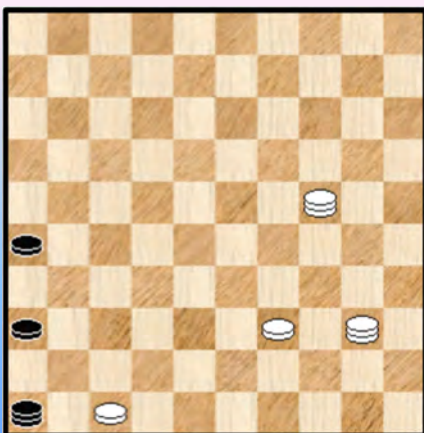
++ Niet 02. 43-48 ? 14-37 03. 48x31 26x37 =

++ 02. 44-50 14-05 03. 43-49 26-31 * 04. 49-40 en we komen opnieuw terecht in de varianten van hierboven.

Voetnoot : We vermoeden dat **diagram 1** de enige sleutelstand is - we moeten weliswaar voorzichtig zijn en met twee woorden spreken - voor het geval van een extra schijf op 26 (Scoupe 26) en de witte vrije schijf op 39. Het bovenstaande mag dan ook welkome theoretische aanvulling worden beschouwd. Dit zelf in de partij konstrueren lijkt wat hoog gegrepen !

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

Diagram 3 Wit wint



We nemen er een derde stand bij. In **diagram 3** is wit en zet en de opgave luidt : op naar de winst !

Bepaald niet evident om de enige winnende beginzet te vinden, al heeft het voorgaande ons toch veel geleerd.

We geven eerst enkele zetten die niet winnend zijn.

=> 01. 39-33 ? of 01. 39-34 ?

Na deze zetten komt de vrije schijf op een plaats terecht die niet meer winnend is (zie eerder).

=> 01. 24-42 ?

++ Weliswaar mag zwart niet overgaan tot 01. ... 46-37 ? 02. 42x31 26x37 03. 40-23 +

++ Maar een tussenzetje lost alles op : 01. ... 46-28 !

>> 02. 39-34 28-37 03. 42x31 26x37 =

>> 02. 40-44 28-37 03. 42x31 26x37 =

=> 01. 40-49 26-31 02. 49-35 31-37 03. 39-34 37-42 ! 04. 47x38 36-41 =

(Op 04. ... 46-05 05. 34-29 +) Bijna kon wit een dubbele vangstelling opbouwen ...

=> 01. 40-44 46-14 ! de enige die remiseert. We geven drie mogelijkheden :

++ 02. 24-42 14-37 03. 42x31 26x37 =

++ 02. 44-35 26-31 03. 24-42 14-28 04. 42x26 28x50 =

++ 02. 44-50 36-41 ! 03. 47x36 14-25 04. 39-33 25-43 en de afruil 26-31 valt niet te pareren.
Remise.

=> En nu de winnende voortzetting : 01. 40-45 !

Principieel heeft zwart twee mogelijkheden : ofwel 26-31 ofwel een zet met de dam op de lange lijn.

++ We nemen eerst dit laatste geval. Steeds zal wit beginnen met 24-42 en alles in goed banen leiden naar de voorgaande standen rondom diagram 2. We nemen er één voorbeeld uit :

01. ... 46-41 02. 24-42 41-46 03. 42-38 46-14 04. 38-43 14-19 (op 04. ... 26-31 05. 45-50 +)
05. 45-50 19-05 06. 43-49 26-31 07. 49-40 zie de standen rondom diagram 2 voor het vervolg.

++ En dan de tweede mogelijkheid : 01...26-31 02.39-34 !

Diagram 3A Zaz

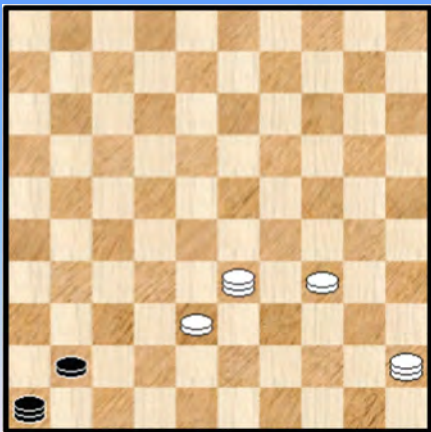


Diagram 3B Waz



>> 02. ... 46-28 03. 24-42 28-37 04. 42-48 +

>> 02. ... 46-41 03. 24-42 41-37 04. 42-48 +

>> 02. ... 46-37 03. 24-33 37-05 04. 33-42 05-37 05. 42-48 +

>> 02. ... **31-37** 03. 24-33 ! 37-42 * 04. 47x38 36-41 * **diagram 3A**

>1 05. 33-28 41-47 06. 28-05 47x40 07. 45x23 46x19 08. 05x23 +

>1 Of ook 05. 38-32 41-47 06. 33-15 46x40 07. 45x29 47x24 08. 15x29 +

Kortom een dubbele vangstelling, de clou van het eindspel (naast het Scoupe - gedeelte)

>> We hebben ook nog als laatste : 02. ... **46-32** 03. 24-33

>1 03. ... 32-43 04. 33-39

>2 04. ... 43-48 **diagram 3B** 05. 47-42 ! 48x37 06. 39-28 37x40 07. 45x23 +

>2 04. ... 43-49 05. 39-28 + (en niet 05. 39-48 ? 36-41 ! 06. 47x27 =)

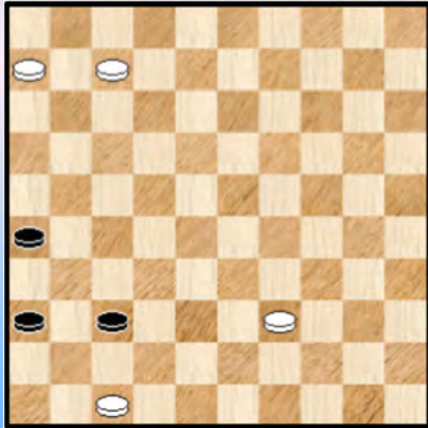
>1 03. ... 32-19 04. 47-41 ! +

>1 03. ... 32-05 04. 33-42 05-37 05. 42-48 +

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

Zou het mogelijk zijn een Scoupe 26 met vrije schijf op 39 in schijvenstand op het bord te brengen ?
Jazeker.

Diagram 4 Wit wint



Ja, het ziet er zeer eenvoudig uit maar de ganse problematiek van Scoupe 26 met vrije schijf 39 schuilt erin !

Er zijn twee oplossingen : startend met 06-01 of beginnend met 07-02.

Het "Scoupe - gedeelte" is hetzelfde voor beiden, maar het niet Scoupe - deel is verschillend. Daarom.

=> 01. **06-01**

++ (Het Scoupe - deel) : 01. ... **37-41** 02. 07-02 41-46 03. 01-45 26-31 04. 02-16

>> 04. ... 46-19 05. 45-50 en zwart moet weg van de lange lijn. Winst

>> 04. ... 31-37 05. 39-34 37-42 * 06. 47x38 36-41 * 07. 16-32 41-47 08. 32-05 47x40

09. 45x23 46x19 10. 05x23 + Dubbele vangstelling.

>> Voor andere zetten met de dam op 46 is nog wat werk te doen, we verwijzen naar opgave 2 ...

++ Zwart kan echter ook Scoupe ontwijken : 01...**37-42** 02. 47x38 36-41 03. 01-06 (ook via 07-02 komt wit er) Zie **diagram 4A**

Diagram 4A Zaz

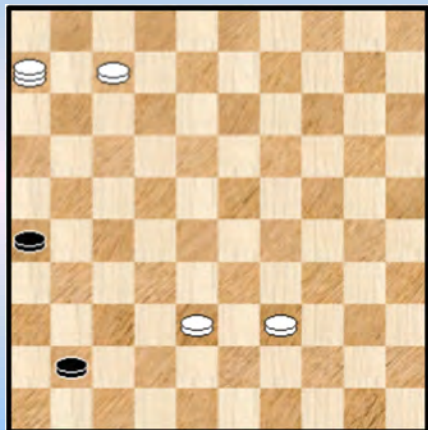


Diagram 4B Zaz



>> 03. ... 41-46 04. 06-22 +

>> 03. ... 41-47 04. 07-01 ! 47x50 05. 01-12 ! met winst. **Diagram 4B** Een gekend en mooi motief. Ook in de andere (hierna volgende) varianten komt dit steeds terug.

>> 03. ... 26-31 04. 07-01

>1 04. ... 41-47 05. 01-45 ! 47x50 06. 45-12 ! +

- >1 04. ... 41-46 05. 38-32 46x50 06. 01-12 ! +
- >1 04. ... 31-37 05. 01-45 41-46 06. 39-34
- >2 06. ... 46-41 07. 06-22 41-46 08. 22-36 +
- >2 06. ... 37-41 07. 06-28 41-47 08. 28-05 47x40 09. 45x23 46x19 10. 05x23
- Dubbele vangstelling
- >1 04. ... 31-36 05. 01-45 41-46 * 06. 39-34 36-41 * 07. 06-28 41-47 08. 28-05 47x40
- 09. 45x23 46x19 10. 05x23 + Dubbele vangstelling

=> We hebben nog de tweede oplossing te goed. Daarbij beperken we ons tot het afwijkende niet - Scoupe gedeelte :

- 01. 07-02 37-42 (37-41 geeft aanleiding tot het Scoupe - deel, zie hierboven) 02. 47x38 36-41
- 03. 02-13

Wit snijdt de pas af voor de zwarte schijf op 26. Alleen is de vraag : kan wit onder deze omstandigheden wel een sleutelstand opstellen die zwart van de lange lijn verdriift ?

We gaan daarom nog even door :

- 03. ... 41-46 04. 06-01 46-14 05. 39-33 14-41 ! belet wit met 13-18 de vangstelling te voltooien
- 06. 33-29 41-28 07. 13-36 28-19 08. 38-33 19-10 09. 01-06 10-37 10. 29-24 37-32
- 11. 24-20 32-37 12. 33-29 37-19 13. 20-15 19-32 14. 36-22 **diagram 4C**

Diagram 4C Zaz



Met zijn laatste zet voltooid wit de vangstelling.

Het is duidelijk dat zwart nu geen resources meer heeft en de lange lijn moet prijsgeven.

Met een derde witte dam is de winst daarna een makkelijke opgave.

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

Scoupe met een extra zwarte schijf - Samenvatting (1)

Alles samen werd het nog een hele hap. Tijd dus om een klein retro - blikje te werpen in de vorm van een klein overzicht. We nemen steeds wit als meerderheidskleur.

Hier komt de **samenvatting** met ook enkele extra commentaren :

=> Extra schijf op veld **05** : **winst**

++ De schijf op 5 houden

++ De winstvoering op zich is duidelijk

++ Het opstellen van uiteindelijke vangstelling (wit beschikt dan al over drie dammen) scheidt nog de meeste moeilijkheden

=> Extra schijf op veld **15** : **winst**

++ Een bijzonder knappe winstvoering die te kennen is, een extra konstruktie bovenop de Scoupe - konstruktie zelf.

++ Oppassen voor het offer van schijf 15 waarmee men in een post - Scoupe kan terechtkomen (remise)

=> Extra schijf op veld **25** : **remise**

++ Het systeem uit de Scoupe 15 is niet bruikbaar

++ Indien de witte losse schijf lager staat dan veld 29 :

>> Veld 34 **winst** (vrij makkelijk zelfs)

>> Veld 33 **remise**

>> Veld 38 **winst**

=> Extra schijf op veld **35** : **winst**

=> Extra schijf op veld **45** : **remise**

++ Linken met de "Manoury - wereld"

=> Extra schijf op veld **01** : **remise**

++ De zwarte dam kan op de lange lijn blijven wegens een remisefinesse eigen aan Scoupe 01

++ Indien de witte losse schijf lager staat dan veld 29 :

>> Veld 34 **remise**

>> Veld 33 **remise**

>> Velden 38 en 39 **winst**

=> Extra schijf op veld **06** : **remise**

++ Indien de witte losse schijf lager staat dan 29 (op zowel 34 als 33) dan **winst**

=> Extra schijf op veld **16** : **remise**

++ Indien de witte losse schijf lager staat op 33 dan **remise**

++ Indien de witte losse schijf lager staat op 34 dan **winst**

=> Extra schijf op veld **26** : **remise**

++ Ook met de witte schijf op 33 of 34 valt het niet te winnen

++ Nog een verdieping lager wint het wel voor de velden 38 en 39

=> Extra schijf op veld **31** : --

++ Het belang van de beginvoorwaarden is groot : het is vaak óf wit die wint (indien hij onmiddellijk de schijf op 31 kan aanvallen) óf zwart die remiseert (met de opstoot 31-37).

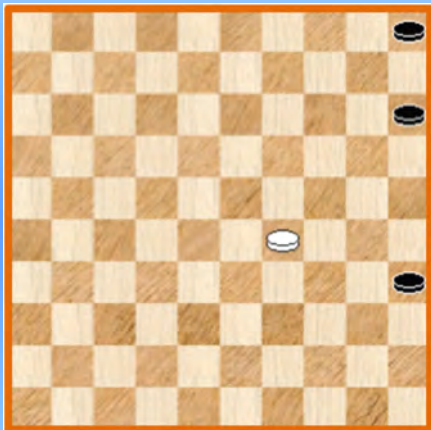
++ Wanneer toch een stand op het bord komt waarin geen van beide kleuren de onmiddellijke actie van hierboven kan uitvoeren kan zwart (meestal) remiseren. Toch een tikkeltje verrassend.

Twee algemene opmerkingen :

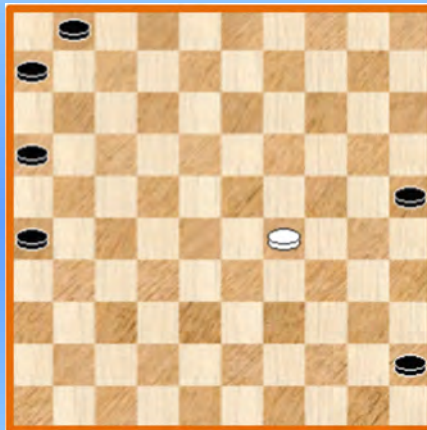
- 1) De bovenstaande konklusies zijn (uiteraard) alleen geldig wanneer men eventuele beginvoorwaarden - problematiek terzijde schuift.
- 2) Voor de meeste van deze "Scoupe xx" - eindspelen is kennis van het eigenlijke Scoupe nodig om uiteindelijk tot de winst te komen (indien deze aanwezig is). Ook voor de verdedigende kleur is kennis van de het onderliggende Scoupe - eindspel vaak (en eigenlijk altijd) een must.

Tenslotte stellen we het ook even grafisch voor :

Extra schijven waar wit **wint**



Extra schijven waar zwart **remiseert**



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

Scoupe met een extra zwarte schijf - Samenvatting (2)

De resultaten van de Scoupe 's met een extra schijf voor de minderheidskleur hebben we samengevat op de voorgaande bladzijden.

We komen hier nog met een aanvulling : een visuele lijst (diagrammen dus) van de sleutelstanden of kenmerkende standen voor het benodigde winststelsel. Wel te verstaan niet alleen als de vrije witte schijf op het kritieke veld 29 staat maar ook op velden gelegen in de piramide onder 29.

Wat de naamgeving van de diagrammen betreft doen we het als volgt : **BxxWyy** met daarin :

- => **B** voor black / zwart
- => **W** voor white / wit
- => **xx** staat voor het veld van de zwarte extra schijf
- => **yy** staat voor het veld van de vrije witte schijf

We doorlopen eerst de rechterkant van het bord.

Dia B00W29 (waz) SCOUPPE

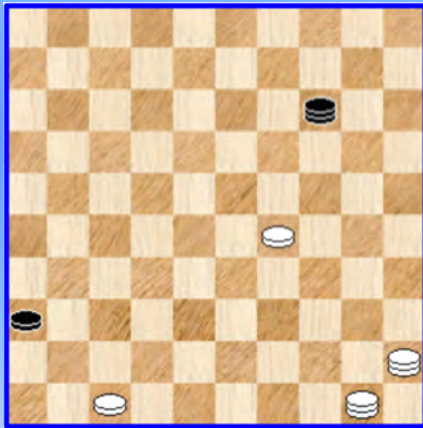


Diagram B05W29 (zaz)



Dia B15W29 (zaz)



Dia B15W42 (zaz) (15 => 35)

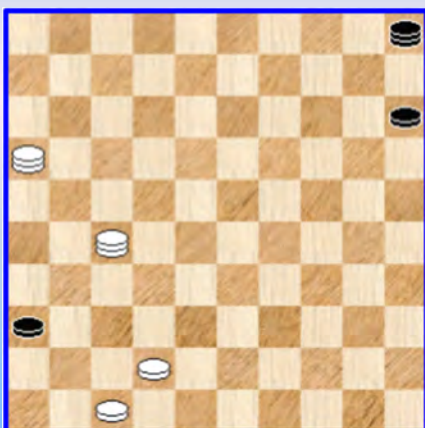


Diagram B25W34 (zaz)



Dia B25W38 (zaz)

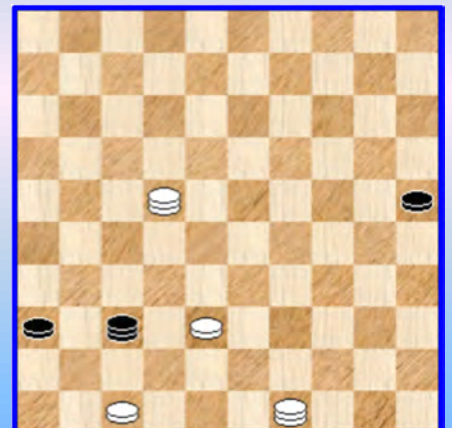
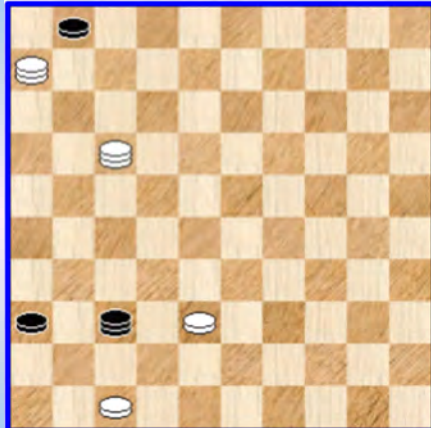


Diagram B35W29 (zaz)



Diagram B01W38 (zaz)



Dia B01W39 (zaz)

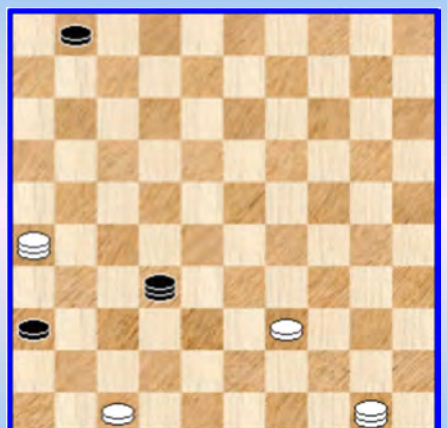


Diagram B06W34 (zaz)



Diagram B06W33 (zaz)



Dia B16W34 (waz !)



Diagram B26W38 (zaz)



Diagram B26W39 (zaz)



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

Scoupe met een extra basisschijf (2 of 3 of 4) Intro

Bij de opbouw van een PDFje gebruiken we wel enige systematiek. Een beetje rechtlijnigheid en logika. Al wat het maar om alles min of meer ordentelijk te laten verlopen. En bijkomend, om niet al te veel te vergeten ...

Aan dat laatste vooral moest ik denken toen me iets te binnenviel. We hadden een rondreis gepland doorheen de randschijven (te gebruiken als extra schijf in de Scoupe xx). En die keurig afgewerkt. En ook de samenvatting neergepend. Om dan een maand later vast te stellen dat we de basisschijven waren vergeten : de schijven op 2 , 3 en 4.

Nu weet ik niet onmiddellijk of die in de praktijk effectief voorkomen. Intuïtief moeten ze veeleer zelden voorkomen gezien de aanwezigheid van een dergelijke extra - schijf het damhalen van de meerderheidskleur serieus tegenwerkt. Hoe dan ook, we zullen dit ten gepaste tijde wel zien in de partijen - database.

Extra werk dus ! We geven eerst snel de resultaten die Kingsrow ons dadelijk meegeeft :

Extra schijf op veld 2

Extra schijf op 29 : Remise
Vrije schijf op 33 : Remise
Vrije schijf op 34 : Remise
Vrije schijf op 38 : Winst
Vrije schijf op 39 : Winst
Vrije schijf op 40 : Remise

Extra schijf op veld 3

Extra schijf op 29 : Remise
Vrije schijf op 33 : Winst
Vrije schijf op 34 : Winst

Extra schijf op veld 4

Extra schijf op 29 : Winst

Moeilijk te zeggen wat precies de verwachtingen waren maar het onderscheid tussen de velden 2 en 3 enerzijds en veld 4 anderzijds verdient uiteraard een onderzoek. Idealerweise vinden we ook de vangstellingen voor de gevallen waar winst aanwezig is.

--- o - O - o ---

Scoupe met een extra basisschijf op veld 4

Diagram 1 Wit wint

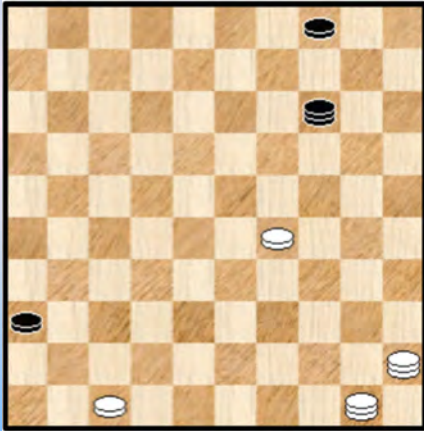
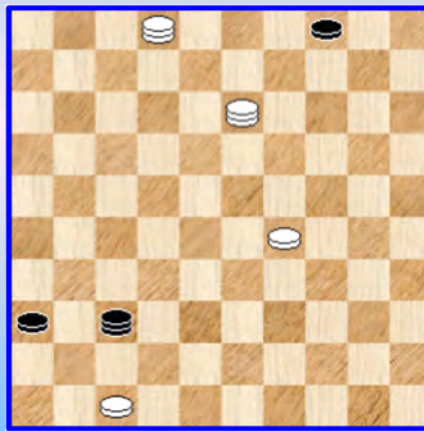


Diagram 2 Zaz



In **diagram 1** noteren we onze beginstand. Wit is in het volle bezit van 2 dammen. We laten wit beginnen maar het heeft eigenlijk geen belang. Het vinden van de (winnende) sleutelpositie stelt niet al te veel problemen : **diagram 2**.

Daarin kan de zwarte dam op een willekeurig van de lange lijn staan en zwart is ook aan zet. Het speelt allemaal geen rol. Gelet op 47-41 ! moet zwart weg van de lange lijn. Wit bezet de lange lijn en brengt zijn vrije schijf naar dam en konstrueert een vangstelling. Winst.

Wat zijn de mogelijke hinderpalen tegen dit schema. Ik zie er drie :

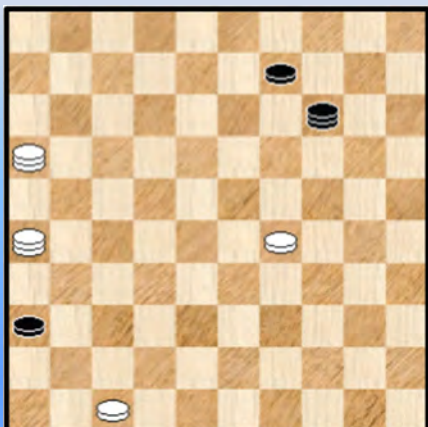
- 1) Kan zwart zijn schijf op 4 niet ten nutte maken gedurende de opbouw van diagram 2 ? Anders gezegd kan zwart stokken in de (dam) wielen steken ?
- 2) Kan wit zijn schijf wel naar dam brengen eens de lange lijn veroverd ?
- 3) En tenslotte : kan er wel effectief een vangstelling gevormd worden eens wit drie dammen heeft ?

Om de **eerste vraag** te beantwoorden kijken we eens naar de opbouw vanuit diagram 1 richting diagram 2. We nemen de drie opties van zwart door :

=> 01. 45-40 14-32 02. 50-11 32-37 03. 40-35 37-32 04. 35-13 32-37 05. 11-02 De stand van diagram 2 is bereikt en zwart moet de lange diagonaal verlaten. Erg rechtlijnig.

=> We kijken nu eens wat er gebeurt indien zwart naar veld 9 trekt met de schijf op 4 :

Diagram 3 Zaz wint



01. ... 04-09 02. 40-35 14-32 03. 50-39 32-10
04. 35-02 10-32 05. 39-17 32-10 06. 02-16 10-14
07. 17-26 **diagram 3**

07. ... 14-05 (of 14-46) 08. 16-27 09-14 09. 26-03 14-19
10. 03-08 en er blijft een klassieke Scoupe over.

Het gebruikte winstschema is dus eerst de dam te laten pendelen door de witte dammen op 16 en 26 te plaatsen en daarna kan de schijf op 9 succesvol worden aangevallen.

Een mooi winstschema, we weten wel niet of dit het enige

winstschema is.

=> 01. ... 04-10 02. 50-39 10-15 03. 39-25 14-37 04. 40-44 ! 37-05 05. 25-03 ! 05-46
06. 03-09 ! 46-05 07. 09-25 ! 05-46 08. 44-35
++ 08. ... 46-05 09. 29-24 +
++ 08. ... 46-32 09. 29-24 + Zwart moet de lijn verlaten.

Wanneer de schijf op 4 naar 15 gaat dan nemen het mooie winstschema zoals we dat ondertussen kennen uit de Scoupe 15 - behandeling. Wit wint een tempo op de lijn 25-03 en uiteindelijk moet zwart dan de lijn 46-05 verlaten.

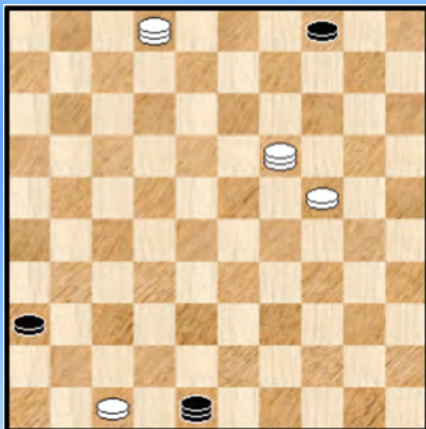
Daarmee is vraag 1 volmondig beantwoord. Wit kan alle problemen de baas.

We stappen over naar **vraag 2** : quid met het naar dam brengen van een witte schijf ? Ik was een beetje verrast door de oplossing die Kingsrow suggereerde en wacht nog even om ze te verklappen.

We starten met diagram 2. Zwart is aan zet.

01. ... 37-31 02. 13-19 31-48 03. 29-24 ! **Diagram 4**

Diagram 4 48-25 ?



Het moment om eerst de oplossing van Kingsrow uit de (dam) doeken te doen : wit dirigeert zijn vrije schijf (komend vanaf het kritieke veld 29, maar dat heeft nu op zich geen relevantie meer gezien wit de lange lijn in bezit heeft) naar veld 15.

Daarna plaats hij de ene dam op veld 46 en begeleidt met de andere dam de schijf op 47 naar een derde dam ! Dit schept geen principiële problemen. Er blijft dan nog een vangstelling te bouwen met de drie dammen.

Met dit alles is overigens niet gezegd dat er geen mogelijkheid is / zou zijn om schijf 29 zelf naar dam te brengen. Alleen is het voorgestelde systeem vrij rechtlijnig !

We zijn niet zomaar gestopt bij **diagram 4**. Indien zwart naar 25 zou spelen om wit te beletten naar 15 te gaan krijgen we iets moois (en dan houden we natuurlijk altijd even halt ☺) :

03. ... 48-25 ? 04. 02-08 !!

=> 04. ... 25-43 05. 19-10 ! 04x15 06. 24-20 15x24 07. 08x48 +

=> 04. ... 25-09 06. 08-03 +

=> 04. ... 25-48 05. 08-26

++ 05. ... 48-34 06. 19-10 04x15 07. 47-41 36x47 08. 26-03 47x20 09. 03x39 +

++ 05. ... 48-25 06. 26-48 25-09 07. 24-20 09x25 08. 19-30 25x34 09. 48x25 +

=> Er blijft dus over : 04. ... 25-03 05. 08-26 03-25 * (op 05. ... 03-09 06. 26-03 +)
06. 26-48

++ 06. ... 25-03 07. 24-20 03x25 08. 19-30 25x34 09. 48x30 +

++ 06. ... 04-10 07. 19x05 +

++ 06. ... 04-09 07. 19-08

>> 07. ... 25-14 08. 24-20 14x25 09. 08-30 25x34 10. 48x03 +

>> 07. ... 09-14 08. 08-03 +

Een mooie geheel dat we toevallig onder ogen kregen bij het opschuiven van schijf 29 naar 15. Een klein (maar functioneel) uitstapje.

We hernemen de algemene redenering : wit brengt schijf 29 naar 15 (dit is gerealiseerd) daarna brengt wit schijf 47 (!) naar een derde dam. Een stap die we hier overslaan. Tenslotte wordt een vangstelling opgebouwd. Dewelke ?

Diagram 5 voldoet aan alle voorwaarden :

Diagram 5 Waz



01. 48-37 ! Een uitermate verrassende zet.

=> 01. ... 36-41 02. 37-32 ! 16x20 03. 46x25 +

=> 01. ... 16-02 02. 24-13 ! 02x41 03. 46x37 +

=> 01. ... 16-49 02. 24-38 49x41 03. 46x37 +

=> 01. ... 16-07 02. 37-23 07x20 03. 15x24 +

=> 01. ... 16-27 02. 37-32 27x20 03. 15x24 +

Men kan gemakkelijk verifiëren dat de zwarte dam ook op andere velden zou mogen staan.

Het geven van deze vangstelling sluit natuurlijk het bestaan van een andere vangstelling (of meerdere vangstellingen) niet uit.

In dit geval vond ik al gauw een tweede vangstelling : **Diagram 6 ABC**

Diagram 6A Wit wint

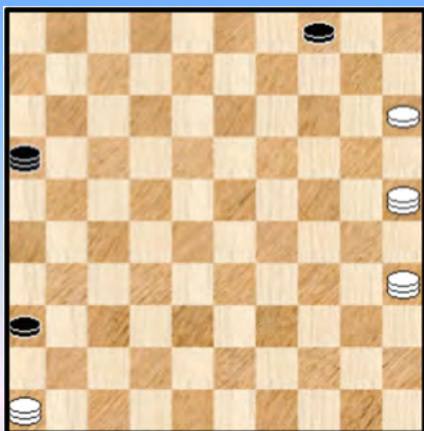
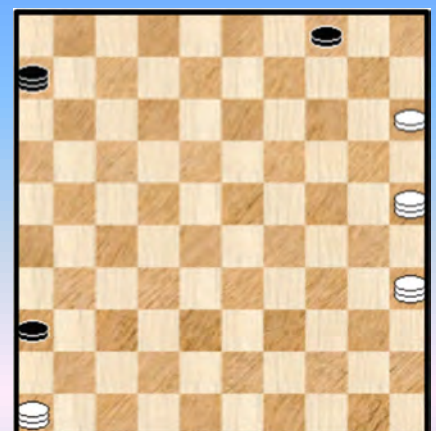


Diagram 6B Wit wint



Diagram 6C Wit wint



Het zijn eigenlijk 3 diagrammen die samengaan. De zwarte dam moet namelijk in een van die kwadranten / triktrak spelen. Men plaatst de witte stukken steeds zoals bij **diagram 6A**. De winst is telkens kort :

=> **Diagram 6A** : 01. 46-28 ! en zwart heeft geen enkele (goeie) zet meer.

=> **Diagram 6B** : 01. 46-23 ! en opnieuw heeft zwart geen goeie zet.

=> **Diagram 6C** : 01. 35-24 06-01 02. 46-05 01-06 03. 25-14 ! +

Gelet op de oplossing die we hebben gegeven vervalt de oorspronkelijke vraag 3 !

We eindigen met een twee (kleine) **voetnoten** :

1) Indien schijf 4 op enig moment toch op veld 15 terechtkomt dan verwijzen we Scoupe 15 voor het opstellen van een vangstelling met 3 dammen.

2) Onderliggende velden voor de vrije schijf (onderliggend aan het kritieke veld 29) winnen per

definitie ook wanneer de stand wint voor 29 zelf.

Dit gezegd zijnde kunnen eventueel best andere, extra mogelijkheden opduiken voor die onderliggende velden. Voor het geval van een extra schijf op 4 is de situatie blijkbaar als volgt :

- Voor de vrije schijf op 33 moet men het winststelsel van veld 29 gebruiken.
- Voor de vrije schijf op 34 daarentegen wordt het (soms) wat makkelijker zie **diagram 7**

Diagram 7 Zaz, wit wint



Zwart is aan zet. Er dreigt 47-41 ! en als zwart de damlijn niet wil verlaten is er slechts 1 zet mogelijk :

01. ... 04-09 02. 50-22 09-14 * 03. 22-33

Zwart moet nu wel weg van de lange lijn

03. ... 19-35 04. 33-28 14-20 05. 34-29 +

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

Scoupe met een extra basisschijf op veld 3

We hebben gezien dat met een extra schijf op 4 wit toch kon winnen. Dit is niet het geval wanneer de extra schijf op veld 3 staat. Hoe komt dat ?

Diagram 1 Wit wint

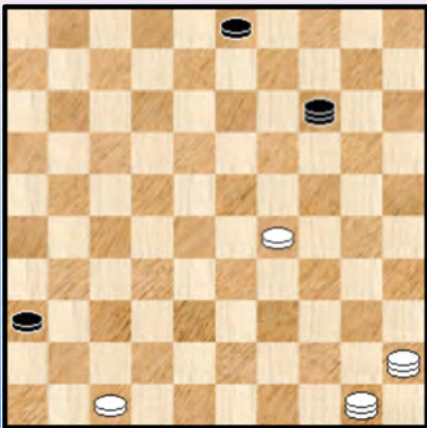


Diagram 2 Zaz



In **diagram 1** noteren we onze beginstand. Wit is in het volle bezit van 2 dammen. We laten wit beginnen maar het heeft eigenlijk geen belang. Wit kan in elk geval niet 47-41 want zwart slaat 36x47 en dit is remise.

We afficheren nog eens **diagram 2** met de vangstelling in het geval van een extra schijf op 4. Die stand kan ons nog wel wat leren.

Eerst en vooral **weten** we dat er geen effectieve vangstelling kan worden gevormd (Kingsrow). Gewoon door de stand passend op te stellen.

Bijkomend was er al een vermoeden dat ook voor een extra schijf op 4 dit de enig - mogelijke vangstelling is. Dit is weliswaar niet helemaal zeker maar plausibel gelet op het feit dat voor het onderliggende veld 33 dit nog altijd de naar voor geschoven winstmethode is bij Kingsrow.

Wat belet ons om te proberen een “gelijkende vangstelling” op te bouwen voor een extra schijf op veld 3 ? We kunnen twee manieren proberen (steeds met de vrije schijf op 29) : zie de **diagrammen 3 en 4**

Diagram 3 Zaz, remise

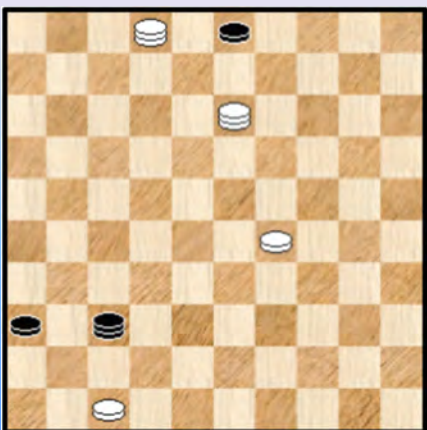
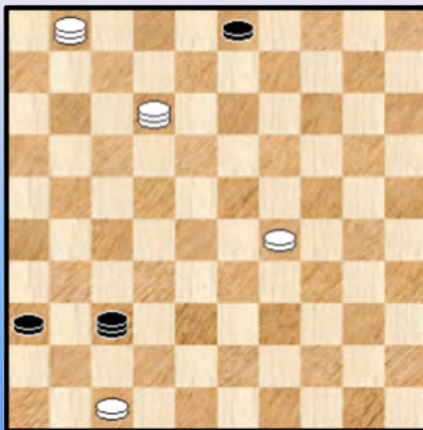


Diagram 4 Zaz, remise



=> In **diagram 3** plaatsen we de witte dammen op dezelfde velden 2 en 13. Dit werkt niet, zwart kan gewoon op veld 10 staan bijvoorbeeld. Bij de extra schijf op 3 was er de dreiging 13-09 ! Dit ontbreekt hier.

=> In **diagram 4** plaatsen we de dammen op de velden 1 en 12. Door de dreiging 12-08 kan de zwarte dam niet losstaan op de lijn.

Toch kan zwart de lange lijn blijvend onder controle houden :

++ Niet door 01. ... 37-05 ? 02. 29-23 05x46 03. 47-41 46x07 04. 01x23 +

++ Wel als volgt : 01. ... 37-46 de enige

>> Op 02. 47-41

>1 moet zwart vooral niet slaan 46x45 ? 03. 12-18 45x12 04. 01x23 +

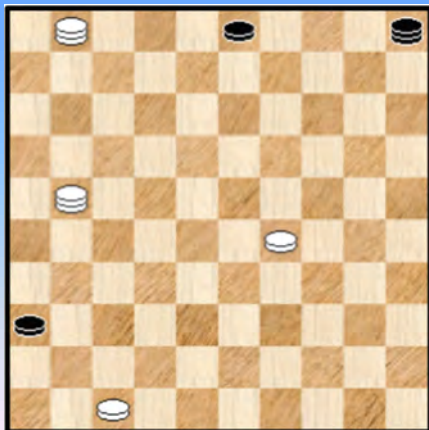
>1 Maar wel 02. ... 46x34 ! 03. 12x40 36-41 ! =

>> Indien wit overgaat tot 02. 29-24 volgt onmiddellijk 03-08 03. 12x03 46-37 met de klassieke post - Scoupe positie. Remise.

>> 02. 12-26 46-19 = (of ook naar veld 5). De velden die eventueel speelbaar zijn voor zwart zijn dus 5, 19 (omdat 12-08 niet kan) en 46.

Daarbij moet zwart wel goed bij de (dam) pinken blijven en niet zomaar klakkeloos spelen. Wit kan nog eens een klassieke valstrik spannen door een tempo te winnen / verliezen als volgt

Diagram 5 05-46 ?



>> 02. ... 46-05 03. 26-21 **diagram 5**

03. ... 05-46 ? (verplicht was 05-19)

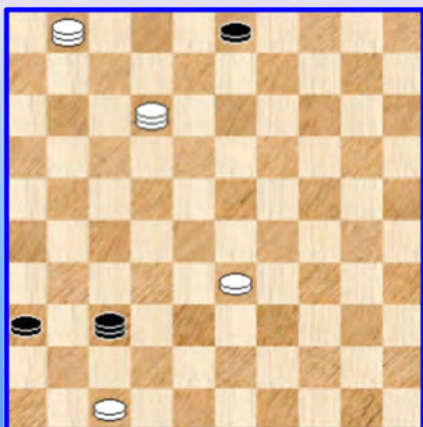
04. 21-12 ! 46-05 **X** (of ook 46-19) 05. 29-23 ! 05x46

06. 47-41 46x07 07. 01x23 +

Het doet ons ook terugdenken aan de post – Scoupe valstrikken die we hebben gezien.

X Zwart kan hier natuurlijk nog 04. ... 09 spelen maar na 05. 12-08 laten we het aan de PV Blues lezer (es) om de zwarte schijf op 9 te veroveren.

Diagram 6 Zaz

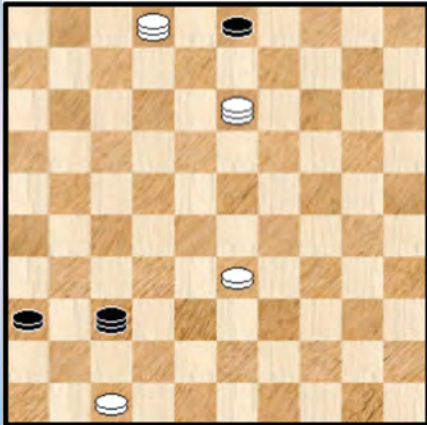


Met dit alles hebben we toch wel afdoende verklaard waarom de extra schijf op 3 niet te winnen is voor wit. Als die tenminste zijn vrije schijf op het kritieke veld 29 heeft staan.

Eigenlijk hebben we meteen ook het antwoord - via de sleutelstelling van **diagram 6** - waarom wit wel wint als de vrije schijf nog op 33 staat. Hier werkt de vangstelling perfect. Zwart, die aan zet is, moet de lange lijn verlaten en wit zal winnen.

Een kleine opgave tussendoor; Hoe remiseert zwart in de stelling van diagram 7 ?

Diagram 7 Zwart remiseert



Zwart is aan zet en staat op de lange lijn. Wanneer zwart op een ander veld dan 37 zou staan verliest zwart omdat wit dan de vangstelling van diagram 6 kan opstellen.

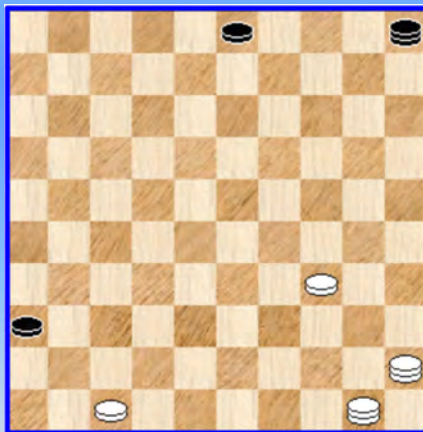
Hier echter kan zwart remiseren :

01. ... 36-41 ! 02. 47x36 03-08 ! en bij de volgende zet loopt zwart met 37-42 achter schijf 33 aan. Remise.

De eerste twee zetten kunnen worden gewisseld :
01. ... 03-08 ! 02. 13-35 of ? 36-41 ! 03. 47x36 * 37-42 ! =

Om dit hoofdstukje omtrent de extra schijf op 3 af te sluiten rest er nog 1 item : hoe wint wit wanneer de vrije schijf op veld 34 staat ?

Diagram 8 Wit wint



Schijf 34 biedt natuurlijk veel vrijheid, zoals we eerder al hebben gezien. We kiezen hier voor ons klassiek uitgangspunt in **diagram 8**. Het is bijna een vangstelling op zich daar zwart niet los kan en ook niet naar 46.

De (snelste) winst komt er erg elegant bovendien :

01. 50-22 03-08 * 02. 22-17 08-13 * 03. 17-22 13-19 *
04. 22-28 05-14 * 05. 34-29 ! (niet 28-46 ?)

=> 05. ... 14-05 06. 28x14 05x34 07. 45x23 +
=> 05. ... 14-25 06. 28x05 +

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

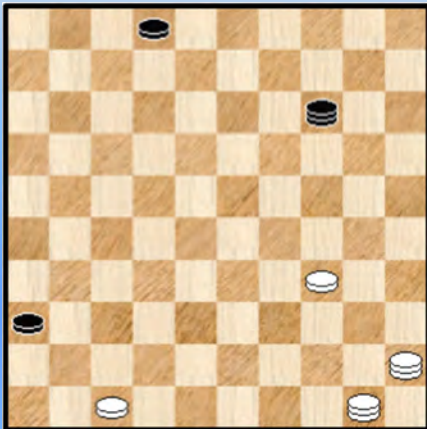
Scoupe met een extra basisschijf op veld 2

We hebben de basisvelden 4 en 3 achter de (dam) rug, dat betekent ook dat er nog een allerlaatste veld te gaan is : veld 2.

We weten uit de intro al dat de stand remise is. Dit is vrij logisch gezien dat we de sleutelstand voor de winst van een extra schijf op 4 hier helemaal niet kunnen toepassen.

Ook met de vrije schijf op 33 of 34 komt wit er niet. We nemen het veld 34. Het is niet oninteressant om toch eens naar de stand te kijken, zie **diagram 1**

Diagram 1 Zaz, remise



Zwart is aan zet en kan uiteraard niet op de velden links van de diagonaal 50-06 plaatsnemen.

Dit gezegd zijnde kan zwart perfect 01. ... 14-10 spelen want indien wit vervolgt met 02. 47-41 ? 10x46 03. 50-28 46x34 04. 45x23 02-07 05. 23x01 36-41 ! =

Om die reden staat een schijf op 2 dan ook sterker dan een schijf op 03.

In de diagramstand mag zwart zich verder geen fantasietjes veroorloven. Zoals bijvoorbeeld het ospelen van schijf 2. We kijken even :

=> 01. ... 02-08 ? 02. 50-22 !

++ 02. ... 14-10 03. 22-17 08-13 04. 17-22 13-19 05. 22-28 10-14 06. 34-29 ! + Een winstgang zoals ook gezien met de extra schijf op veld 3.

++ 02. ... 14-25 03. 34-29

>> 03. ... 25-14 04. 22-17 08-13 05. 17-22 13-19 06. 22-28 ! +

>> 03. ... 08-12 04. 22-27

>1 04. ... 25-14 05. 27-18 12x34 06. 45x15 +

>1 04. ... 25-20 05. 27-18 12x34 06. 45x15 +

>1 04. ... 12-17 05. 27-32 + wit neemt de lange lijn in bezit

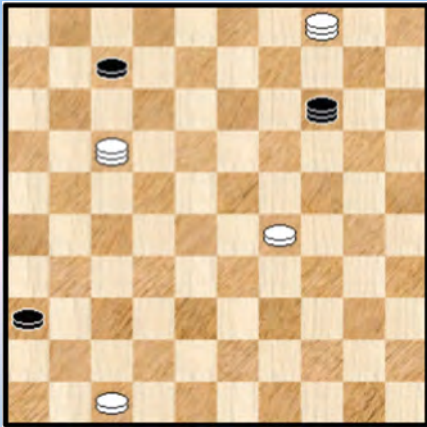
Het verloopt allemaal vrij gestileerd. Wanneer zwart 12-07 ? zou spelen krijgen we ook een mooie winst, ietwat moeilijker / meer delikaat te realiseren. Wit blokkeert de schijf op 12 en maakt zich klaar om die te veroveren. Alleen kan zwart dit lang uitstellen omdat hij steeds dreigt ondertussen achter de vrije witte schijf aan te lopen en aldus te realiseren. Het komt er dus op aan een opstelling te vinden waar zwart dit niet kan :

=> 01. ... 02-07 02. 50-17 ! 14-25 de sterkste 03. 34-29

++ 03. ... 25-20 04. 29-23 20-14 05. 17-12 07x29 06. 45x10 +

++ 03. ... 25-14 04. 45-50 14-10 05. 17-26 10-14 06. 26-08 14-32 07. 08-03 32-10 08. 50-22 10-32 09. 03-17 32-14 10. 22-04 Zie **diagram 2**.

Diagram 2 Zaz



Nu is zwart ten einde raad. Hij kan niet meer naar veld 32 gelet op 12-07 + en op andere zetten doet wit 04-18 en wint de zwarte schijf op 7 waarna we nog een klassieke Scoupe krijgen. Die wint 😊

We vermelden nog een leuke variant om te eindigen. Indien zwart in diagram 2 overgaat tot :

10. ... 14-20 ? 11. 17-26 ! (het kan ook via 17-08)

>> 11. ... 20x33 12. 26-12 07x18 13. 04x39 +

>> 11. ... 20x42 12. 47x38 07-12 13. 26x03 36-41

14. 04-10 +

Als zelfs met de vrije schijf op 34 niks te bereiken valt, dan allicht ook niet als deze op 33 staat. We gaan nog een verdieping lager : naar de velden 38, 39 en 40. Voor de velden 38 en 39 is er wel winst. Dat moeten we dus toch nog eens naar voor brengen.

We starten met veld 38.

Diagram 3 Waz



Wit is aan zet, maar dit speelt in feite niet. Alles verloopt hier erg vlot.

01. 45-12 14-37 02. 50-06 zwart kan niet meer los staan

=> 02. ... 37-46 03. 12-17 46-05 04. 17-22 en zwart kan niet meer op de lange lijn spelen gelet op 47-41 !

04. ... 02-07 * 05. 06-01 +

=> 02. ... 37-05 03. 12-17 02-07 * 04. 06-01 +

We eindigen met de vrije schijf op veld 39. Hier is de winst duidelijk gekomplikeerder.

Diagram 4 Zaz

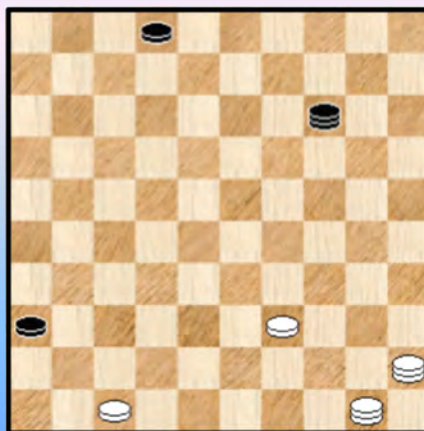
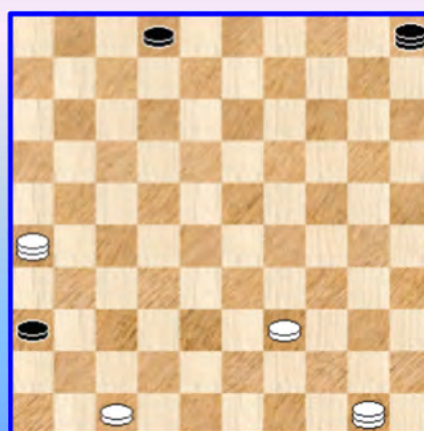


Diagram 4A Zaz



Vanuit **diagram 4** - zwart is aan zet - werkt wit eerst naar **diagram 4A** toe dat men kan bestempelen als een sleutelstand.

01. ... 14-37 02. 45-34 (om 37-48 te vermijden) 37-32 03. 34-12 (blokkeert schijf 2) 32-37
04. 12-21 37-05

Gedwongen : de dam kan niet los staan en op 04. ... 37-46 komt 05. 21-27 46-05 * 06. 27-49 ! +

05. 21-26 **Diagram 4A**

Gelet op de dreiging 47-41 kan zwart niet meer spelen met de dam en moet er dus wel met schijf 2 worden verder gezet. Het komt er nu voor wit op aan de schijf op 7 te overmeesteren zonder dat zwart zelf de witte schijf in gevaar brengt. Nog een delikaat werkje dus. Het kan bijvoorbeeld als volgt :

05. ... 02-07 06. 26-17 05-14 07. 39-34 gespeeld om de witte schijf steun te (kunnen) geven 14-37
08. 17-03 (wil 37-48 niet toelaten) 37-10 09. 50-44 10-19 10. 03-20 19-32
=> Op 10. ... 19-23 11. 20-29 +

11. 44-39 32-37 12. 20-29

De zwarte schijf gaat verloren en er blijft een winnende pre - Scoupe over.

En daarmee hebben we alle drie de basisvelden 2, 3 en 4 behandeld.

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

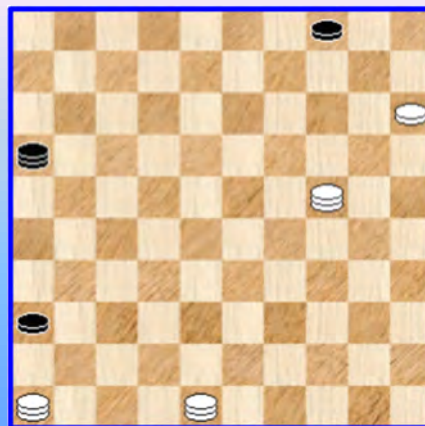
Scoupe met een extra basisschijf (2 of 3 of 4) Outtr

Zoals we bij alle randschijven deden komen we ook voor de basisschijven met nog een aanvulling : een visuele lijst (diagrammen dus) van de sleutelstanden of kenmerkende standen voor het benodigde winststelsel. Wel te verstaan niet alleen als de vrije witte schijf op het kritieke veld 29 staat maar ook op velden gelegen in de piramide onder 29. Eerst voor veld 4, dan veld 3 en tenslotte veld 2.

Diagram B04W29 (zaz)



Diagram B04W29 (waz)



Dia B04W34 (zaz)

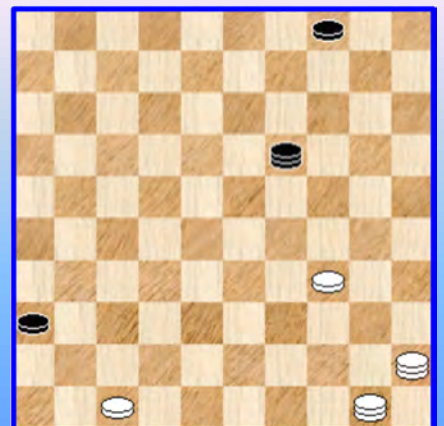
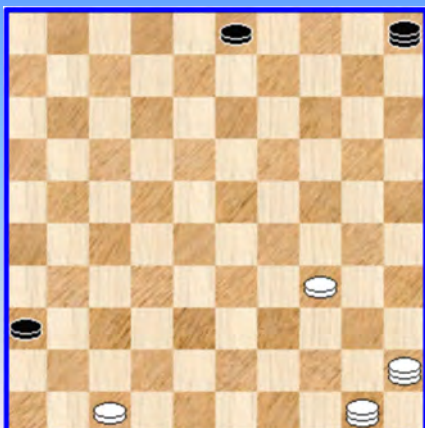


Diagram B03W33 (zaz)



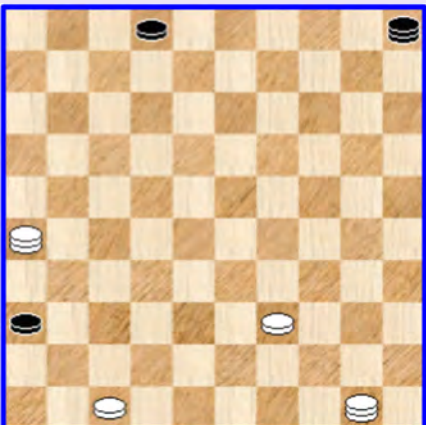
Diagram B03W34 (waz)



Dia B02W38 (waz)



Diagram B02W34 (zaz)



Wat de naamgeving van de diagrammen betreft nemen we dezelfde konventie **BxxWyy** met daarin :

- => **B** voor black / zwart
- => **W** voor white / wit
- => **xx** staat voor het veld van de zwarte extra schijf
- => **yy** staat voor het veld van de vrije witte schijf

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

Scoupe met twee extra schijven

In de voorgaande paragrafen / hoofdstukjes hebben we de grenzen van Scoupe verkent. Door een extra zwarte schijf toe te laten.

Nu kennen we wel onze PC Blues - lezers en allicht borrelt er ergens wel de vraag op : zou het kunnen dat er - heel misschien ☺ - toch ergens een stand is waar wit kan winnen, zelfs wanneer zwart niet één maar twee zwarte schijven heeft.

Wanneer men van een “stabiele” situatie spreekt moet het antwoord ongetwijfeld negatief zijn. We hebben er in elk geval geen gevonden. Dit gezegd zijnde is het altijd denkbaar dat er hier of daar toch ergens een stand de kop opsteekt die wel wint. Maar, zoals gezegd, er zullen dan in principe steeds bijzondere stelling - aspecten spelen die dit mogelijk maken.

Een voorbeeld is het eindspel van Cordier / Kuvichkin dat verderop in het boek aan bod komt. Ik ben zelf ook eens op zoek gegaan of er iets toonbaars te vinden was. We stelden een tweetal standen samen.

Diagram 1 Wit wint

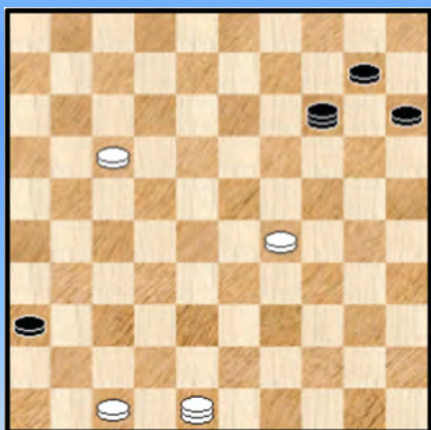


Diagram 2 Zaz



In **diagram 1** heeft zwart met schijf 10 een tweede extra schijf. Echter op een erg ongelukkige plaats. In zoverre zelfs dat wit in de stand nog maar over 1 dam beschikt en toch kan winnen.

De oplossing : 01. 17-11 ! de enige, we nemen enkele andere zetten door :

++ 01. 17-12 ? 15-20 !

>> 02. 48-25 14-03 03. 25x05 03x26 =

>> 02. 12-07 20-25 ! = (toekomstige Scoupe 25)

++ 01. 48-25 ? 14-03 =

++ 01. 48-26 ? 14-28 02. 17-12 15-20 03. 12-08 (of 12-07) 20-24 ! 04. 29x20 10-15 =

++ 01. 48-42 ? 36-41 02. 47x36 14-20 =

++ Na 01. 48-30 kan wit op velerlei manieren remiseren, bijvoorbeeld via 15-20.

Na de witte openingszet kan zwart niet opkomen met schijf 15 (met als bedoeling de remiserende Scoupe 25) wegens :

=> 01. ... 15-20 ? 02. 48-25 ! 10-15 of ? 03. 29-24 20x29 04. 25x09 29-33 05. 09-27 33-39
06. 27-49 +

Een eerste aangenaam trekje van dit eindspel, dat er trouwens mee voor gezorgd heeft dat de eerste zet van de oplossing eenduidig is.

=> We kijken nu eens wat er gebeurt als zwart de lange lijn probeert te houden : 01. ... 14-32
02. 48-25 32-37 03. 11-07 zie **diagram 2**

De twee schijven op 10 en 15 staan roerloos en bijkomend moet de zwarte dam de lange lijn verlaten :
03. ... 37-32 04. 29-23 ! 32x19 05. 07-02 ! +

Dit is dus de principiële winst van het eindspel. Wanneer zwart de lange lijn verlaat zal wit deze (daarom niet onmiddellijk bij de eerstvolgende zet) in bezit nemen en voorzichtig de derde schijf naar dam dirigeren. Schijven 10 en 415 blijven daarbij vastgeroest. Uiteindelijk wint wit dus.

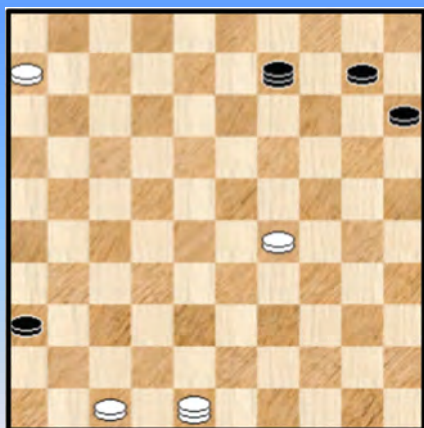
=> Nog een andere (kleine) variant : 01. ... 14-20 02. 29-23 20-03 03. 11-07 10-14 04. 23-18 met uiteindelijk winst.

Nu willen we zeker niet suggereren dat alles zonder de minste problemen verloopt bij het naar dam brengen van de tweede en de derde witte schijf ook al heeft die laatste dan de lange lijn bereikt of overschreden.

We ontdekten verder een aantal leuke varianten en we presenteren het als een nieuw eindspel. Het wordt bereikt indien zwart antwoord met 01. ... 14-09.

De witte winstgang wordt verder gezet met 02. 11-07 + maar we kijken even wat er gebeurt indien wit speelt 02. 11-06 ? De stand van **diagram 3** wordt bereikt.

Diagram 3 Zwart remiseert !



Een erg moeilijk eindspel, dat zeggen we er onmiddellijk bij. Met toch wel enkele fraaie varianten.

03. ... 15-20 ! de enige
Zwart dreigt af te ruilen met 20-24 en wit kan drie kanten uit :

=> 03. 48-30 20-25 04. 30-35 09-14 05. 06-01 10-15 en dit is (vrij duidelijk) niet meer te winnen

=> 03. 48-25 10-14 !

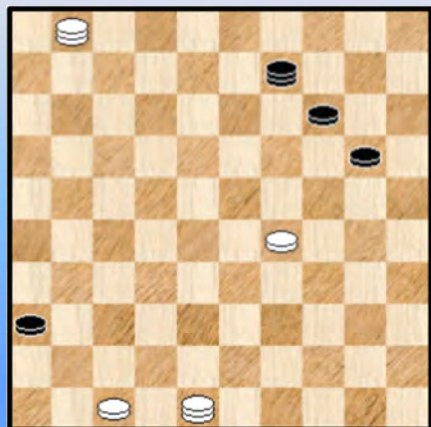
++ 04. 25-30 09-18 =

++ 04. 06-01 * 20-24 ! 05. 29x20 09-22 06. 20x09 22x04 =

Tot daar het inleidende werk. We komen nu af met grover geschut.

=> 03. 06-01 10-14 ! **diagram 4**

Diagram 4 Waz



Men zou misschien kunnen menen dat zwart beter 20-25 had kunnen doen (eraan denkend dat Scoupe 25 remiseert) maar wit speelt dan onmiddellijk 29-23 en dan is die thesis niet meer geldig !)

In **diagram 4** dreigt zwart met 20-24 en remise.

=> Duidelijk geen goede oplossing is : 04. 48-25 20-24
05. 29x20 09-27 06. 20x09 27x04 =

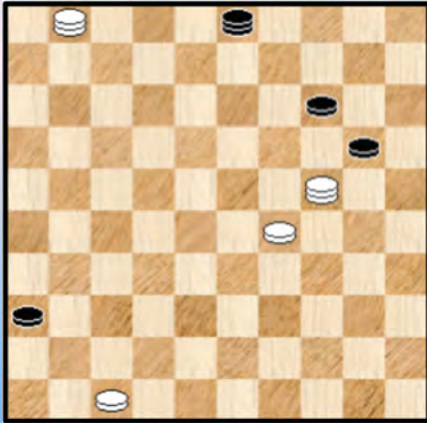
=> Daarom 04. 48-30 * 09-03 ! de enige

Op het sterk lijkende 04. ... 20-25 ? 05. 30-35 kan wit nadien 29-23 spelen en verder opschuiven naar dam. We laten varianten achterwege.

De drie voornaamste antwoorden van wit nu :

++ 05. 30-35 14-19 ! 06. 35x13 03-14 en de volgende zet 20-25 met de Scoupe 25 - remise als gevolg. Ja, we vergeten niet dat het om een Scoupe - eindspel gaat 😊

Diagram 5 Zaz



++ 05. 30-24 **diagram 5**

Zwart kan nu op 2 manieren remiseren :

>> 05. ... 03-09 06. 24x15

>1 En nu 06. ... 36-41 !! 07. 47x36 14-19 08. 15-04 of ? 09-03 en bij de volgende zet is de ruil 19-24 niet te vermijden. Remise.

>1 Zwart mocht hier vooral niet onmiddellijk 06. ... 14-19 ? 07. 47-41 ! 36x47 08. 29-23 19x28 09. 01-29 47x24 10. 15x04 + Combineren in het eindspel heet dat.

>> 05. ... 14-19 !

>1 06. 24x15 19-24 07. 29x20 03x25 =

>1 06. 24x02 03-14 ! en nadien de schijf naar 25 spelen, kortom de Scoupe 25 - remise dus.

++ We hebben nog een derde antwoord te goed : 05. 30-25 03-09 ! **Diagram 6**

Diagram 6 Waz



Zwart dreigt met 20-24 en 09-27 =

Op 06. 01-23 volgt snel 09-27 ! 07. 23x05 27-38 08. 25x03 38x24 =

Dus 06. 25-30 * 09-03 zwart dreigt gewoon met herhaling van zetten ! (HVZ)

>> Wit kan dus niet terug naar 25

>> Op 07. 01-06 03-12 =

>> Op 07. 01-23 20-25 =

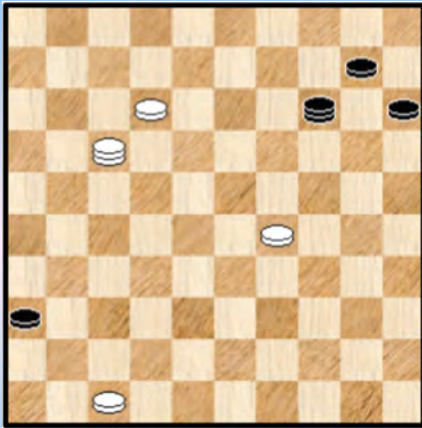
>> Op 07. 30-35 (ook als naar veld 2) 14-19 08. 35x13 03-14 met de Scoupe 25 - remise.

>> Op 07. 01-18 20-25 08. 30-02 (bijvoorbeeld) 14-19 09. 02x24 03-14 ! met opnieuw de Scoupe 25 - remise.

Een mooi geheel en Scoupe speelt de rol van het verbindende element, **Scoupe - cement** als het ware 😊

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

Diagram 7 Wit wint



In **diagram 7** speelt dezelfde problematiek. De afwikkeling is echter korter.

01. 12-07

Met deze beginzet wil wit uiteraard naar dam maar opent tevens de lijn 26-03.

Wat kan zwart doen ?

++ De lange lijn in bezit houden maar dan komen we terecht bij de voorgaande problematiek : 01. ... 14-37 02. 17-03 37-32 03. 07-02 en zwart moet de lange lijn verlaten met winst voor wit.

++ 01. ... 15-20 02. 17-03 +

++ 01. ... 14-20 02. 29-23 en wit kan - zeer voorzichtig naar een tweede én derde dam. Winst.

En dat is alles.

We kijken nog eens na dat 12-08 niet voldoende is voor winst en nadien werpen we nog eens een blikje op een andere beginpoging van wit.

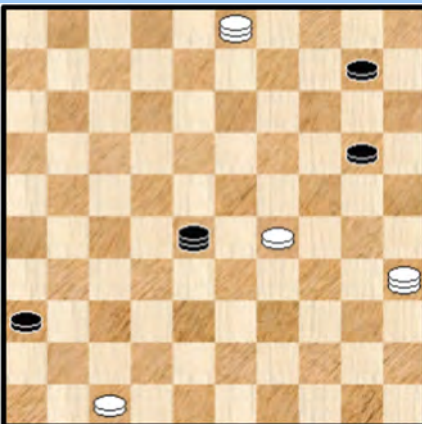
=> 01. **12-08 ?** 14-03 02. 17-12 15-20 03. 29-23

++ 03. ... 20-24 04. 23-18 03-09 =

++ Het kan ook moeilijker maar wel "Scoupe - gewijs" door 03. ... 10-15 04. 23-19 20-24 ! 05. 19x30 03-25 06. 30-24 15-20 07. 24x15 25-14 ! Spelevaren met post - Scoupe !

=> Volgende variant trok nog onze aandacht :

Diagram 8 Zaz, remise



01. 17-44 ? 14-19 02. 44-35 19-28 03. 12-08 15-20
04. 08-03 (op 04. 08-02 20-25 =)

Diagram 8

++ Intuïtief wil men al gauw spelen 04. ... 20-25 ? 05. 29-23 ! +

++ Toch kan zwart remiseren :

04. ... 28-50 ! 05. 03x25 10-14 ! 06. 25x09 50-45
07. 29-24 45-23 !

Post - Scoupe blues.

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

Interludium - 4 The Jaguar - walk





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

Aangrenzende eindspelen (Aangrenzend, rakend aan het Scoupe - eindspel)

We hebben het Scoupe - eindspel behandeld. In de eerste plaats op zich. Bijkomend hebben we de minderheidskleur nog een extra schijf bezorgd en opnieuw naar de resultaten gekeken. In alle gevallen blijkt dan dat de kennis van het oorspronkelijke eindspel Scoupe een must is.

Hebben we daarmee alles gezegd ? We vonden ook nog enkele overmachtseindspelen die op een of andere manier te maken hebben of raken aan het Scoupe - eindspel. Waarbij de kennis van het Scoupe - eindspel dus van belang is of kan zijn.

We brengen ook nog even in herinnering dat we reeds zagen er een link was in bepaalde Scoupe eindspelen (in het bijzonder met een extra schijf op 45) naar de Manoury - eindspelwereld.

Het eindspel Porrey

Diagram 1 Waz (Porrey)



Diagram 2 Wit wint

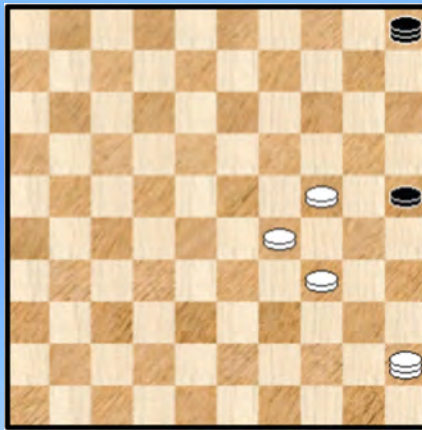


Diagram 1. Dit eindspel is te vinden in het onvolprezen boek “**Strategie der honderd velden**” van **Moser** en verder ook wel te vinden op internet. Vooraleer dit eindspel onder handen te nemen we eerst de stand van **diagram 2** door. De link tussen de twee eindspelen lijkt op het eerste gezicht niet zo duidelijk / voorde hand liggend maar dat komt wel.

Diagram 2 komt ook voor in het boek van Moser en komt uit een partij van Douwe de Jong. Het is een overmachtseindspel (4x2) waarbij wit echter snel wint door een kleine finesse :

01. 24-20 ! 25x14 02. 29-23 !
=> 02. ... 05-10 03. 23-19 14x23 04. 34-29 23x34 05. 45x05 +
=> 02. ... 14-19 03. 23x14 05x40 04. 45x34 +
=> 02. ... 14-20 03. 23-19 05x40 04. 45x15 +

Zeker geen typisch overmachtseindspel : kort, krachtig en alles netjes opgeruimd.

We keren terug naar diagram 1. We hebben te maken met een Scoupe - stand, in de ruime betekenis van het woord, met ook een extra zwarte schijf namelijk op veld 35.

Nu hebben we dit geval (extra schijf op 35) reeds behandeld of korrekter gezegd de stand waarbij de witte schijf op 29 staat. Hier staat de witte schijf op 50, dat is toch wel een belangrijk nuance / verschil. We komen hier straks nog op terug.

Eerst de oplossing van het werkstuk van Porrey :

01. 47-42 !

=> 01. ... 36-41 02. 45-40 ! 35x33 03. 50x46 +

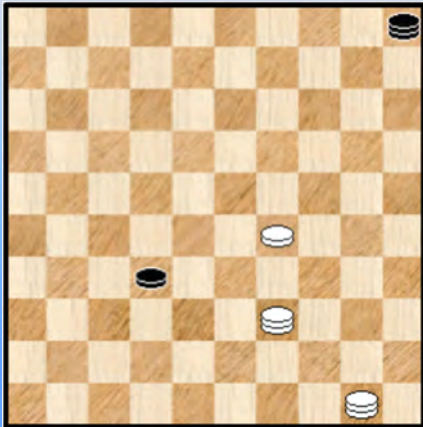
=> (Los staan van de zwarte dam) 01. ... 05-14 02. 45-40 35x33 03. 50x10 +

=> 01. ... 05-46 02. 42-37 46x44 03. 50x28 +

=> Er blijft dus alleen over 01. ... 35-40 02. 45x34

++ Indien nu 02. ... 36-41 03. 42-37 ! 41x32 04. 34-29 ! zie **diagram 3**

Diagram 3 Zaz



En hier heeft men dan de treffende gelijkennis met het eindspel uit diagram 2. Spelen met de zwarte schijf verliest eenvoudig en spelen met de dam eveneens. Ook offeren van de dam lost niks op :

>> 04. ... 05-23 05. 29x18 32-37 06. 39-28 37-42
07. 28-37 42x31 08. 50-28 +

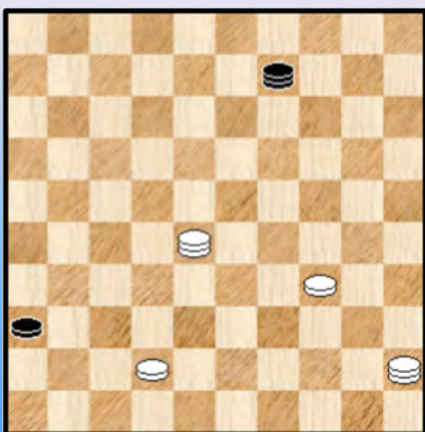
>> 04. ... 05-28 05. 39x22 32-37 06. 22-31 37x26
07. 50-22 +

++ Kortom, aangezien zwart niet 36-41 kan spelen moet zwart met de dam spelen hetgeen er vrijwel onmiddellijk zal toe leiden dat zwart de lijn moet verlaten en de strijd althans **principeel beslecht** is. We zeggen wel principeel want de stand van de witte stukken is wat delikaat en er kan dus - praktisch gesproken - nog wel een en ander mislopen ! Het delikate van de (praktische) winstvoering schuilt in essentie in de moeilijke evenwichtsoefening van schijf 37 die erg wankel staat, gelet op de aanwezigheid van een zwarte schijf op 36.

Zwart kan natuurlijk meerdere zetten op de lange lijn spelen, maar steeds zal wit als eerste zet 50-45 ! laten volgen.

Het is ondoenbaar alle mogelijkheden neer te pennen, we doen het als volgt : van de vier makkelijkste zwarte antwoorden geven we de beknopte winst en van de rest geven we de voornaamste (én een mooie trouwens) spelgang. Dat zal meteen de problematiek schetsen en in kaart brengen.

Diagram 4 Waz



++ 02. ... **05-10** 03. 50-45 ! 10-04 * (de zwarte dam kan niet los staan) **diagram 4**

04. 39-28 !

Met deze zet (niet de enige die wint) lost wit alle problemen ineens op. Zwart kan schijf 42 niet aanvallen, de aanval op schijf 34 heeft ook al geen nut, verder heeft wit de lange lijn en de twee witte schijven sluipen dicht bij mekaar voor beschutting en zijn samen met de witte dam op 50 onaantastbaar.

Ze kunnen beide rustig opschuiven naar dam. Geen enkel probleem.
Overigens kunnen in diagram 4 een aantal witte zetten helemaal niet. Zie de opgaven achteraan.

++ 02. ... **05-41** 03. 50-45 41-05 04. 42-37 05x46 05. 39-28 46x40 06. 45x23 +

++ 02. ... **05-46** 03. 50-45

>> 03. ... 46-14 04. 42-37 14x46 05. 39-28 46x40 06. 45x23 +

>> 03. ... 36-41 04. 39-28 41-47 05. 28-05 47x40 06. 45x23 46x19 07. 05x23 +

++ 02. ... **05-32** 03. 50-45 zwart moet weg van de lijn 46-05.

>> 03. ... 32-16 04. 39-11 16x40 05. 45x23 +

>> 03. ... 32-49 04. 42-38 49x32 05. 39-28 32x40 06. 45x23 +

>> 03. ... 36-41 04. 39-28 32x40 05. 45x46 +

Daarmee hebben we de vier "makkelijke" antwoorden gehad. Er blijven nog over **05-14** en **05-19**. Beide zetten geven aanleiding tot dezelfde problematiek.

++ We beperken ons hier tot de sterkste van de twee : 02. ... **05-14** 03. 50-45 !

>> 03. ... 36-41 04. 42-37 41x32 05. 39-28 32x23 06. 34-29 23x34 07. 45x10 +

>> 03. ... 14-09 04. 42-37 ! (niet 04. 39-28 ? 36-41 ! 05. 28x46 09-25 06. 34-29 25-20 =)

Diagram 5 Zaz

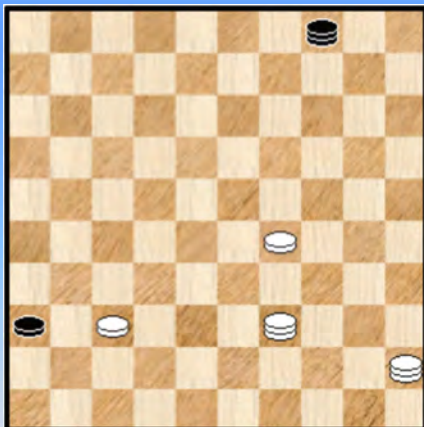
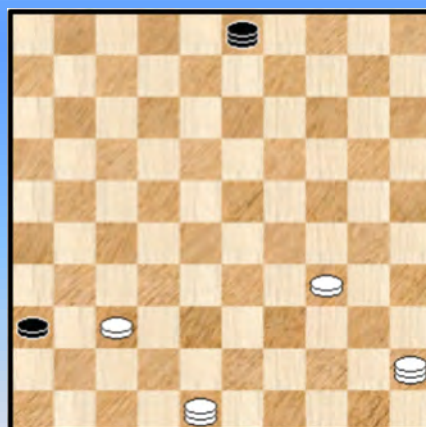


Diagram 6 Zaz



>1 04. ... 09-04 05. 34-29 ! zie **diagram 5**, we gaan te werk zoals bij de eigenlijke Scoupe

>2 05. ... 04-13 06. 37-31 36x27 07. 39-22 27x18 08. 29-23 18x29 09. 45x09 +

>2 05. ... 04-15 06. 39-33 15-04 07. 33-17 ! + met dezelfde winststand als in de oorspronkelijke Scoupe)

>1 04. ... 09-03 05. 39-48 zie **diagram 6** 03-20

De beste, zwart zorgt ervoor dat de schijf op 34 niet richting de lange lijn kan, hij moet deze diagonaal onder controle houden.

06. 45-50

>2 06. ... 20-42 ? 07. 50-28 42x26 08. 28-37 26x42 09. 48x37 +

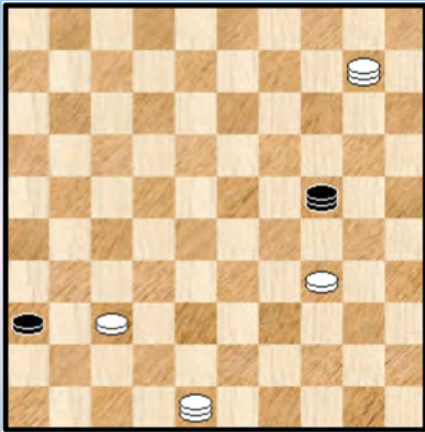
>2 06. ... 20-38 07. 50-28 wit wil de diagonaal 47-15 veroveren

>3 07. ... 38-32 08. 28-05 32x46 09. 48-42 36-41 10. 42-47 +

>3 07. ... 38-24 08. 28-10 ! Zie **diagram 7**

Wat kan zwart hier tegen in brengen ?

Diagram 7 Zaz



>4 08. ... 24-47 09. 10-15 +
 >4 08. ... 24-33 09. 48-42 ! 33x47 10. 10-15 36-41
 11. 037x46 47-36 12. 46-41 36x47 13. 34-29 47x24
 14. 15x29 +
 >4 08. ... 24-15 09. 34-29 ! 15x26 10. 10-37 26x42
 11. 48x37 +

>4 Er blijft dan ook niks anders over dan de lijn 47-15 te verlaten : bijvoorbeeld 08. ... 24-35 09. 34-29

Er staat nu nog weinig in de weg om de witte schijf 29 naar dam te brengen want schijf 37 staat volledig zorgenvrij. Winst.

>> 03. ... 14-03 We waren deze mogelijkheid bijna vergeten.
 04. 42-37 ! de enige (04. 39-28 ? 36-41 ! =) 03-20 zwart verdedigt opnieuw de lijn 15-47 en wit zal die veroveren 05. 39-48 20-24 06. 45-50 24-20 07. 50-28 20-24 08. 28-10 ! met winst zoals ook hierboven.

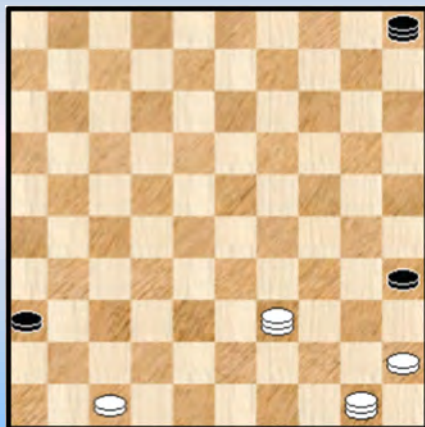
En daarmee hebben we het eindspel Porrey tot een goed einde gebracht. Toch is dat niet het einde van het / ons verhaal. We plaatsen nog twee **voetnoten** 😊 :

Voetnoot 1

We keren even terug naar de inleidende teksten van dit paragraafje. Daarin noteerden we dat we de Scoupe 35 eigenlijk al behandeld hadden. En dat die gewonnen was als dusdanig. Nu was de beginstand van het Porrey - eindspel natuurlijk a - typisch gelet op de plaats van de tweede witte schijf (op 50).

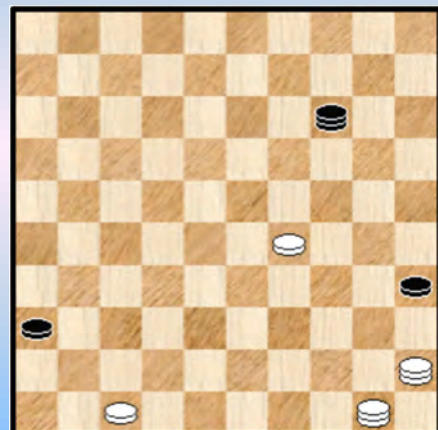
De vraag stelt zich dan ook : kunnen we het Porrey - eindspel effectief transformeren naar de klassieke (behandelde) Scoupe 35 ? Om het visueel uit te drukken :

Diagram 1 Waz (Porrey)



===== > ?

Diagram 8 Zaz Scoupe 35



De bewijsvoering geeft niet de minste problemen :

01. 39-44 05-46 * 02. 45-40 46-05 * (Op 02. ... 46-23 03. 44-39 ! 35x33 04. 50x19 +)
 03. 40-34 05-46 * (Op 03. ... 05-23 04. 44-40 35x44 05. 50x19 +) 04. 34-29 46-05 *
 05. 44-39 05-46 06. 39-34 46-05 * 07. 34-45 !

De oorspronkelijke stand van "Scoupe 35" staat op het bord met zelfs een extra : de zwarte dam

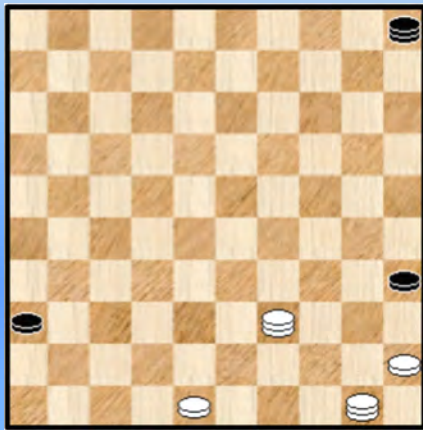
heeft niet eens de gelegenheid gehad weg te raken van de lange lijn ! Het pendelen tussen 5 en 45 was de ganse tijd verplicht. Het offeren van de zwarte schijf tussendoor kan wel maar dan monden we uit in de klassieke Scoupe die men dus wel moet kennen.

Alles samen lijkt de winstvoering hier toch "eenvoudiger" dan in de auteursoplossing. Uitkomen met 47-42 is hier helemaal niet nodig (tenzij in een later stadium bij de eigenlijke Scoupe na het offeren van de zwarte schijf).

Voetnoot 2

Gelet op voetnoot 1 is het duidelijk dat er meer dan 1 oplossing mogelijk is; Kingsrow geeft bij de meeste witte zetten van het Porrey - eindspel aan dat wit gewoon analytisch op winst staat ! Zoals we dat ook verwachten.

Diagram 9 Wit wint Porrey bis



Zou het mogelijk zijn een versie van het Porrey - eindspel te geven dat "eenduidig" is naar de oplossing ? Jazeker ! Zie **diagram 9**.

De witte schijf staat hier op 48 in plaats van op 47. Dit garandeert de eenduidigheid want bij elke startzet van wit (anders dan 48-42) komt zwart onmiddellijk met 36-41 =

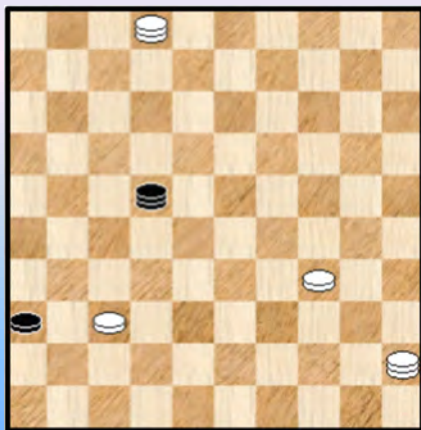
Kortom, dit is een betere setting van het Porrey - eindspel. Met als enige minpuntje het ontbreken van de karakteristieke koppeling van het schijvenpaar 36 versus 47 in de aanvangstand.

We hebben ook nog twee annexen om dit paragraafje af te sluiten .

Annex 1

Ongewild (of toch bijna) kwam ik volgende natuurlijk stand tegen in de analyse van het Porrey - eindspel (na het offer 35-40) :

Diagram 10 Zaz, wit wint snel



Bedoeling met "snel te winnen" is duidelijk dat wit niet op zoek moet naar drie dammen om dan een vangstelling te bouwen.

We doorlopen de zwarte mogelijkheden :

=> 01. ... 22-17 (of andere velden van de lijn 06-50)
02. 02-11 ! 17x06 03. 45-50 +

=> 01. ... 22-04 (ook veld 9) 02. 37-31 36x27
03. 02-13 04x40 04. 45x36 +

=> 01. ... 22-28 02. 02-16 28x46 03. 16-32 46x40
04. 45x23 +

=> 01. ... 22-27 ook hier is een korte winst mogelijk : 02. 37-31 !

++ 02. ... 27-16 03. 02-11 16x40 04. 45x18 36x27 05. 18x31 +

++ 02. ... 27-21 (of andere losse velden van de lijn 16-49) 03. 02-11 36x27

04. 11-17 21x40 05. 45x31 +
++ 02. ... 27-43 03. 02-30 36x27 04. 30-25 43x30 05. 25x21 +
++ 02. ... 27-49 03. 34-30 36x27 04. 45-40 49x24 05. 02x30 27-32 06. 30-24 32-37 07. 24-47 +

Annex 2

Hierna nemen we nog een drietal standen op waar het misloopt of althans kan mislopen voor de witte kleur eens de zwarte dam van de lange lijn verdreven is. We denken dat dit een welkome aanvulling is in het gehele Scoupe - gebeuren. Tenslotte nog een leuke uitsmijter als vierde stand.

De oplossingen krijgt u hier alvast :

Opgave 1 :

01. 02-19 ? Allicht gespeeld om schijf 37 te beschermen
01. ... 22-39 ! dreigt nu schijf 37 aan te vallen via veld 48 met remise 02. 19-08 39-28 =

In de diagramstand blijft wit analytisch gewonnen staan door bijvoorbeeld 01. 02-16 of ook 01. 40-34

Opgave 2 :

In deze stand kan een en ander mislopen voor wit :

=> 01. 34-29 ? 36-41 8 02. 28x46 09-20 =
=> 01. 28-44 ? 09-31 02. 42-38 31-27 03. 38-33 44-49 04. 27-04 =
=> 01. 28-32 ? 36-41 ! 02. 32x46 09-25 03. 34-29 25-20 =

Opgave 3 :

01. 37-32 ? 09-25
=> 02. 34-29 36-41 =
=> 02. 48-39 36-41 =

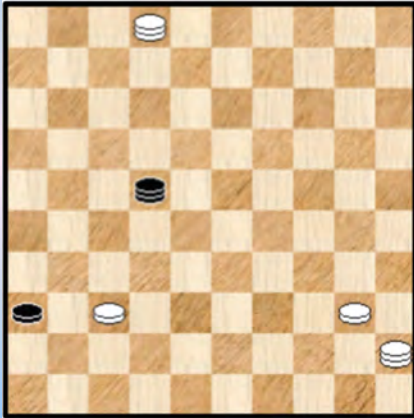
Opgave 4 :

Het blijkt dat wit alle remisepogingen kan afslaan :

=> 01. ... 43-32 02. 40-45 32x34 03. 45x23 +
=> 01. ... 43-34
++ 02. 28-23 34x45 03. 37-31 36x27 04. 23-01 45x23 05. 01x29 27-32 06. 29-42 +
++ Of ook 02. 28-05 34x46 03. 40-23 46x19 04. 05x23 +
=> 01. ... 43-48 02. 40-45 48x26 03. 28-17 26x34 04. 45x23 +
=> 01. ... 43-21 (om daarna aan te vallen via veld 26
02. 37-31 ! 36x27 03. 28-22 27x18 04. 29-23 18x29 05. 40x26 +

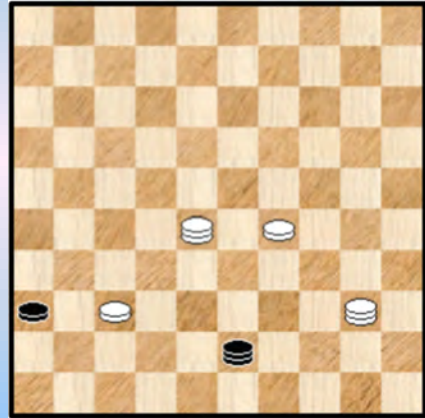
- - - - - o - O - o - - - - -

02-19 ?



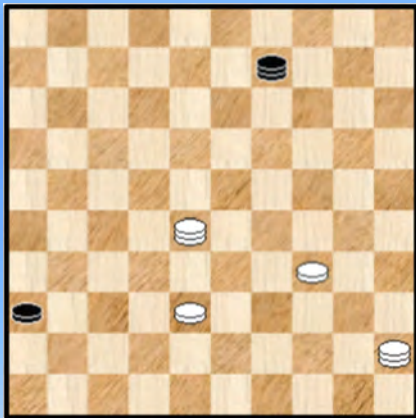
1

Kan zwart remiseren ?

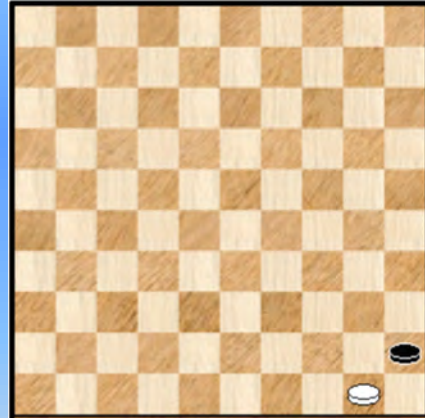


4

34-29 ? 28-44 ? 28-32 ?

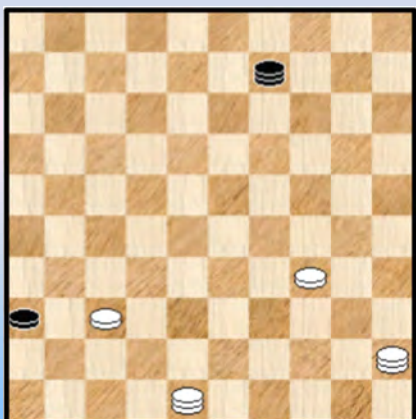


2

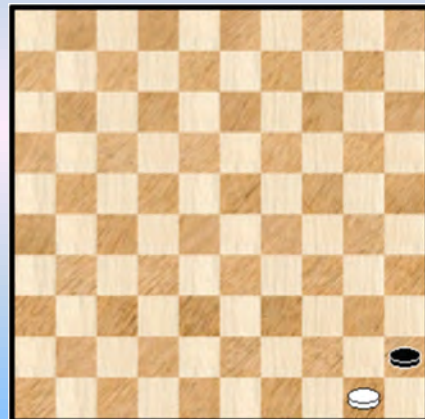


5

37-32 ?



3



6

Scoupe - Een schijf op 15 - Een stand van Westra

Diagram 1 Wit wint (Westra)

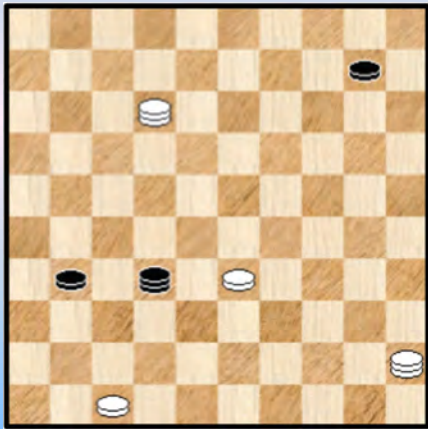


Diagram 2 Zaz

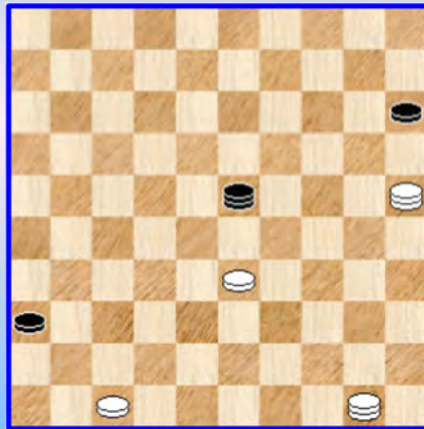


Diagram 1, Een stand van Westra.

Nu moet ik hier onmiddellijk aan toevoegen dat ik niet meer weet waar de stand vandaan komt. Mogelijks uit een oude jaargang van het damspel, al ben ik het niet zeker.

Bij de voorbereiding van het Scoupe - boek (jaren geleden ...) had ik al eens wat materiaal opgezocht hier en daar en toen kort die stand genoteerd, niet eens met een volledige oplossing ... Je ziet maar, dat men het beter onmiddellijk goed noteert dan komen er later geen problemen van ☺

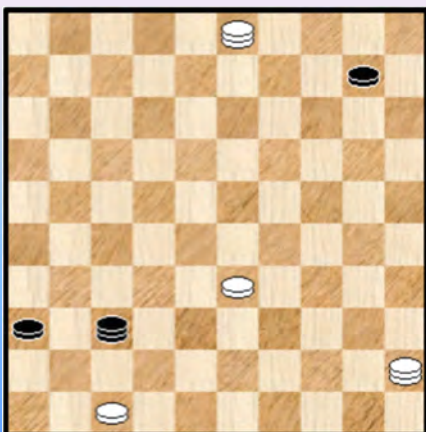
We geven eerst een (foute) poging tot oplossing : 01. 12-26 ? 32-38 ! X 02.26x05 38x24 =

X Op 01. ... 31-36 zou wit wel winnen 02. 26-03 ! 10-15 03. 45-50 32-23 04. 03-25 en de sleutelstand van **diagram 2** wordt bereikt. Zwart kan niet los staan op de lange lijn en ook niet in de hoekvelden en moet dus de lange lijn verlaten. Wit neemt een derde dam en bouwt een vangstelling op zoals we aangaven bij het hoofdstukje met een extra schijf op 15.

En nu de oplossing 01. 45-18 31-26 (op 01. ... 31-37 02. 12-26 +) 02. 12-03 ! 32-37 Zwart moet natuurlijk de lange lijn in bezit houden.

03. 18-45 **Diagram 3**

Diagram 3 Zaz



=> Wit moet oppassen voor de barrikade :

03. ... 37-32 (bijvoorbeeld) 04. 03-14 10x19 05. 33-28 32x23 06. 45x18 +

=> 03. ... 37-19 04. 03-20 10-15 verplicht, anders moet zwart de lijn 46-05 verlaten 05. 45-50 15x24 06. 33-29 24x33 07. 50x14 +

=> 03. ... 10-15

De extra schijf staat nu op 15. En we kunnen nu dus terecht de stand indelen bij de paragraafje "schijf op 15".

Er zijn twee manieren om dit te winnen : vooreerst natuurlijk de mooie manier zoals beschreven in het

kortverhaal van Johan Bastiaannet.

Maar er is ook een tweede manier doordat de extra schijf hier nog niet op veld 29 staat maar een vakje lager : op veld 33.

04. 45-50 ! 37-23 het enige veld op de lange lijn dat nog kan

05. 03-25 ! en we hebben opnieuw de sleutelstand van **Diagram 2** op het bord. Zwart kan nergens heen op de lange lijn en moet die dus verlaten met winst voor wit als gevolg.

We vermoeden dat het dit is wat Westra onder ogen had. Voor de goede orde melden we nog dat ook andere beginzetten kunnen leiden naar de winst : 50-45, 45-34 of 12-17.

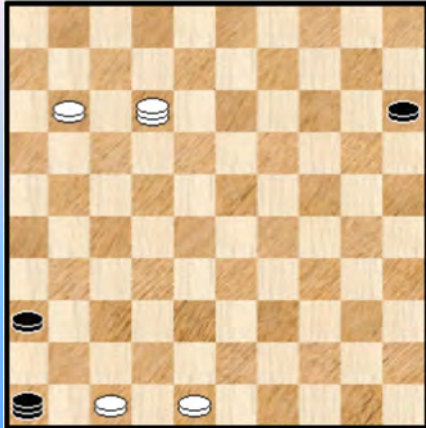
- - - - - o - O - o - - - - -

Scoupe - Een schijf op 15 - Serge Minaux

In de Franse versie (en beschikbaar op internet) van een van de boeken van Tjalling Goedemoed schreef **Serge Minaux** een klein stukje over het Scoupe - eindspel.

We geven hier een vrije versie **ervan** met bijkomende eigen inbreng van het stukje dat ons aanbelangt. Het gaat over deze stand, die in een van de gespeelde clubpartijen voorkwam :

Diagram 1 Waz



Er werd niet uitdrukkelijk vermeld wie aan zet is, maar dat speelt hier niet echt en met de ons opgedane kennis weten we inmiddels dat dit wint.

Waarom ? Wit kan ongehinderd een tweede dam nemen en daar we met de twee resterende witte schijven nog ver in de pre - Scoupe verblijven heeft wit velerlei mogelijkheden om zwart van de lijn te verdrijven.

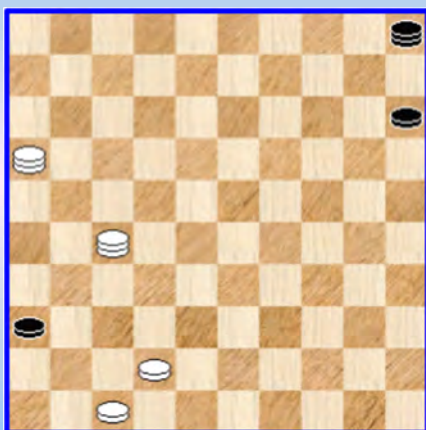
Indien de zwarte schijf op 15 zou blijven staan kunnen we, indien gewenst, zelfs de exakte Scoupe - positie opbouwen zoals in het verhaal van Johan Bastiaannet.

Met die prachtige winst. Maar natuurlijk kunnen we van de meer eenvoudige winstschema's gebruik maken die we hebben doorgenomen.

Naar het resultaat toe zijn de zaken dus duidelijk. Nu dateert het Scoupe - artikel van Serge Minaux uit december 2002 en allicht kende hij niet de winst met de schijf op 15.

Allicht is er in de club gezocht naar een oplossing om de stand te winnen en ze komen met volgende oplossing : schijf 15 naar veld 35 dwingen en daar kan een vangstelling worden opgebouwd.

Diagram 2 Zaz



Het **leuke** is de manier waarop dit gebeurt. Wit brengt de sleutelstand van **diagram 2** op het bord. Met zwart aan zet.

Dit kan steeds want wit kan, indien gewenst via de dam op 27 steeds het passende tempo opdringen aan zwart (de zwarte dam moet immers pendelen tussen 5 en 46).

We werpen nu een blikje op diagram 2. De zwarte dam kan niet vrij staan en ook niet naar 46. Om het anders te zeggen : zwart moet opkomen met schijf 15.

Dus vanuit **Diagram 2** : 01. ... 15-20

=> Nu zeker niet 02. 42-37 ? 05x46 03. 47-41 46x21 04. 16x15 36-41 =

=> Wel : 02. 27-09

++ Op 02. ... 20-24 ? 03. 09-13 24-29 04. 13-18 29-33 05. 18-22 verovert de schijf en daarna de lange lijn aan de hand van dezelfde opstelling als in diagram 2

++ Zwart moet dus wel naar 25 : 02. ... 20-25 03. 09-27 Zie **diagram 3**

Diagram 3 Zaz

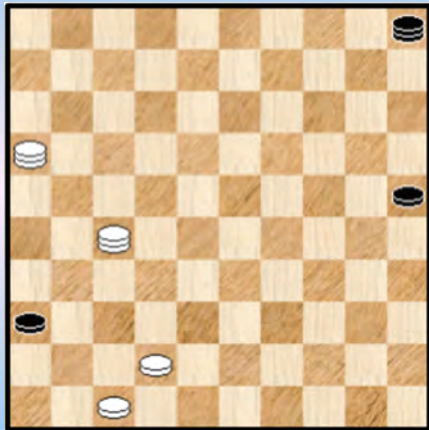
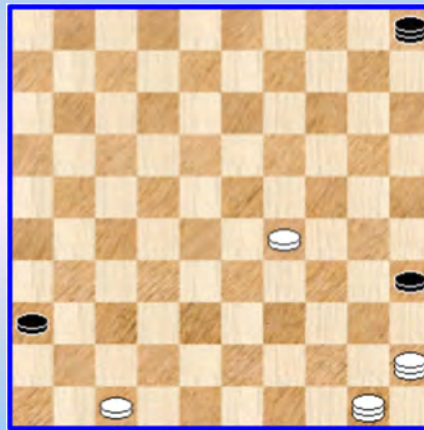


Diagram 4 Zaz



Het hoeft hier amper gezegd : wit past dezelfde truk toe met de zwarte schijf nu op 25 in plaats van op 15. Schijf 25 moet opnieuw opspelen.

03. ... 25-30 04. 27-43 30-35 *

De zwarte schijf staat nu op de juiste plaats. Hierna bouwt wit de vangstelling op van **diagram 4**.

Wanneer zwart hier aan zet is : 01. ... 05-46 * 02. 50-28 +
Indien wit aan zet is moet er een tempo gewonnen worden. Dit kan als volgt :

01. 45-34 05-46 * (gelet op 34-30) 02. 50-44 46-05 * 03. 44-50 05-46 * 04. 34-39 !

++ De dam kan nog steeds niet los staan : 04. ... 46-37 ? 05. 39-30 35x33 06. 50x46 +
++ Er rest dus alleen met schijf 35 te spelen : 04. ... 35-40 05. 50-45 wit veroverd de schijf en wint nadien volgens de klassieke Scoupe.

We geven vanuit **diagram 4** nog een tweede manier waarmee wit aan zijn tegenstander het juiste tempo kan opdringen. Een uitermate **elegant** manoeuvre waarbij het tempo op de lijn 25-48 wordt "gewonnen" :

01. 45-34 05-46 * 02. 50-44 46-05 * 03. 34-25 ! 05-46 * 04. 25-48 46-05 * 05. 48-34 05-46 *
06. 44-50 46-05 * 07. 34-45 ! en de beginstand van diagram 4 wordt opnieuw bereikt dit keer met zwart aan zet en die moet offeren met 35-30 en we komen in de klassieke Scoupe terecht.

Een kleine **voetnoot** bij deze leuke aanvulling van een Scoupe 15 : deze mogelijkheid is er natuurlijk maar omdat we ons in een prille pre Scoupe - fase bevinden. Het kortverhaal van Johan Bastiaannet behoudt al zijn kracht en geldigheid. Daar vertrokken we met een van de witte schijven op 29 !

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

Scoupe - Een schijf op 20 - Gerard Taille

Op internet, meer bepaald het forum van de FFJD van omstreeks 2006 en later interessante Scoupe - uitwisselingen plaats tussen **Gerard Taille** en **Arnaud Cordier**. Het was dan vaak zo dat de eerste een vraag inluidde, aan de hand van een stand bijvoorbeeld, en dat laatstgenoemde dan commentaar of oplossingen gaf.

Op het ogenblik dat ik deze lijnen schrijf heb ik slechts enkele zaken doorgenomen en ik weet dan ook nog niet echt of er heel veel valt over te nemen. We hebben inderdaad de Scoupe' s met een extra schijf (want daarover gaat het toch meestal) vrij grondig doorgenomen.

Maar kijk hier hebben we een eerste, zeer interessante stand aangeleverd door Gerard Taille.

Diagram 1 Wit wint

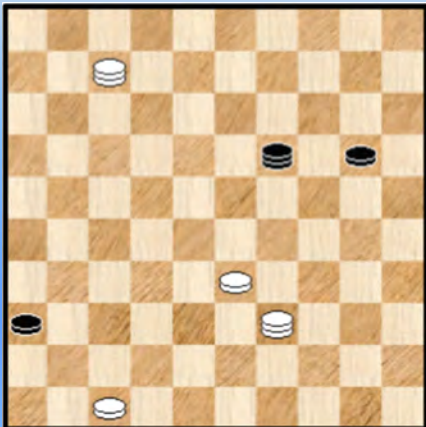
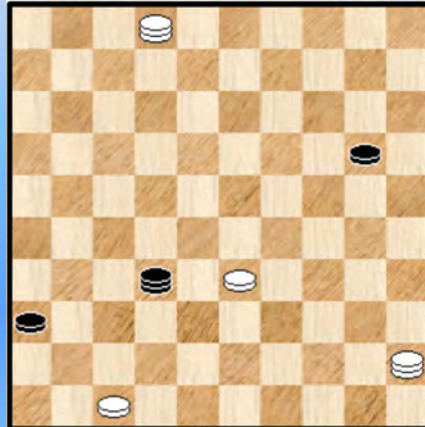


Diagram 2 Zaz



Wit is aan zet en we hebben te maken met een "Scoupe 20" al zeggen we er volledigheidshalve bij dat de witte schijf nog een vakje lager staat dan het kritieke veld 29.

Nu hebben we de Scoupe 20 niet expliciet behandeld omwille van het onstabiele karakter van Scoupe - opstellingen waarbij de extra schijf geen randschijf is.

Dat laatste is ook zo maar toch kan het wel degelijk voorkomen dat standen met een losse schijf zeer interessant zijn.

We weten uit de voorbije opgedane kennis dat (zonder bijzondere omstandigheden) een extra zwarte schijf op 25 remise is. De opgave voor wit is met andere woorden heel bijzonder : beletten dat zwart naar veld 25 gaat ! En dit lijkt wonderwel te lukken.

01. 39-50

Flits stelt in eerste instantie 07-29 ? (20-25 ! =) voor en pas na lang nadenken uiteindelijk toch 39-50. Er dreigt damafname, dus : **01.** ... 19-37 **02.** 07-16 dreigt opnieuw met damafname

02. ... 37-10 **03.** 16-02 dreigt weerom damafname

03. ... 10-32 van belang is dat de dam niet naar 46 kan (wegens 37-41 =) en door los te staan op de lange lijn wit telkens gelegenheid geeft om op de zwarte schijf te combineren en aldus tevens zijn winstgang verder te zetten !

04. 50-45 ! Ziet er nogal onschuldig uit en weinig dreigend ... We kijken eens naar de mogelijkheden van zwart :

=> **04.** ... 32-05 **05.** 33-29 ! en na deze krachtzet en zwart staat verloren. Indien hij de schijf offert dan slaat wit natuurlijk met de witte dam om een post - Scoupe te vermijden !

=> Op de meeste andere zetten (32-10, 32-14, 32-46) volgt ook onmiddellijk 33-29 met winst.

=> De andere twee mogelijkheden (32-41, 32-37) verlopen ook volledig gelijklopend, zij het iets moeilijker. We nemen er 32-41 uit :

04. ... **32-41** 05. 02-30 (ook 05. 02-35 kan) Schijf 20 kan nog steeds niet opschuiven
05. ... 41-37 (Op 05. ... 41-32 06. 45-29 + , op 05. ... 41-10 06. 33-29 +)
06. 33-29

Diagram 3 Zaz



++ 06. ... 37-46 07. 30-35 + zie **diagram 3**

Wit heeft naar deze stand toegewerkt, een sleutelstand zeg maar.

Wit moet als laatste zet zeker niet doen : 07. 30-25 ? 20-24 !
08. 29x20 met remise wegens post - Scoupe redenen.

++ 06. ... 37-48 07. 30-19 + (in bezit lange lijn).
Opnieuw niet : 07. 30-25 ? 20-24 ! 08. 29x20 =

Besluit :

Op geen enkel moment kreeg zwart de kans met schijf 20 naar 25 te gaan.
De wetenschap dat Scoupe 25 remise is en de kennis van het eindspel Scoupe 25 zijn van het grootste belang ...

Dit eindspel had ergens een pseudo - stabiel karakter en een aangename aard ook al door de wat bijzondere doelstelling die er in bestond schijf 20 te beletten om naar 25 te gaan.

Hoe dan ook is de onderliggende problematiek dus duidelijk deze van Scoupe 25 die in zekere zin dus ook Scoupe 20 omvat.

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

Scoupe 15 - Een kortverhaal van Cordier - Kuvichkin

Wat gaat er boven een eindspel (of een probleem, of een partij, of ...) indien men er bijkomend een **verhaal** kan rond weven ? Niet veel natuurlijk, aldus komen we immers een beetje tot een symbiose van het dammen en ons het hele menselijke bestaan. Ten minste voor de dammers ☺

We hadden in dit boek reeds het schitterende kortverhaal van Johan Bastiaannet (rondom de Scoupe 15) en wanneer iets me bevalt dan heb ik algauw de (soms onweerstaanbare) neiging om het procedé nog eens toe te passen. Of zelfs meermaals toe te passen.

We hadden ook al de standen van Westra, Minaux en Taille - ja, eigenlijk waren dat allen ook kortverhalen - en voor ons hebben we er nog een ! En een mooi ook, waarbij Scoupe vanzelfsprekend een rol speelt, zij het vooral onderliggend.

Het zit zo : op het forum van de FFJD is Scoupe nogal wat aan bod gekomen en Arnaud **Cordier** geeft daarbij de nodige uitleg. Zo plaatste hij ook volgend eindspel (**diagram 1**) op dat forum

Diagram 1 Wit wint



De vraag is : wit speelt en wint.

De oplossing werd niet meegegeven, mogelijks omdat de konversatie op het forum werd onderbroken. Het doet een klein beetje van **Fermat** denken (voor de wiskundigen onder ons).

Hoe dan ook zegt Cordier er bij dat de eigenlijke auteur **Kuvichkin** is en het stuk dateert van 1977. Cordier zelf heeft echter een aantal inleidende zetten toegevoegd.

We hebben natuurlijk programma's ter beschikking en voor Kingsrow stelt de oplossing geen probleem. Hetgeen niet kan gezegd worden van Flits.

We kijken even naar de stand : het Scoupe - schijvenpaar is present. Er staat een extra zwarte schijf op 15 maar ook nog eens een extra schijf op 6. Wit heeft nog maar 1 dam.

De beginzet mag geen probleem stellen :

01. 25-20

Deze zet is absoluut verplicht om de eenvoudige reden dat bij elke andere zet zwart onmiddellijk schijf 15 opoffert (15-20 !) en we komen terecht in een **post** - Scoupe. Meteen hebben we de link van het eindspel met Scoupe verklaard en daar blijft het verder bij wat Scoupe betreft.

Maar we gaan nu door met het eindspel dat enkele fascinerend trekjes bevat. Na de beginzet van wit is het leven van de zwarte dam serieus vereenvoudigd : pendelen tussen de uithoeken van de lange lijn.

01. ... 05-46

Maar hoe moet wit dit winnen. Er moet duidelijk eerst een tweede dam gehaald worden. Zonder de zwarte schijf op 6 zou het een makkie zijn. Wit gaat met de dam naar 45, maakt eventueel een passend tempo en zwart verliest.

02. 17-12

=> We kijken eerst eens wat er gebeurt als zwart opkomt met de schijf, nadien behandelen we de hoofdvariant

02. ... 06-11 03. 12-08 11-17 04. 08-03 17-22 05. 03-21

++ 05. ... 22-28 06. 21-17 28-32 07. 17-21 32-37 08. 21-26 +

++ 05. ... 46-05 06. 21-16

>> 06. ... 22-28 07. 24-35 15x24 08. 35x46 + Mede door deze finesse is het opkomen van de zwarte schijf op veld 6 in feite volledig zinloos.

>> 06. ... 05-46 07. 16-11 22-27 08. 11-16 27-31 09. 16-21 46-05 10. 21-26 +

=> We maken ons nu op voor de hoofdvariant :

02. ... 46-05 03. 12-07 05-46 04. 07-01 46-05 **Diagram 2**

Diagram 2 Waz

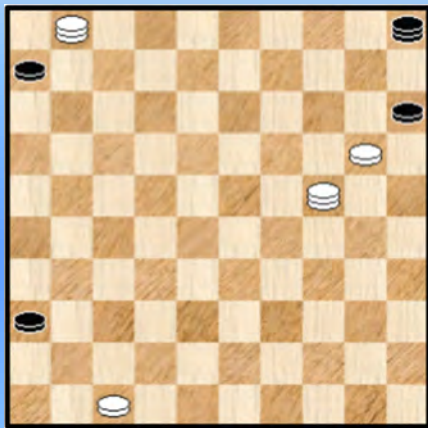
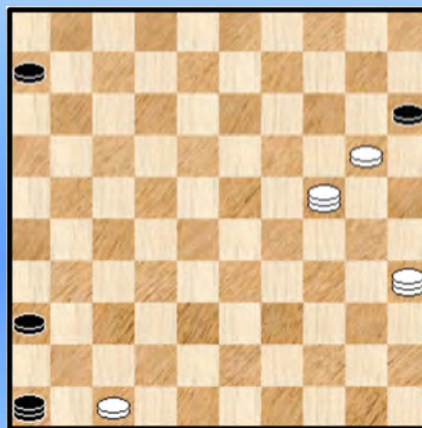


Diagram 3 Zaz



Wie weet is dit wel de stand van Kuvichkin. De vraag van daarstraks blijft natuurlijk nog altijd geldig : hoe moet wit nu verder te werk gaan ? Als volgt :

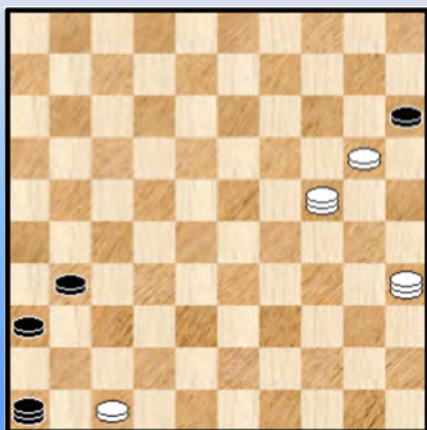
05. 01-40 ! 05-46 06. 40-35 **diagram 3**

Zwart kan niet naar veld 5 en moet dus wel opkomen met de schijf.

06. ... 06-11 07. 35-44 ! 11-16 * 08. 44-35 !

Erg herkenbaar, wit past nog eens dezelfde truuk toe. Het doet ons aan denken aan de stand van Serge Minaux waar het er eveneens op aan kwam een zwarte schijf te laten opschuiven.

Diagram 4 Waz



08. ... 16-21 * 09. 35-49 ! 21-26 10. 49-35 !

Zwart moet opnieuw vooruit maar daarna moet wit op zijn beurt met iets anders komen ...

10. ... 26-31 * Zie **diagram 4**.

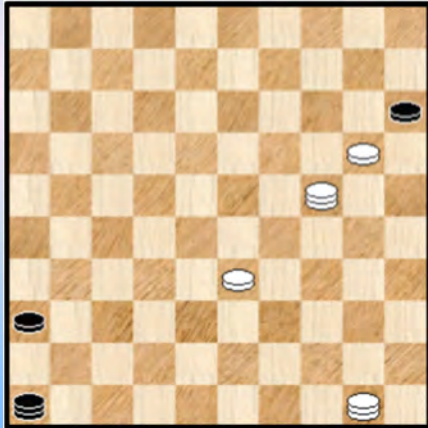
11. 35-44 ! Dit is de enige die wint

++ 11. ... 46-05 12. 44-17 ! en wint want zwart kan niet vervolgen met 12. ... 31-37 13. 24-35 15x24 14. 35x46 +

++ Maar zwart heeft nog beter : 11. ... 31-37 12. 44-33 !

Indien wit naar 17 zou gaan (met de bedoeling) achter te lopen op 26 dan doet zwart eenvoudig 36-41 en 37-42 ! remise.

Diagram 5 Zaz



>> 12. ... 46-41 13. 33-17 37-42 14. 47x38 41-05 (op 41-46 volgt een analoge behandeling en op 41-47 volgt 17-33 =)
15. 17-50 05-46 * 16. 38-33 zie **diagram 5**

>1 16. ... 46-05 17. 24-35 ! 15x24 18. 35x19 05x39
19. 50x28 +

>1 16. ... 36-41 17. 50-45 41-47 18. 45-01 ! 47x29
19. 01x40 46-05 20. 40-44 (even een tempo winnen) 05-46
21. 44-35 46-05 22. 20-14 05x30 23. 35x24 +

>> 12. ... 37-42 13. 47x38

>1 13. ... 36-41 14. 33-28 41-47 15. 28-05 47x33 16. 24x47 15x24 17. 47x20 +

>1 13. ... 46-05 14. 33-50 05-46 15. 38-33 en verder zoals hierboven

We kijken ook nog even waarom in **diagram 4** de zet 35-44 ! wel degelijk de enige winnende zet is :

=> 11. **35-40** ? 31-37 12. 40-29 37-42 13. 47x38 46-19 ! 14. 24x13 15x42 =

=> 11. **35-49** ? 31-37 12. 49-38 * 37-42 =

In zijn globaliteit een erg mooi eindspel en verder was de Scoupe - bijdrage niet zo groot maar wel betekenisvol. Significant dus 😊.

Diagram 6 Wit wint



Om te eindigen geven we in **diagram 6** een lichtjes andere setting.

Wit wint door 01. 22-17 (ook naar veld 18 kan) 27x36
02. 25-20 ! en verder zoals hierboven.

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

De lange mars van Arnaud Cordier

Om dit paragraafje in te leiden - en om het maar meteen te zeggen - hadden we eigenlijk graag een toonbare kompositie of samengestelde stand gehad die zou eindigen in een Scoupe - eindspel. Dit laatste in de ruime betekenis van het woord. Het kan dus ook een van de pre – Scoupe' s zijn of eventueel een Scoupe xx met een extra schijf dus op veld xx.

In eerste instantie had ik daartoe enkele eenvoudige eindspelen samengesteld die in Scoupe' s resulteerden en de bedoeling was om dan een stand samen te stellen die zou uitgeven op een van eenvoudige eindspelen en aldus verderop bij een Scoupe terecht te komen.

Om een lang verhaal kort te maken ben ik daar dus niet in geslaagd en eigenlijk kan ik zelfs niet eens een goed probeersel tonen. Ja, niet alles lukt ☺

Maar kijk, een tijdje later vond ik op het FFJD - forum naast ander Scoupe - materiaal ook een stand samengesteld door **Arnaud Cordier**, de beste Franse dammer en ontelbare keren Frans kampioen. Het zit overigens een beetje in de familie want zijn vader was ook dammer.

Omwille van zijn status speelt hij nogal eens de rol van vraagbak / begeleider / inspirator op het FFJD - forum. Gelet op de hoeveelheid "Scoupe – materiaal" - al kan dat deels toeval zijn - moet hij ook wel een Scoupe - fanaat zijn. Kortom, samen met Bauke Bies wordt hij eervol opgenomen in de beperkte club van Scoupe - adepten ☺.

Maar terug naar de stand die Cordier heeft samengesteld. Iedereen kan het hele verhaal volgen op internet en er ontstaat een behoorlijk lang vervolghet verhaal omtrent de oplossing van de stand die liefst een kleine 40 zetten duurt ! De oplossing wordt beetje bij beetje en in schuifjes vrijgegeven en bediscussieerd. Soms heeft dit een ietwat aandoenlijk trekje, soms ook al eens wat humor en een enkele keer kan ook Arnaud Cordier zich eens vergissen !

Wat heeft de stand van Cordier nu precies te maken met Scoupe ? Wel, op het einde kan het meerdere keren gaan naar een Scoupe of een post-Scoupe. Cordier zelf concentreert zich op het laatste vooral op een eindspel waarbij de minderheidskleur bewust niet kiest voor de lange lijn om aldus zo lang mogelijk stand te houden.

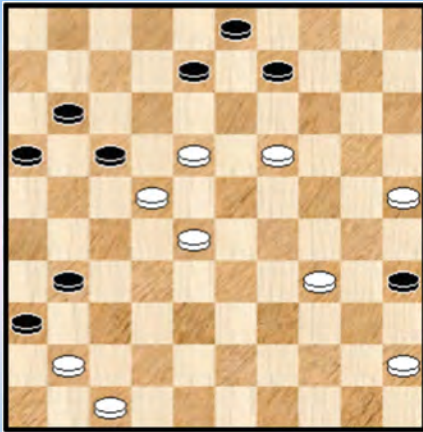
Een harde noot om kraken en een eindspel dat ook in de partij kan voorkomen. Cordier zelf wijst naar de partij **Luteijn - Van Leeuwen** uit 1996 waarbij de winst niet werd gevonden. Misschien nemen we die partij wel op bij de partij - analyses, het zou het gehele plaatje nog wat vervolledigen.

Deze inleiding krijgt stilaan een uitgebreid karakter maar we moeten toch nog twee zaken toevoegen. We vermoeden vooreerst dat het uitdrukkelijk de bedoeling was van Cordier om een stand samen te stellen die uitgaaf op een Scoupe. Wat men krijgt is dus niet zozeer een afgewerkt en beknopt geheel maar een soort zoeken naar de sterkste zet om uit te komen bij Scoupe.

Het geheel duurt verder een kleine 40 zetten en allicht heeft dat - op het eerste zicht wat extreme karakter - ook zijn belang in die zin dat het "gewild" is. Terzijde geeft Cordier nog een eindspel (Kingsrow) waar het maximale aantal zetten een recordaantal bedraagt. Bij wijze van interludium zal ik het straks ook afficheren.

Nu stoppen we echt met de intro en gaan naar de stand van Arnaud Cordier. Eerder bij wijze van uitzondering zal ik wat kommentaar overnemen uit het forum (Cordier of iemand anders).

Diagram 1 Wit wint



01. 19-14 09x20 **02.** 25x14 31-37

=> 02. ... 35-40 03. 14-09 40x29 04. 18-12 03x14
05. 12x03 +

=> 02. ... 17-21 03. 18-12 08x17 04. 14-10

++ 04. ... 21-26 05. 34-29 17-21 06. 10-04 +

++ 04. ... 35-40 05. 10-04 40x29 06. 04-15 29-34
07. 28-23 17x19 08. 47-42 36x38 09. 15x06 +

++ 04. ... 21-27 05. 10-04 27x18 06. 04x22 16-21 07. 22-04 21-26 08. 04-15 35-40
09. 34-30 40-44 10. 28-22 17x28 11. 45-40 44x24 12. 15x06 +

=> 02. ... 16-21 03. 18-12

++ 03. ... 35-40 04. 14-09 40x29 05. 22-18 03x14 06. 12x03 31-37 07. 03x07 37x46
08. 07-01 46x12 09. 01x23) +

++ 03. ... 11-16 04. 22x11

>> 04. ... 16x18 05. 14-10 08-12 06. 34-29 12-17 07. 10-04 35-40 08. 04x16 40-44
09. 28-22 17x28 10. 29-23 28x19 11. 47-42 36x38 12. 16x36 +

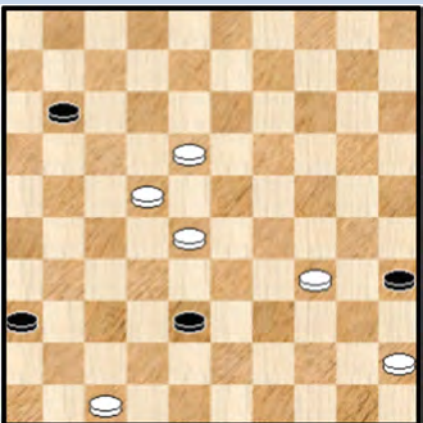
>> 04. ... 08x06 05. 14-10

>1 05. ... 21-27 06. 10-04 16-21 07. 04-15 +

>1 05. ... 35-40 06. 10-04 40x29 07. 04-15 29-34 08. 47-42 36x38 09. 15x40 +

03. 41x32 03-09 **04.** 14x21 16x38

Diagram 2 Waz



We laten de inleidende schermutselingen achter ons; In essentie heeft zwart een tegenactie naar veld 38 kunnen uitvoeren.

Een nieuw plaatje, **diagram 2**. Daarin staat alvast het Scoupe - schijvenpaar in de startblokken.

05. 18-12 (of 18-13)

=> Niet echter 05. 28-23 ? en zwart kan op meerdere manieren remiseren ! (35-40 , ook 48-453 en ook 48-42 !)

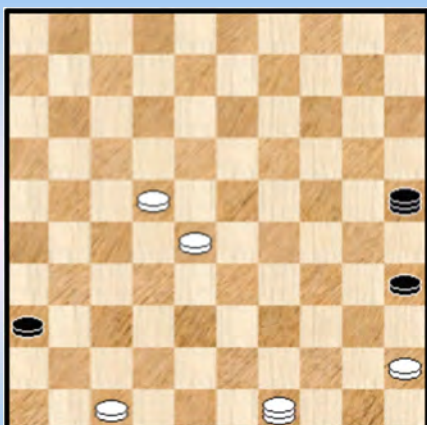
05. ... 38-43 **06.** 12-08 43-48 **07.** 08-02 48x30

=> Ook na 07. ... 48x25 komt men in de vervolg - spelgangen terecht.

08. 02x16 30-25 dreigt met eventueel met 35-40 **09.** 16-49 **Diagram 3**

=> Het volgende faalt voor wit : 09. 16-11 ? 25-09 10. 28-23 09x27 11. 23-19 27-32
12. 19-13 35-40 ! 13. 45x34 32-23 14. 34-30 en we bevinden ons in post - Scoupe gebied. Remise dus.

Diagram 3 Zaz



09. ... 25-09

=> 09. ... 25-39 ? 10. 45-40 35x44 11. 49x40 +

=> Ook kan 09. ... 25-14 10. 22-18 14x37 11. 18-12 enz.
Dit komt neer het zelfde vervolg uitmondend in een Scoupe of
in het Scoupe - vermijdende eindspel dat verderop ook aan de
beurt komt.

10. 49-27 Gedwongen

=> 10. 22-17 09-22

++ 11. 17-12 22x44 12. 49x40 35x44 =

++ 11. 28-23 22x11

>> 12. 49-38 36-41 ! 13. 47x36 11-39

>1 14. 23-18 39-34 15. 18-13 34-30 16. 13-09 30-25 =

>1 14. 23-19 39-48 15. 38-49 * 48-39 16. 49-27 of ? 39-30 17. 19-14 30-25 18. 27-09 35-40
19. 45x34 25x39 =

>> 12. 49-16 11-50

>1 13. 23-18 35-40 14. 45x34 50-45 =

>1 13. 23-19 35-40 ! 14. 45x34 50-28 15. 19-13 28-23 16. 34-30 post - Scoupe - remise.

10. ... 09-25

Om de druk aan te houden. Op 14-09 kan wit 27-49 met dezelfde problematiek als verderop.

11. 27-49 ? 25-09 12. 49-27 09-25 13. 27-16 !

Twee compleet overbodige zetten (door mezelf ingevoegd en niet in de eigenlijke oplossing van Cordier) die een kleine HVZ (herhaling van zetten) tonen.

Wat kan zwart doen. We hebben drie antwoorden die in aanmerking komen : 25-09, 25-14 en 25-39.

1) 13. ... 25-09

Eigenlijk is dit bijna per definitie slechter dan 09-14 omdat zwart er geen belang bij heeft de "verste" witte schijf nog dichter naar de damlijn te brengen. Het kan dus hoofstems maar even goed uitvallen als 09-14. Men moet nu eenmaal geen tempo verliezen.

Praktisch gesproken zal er dan komen : 14. 22-17 09-14 (tussenlopen op 22 kan niet) 15. 17-12 14x46
16. 12-07 en men komt in dezelfde problematiek terecht als verderop.

2) 13. ... 25-39

=> Hier moet wit niet besluiten tot 14. 28-23 ? 39x06 !

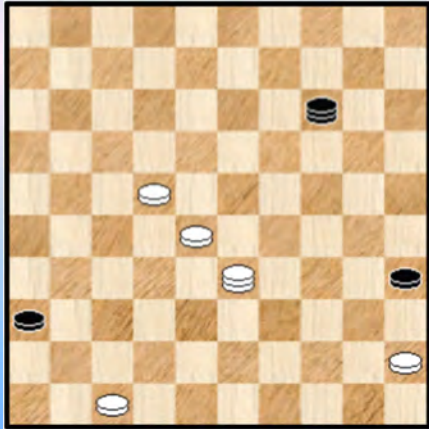
++ 15. 23-19 06-50 ! 16. 19-14 35-40 ! 17. 45x34 50-28 18. 14-09 28-23 19. 34-30 post - Scoupe met remise.

++ 15. 23-18 06-01 16. 18-13 35-40 17. 45x34 01x45 =

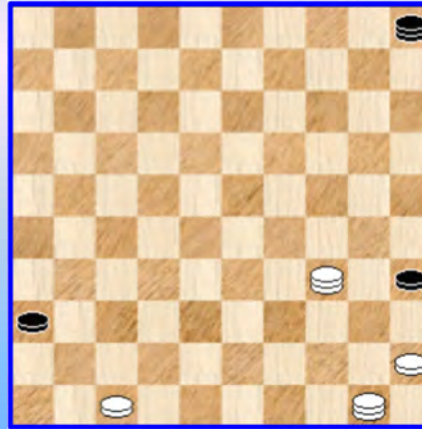
++ 15. 16-43 06-50 16. 23-19 (of 23-18) 34-40 ! met remise.

=> Maar wit heeft beter : 14. 16-38 39-25 15. 38-33 25-14 of ? **Diagram 4** 16. 33-50 14x46
17. 22-18 46-05
Het pendelen start.

(Analyse) Diagram 4 Waz



(Analyse) Diagram 5 Zaz



18. 18-12 05-46 19. 12-07 46-05 20. 07-01 05-46 21. 01-07 even een tempo 46-05
22. 07-34 **Diagram 5** 35-40 * (gedwongen wegens het mogelijke 47-41 ! als de zwarte dam losstaat)

De overblijvende stand is een standaard Scoupe die wint.

3) We hebben het vervolg van de oplossing als laatste gekozen : 13. ... 25-14

14. 22-18 14x37 15. 18-12 37-48 !

Cordier merkt terecht op, zoals ook in bovenstaande variant in 2) aangetoond dat zwart er eigenlijk geen baat bij heeft de lange lijn te (willen) behouden. Dit leidt vrij snel en rechtstreeks naar het verlies van schijf 35 waarna een winnende Scoupe overblijft.

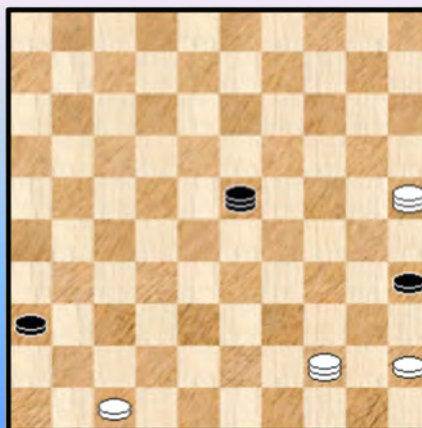
Zwart zal zich daarom vanaf nu vooral concentreren op enkele belangrijke velden (48 en 39 om ze maar meteen te noemen) en van daaruit maximaal weerwerk te bieden en in het bijzonder de opmars van een witte schrijf serieus te bemoeilijken.

16. 16-49 * 48-39 **Diagram 6**

Diagram 6 Waz



Diagram 7 Waz



We laten nu Scoupe een beetje achter ons. Alhoewel, wie weet steekt hij nog wel even de kop op.

De velden 48 en 39 zijn behoorlijk sterk. Zwart bezet daarmee verder de lijn 48-25.

17. 12-08 39-48 18. 08-03

Zwart gaat dadelijk naar veld 3 om het kwadrant 03-25-48-26 te kunnen binnenvallen / inbreken.

18. ... 48-25 19. 49-44 25-34 20. 03-25 34-23 zie **Diagram 7**

Cordier plaatst in zijn korrespondentie - gesprekken enkele voetnoten rondom deze stand en de vorige en volgende zetten.

De bedoeling van deze zet is niet zozeer absoluut de lange lijn bezetten. Dat is alleen maar symbolisch meegenomen. Als het alleen daarom te doen is dan zou zwart snel verliezen (zie de variant met de diagrammen 4 en 5). Veeleer is de lijn 01-45 van belang en het hinderen van het witte spel en de witte dam op 49 in het bijzonder. De latente dreiging 35-40 speelt natuurlijk een rol.

Op 21. 25-48 speelt wit bv. 23-01 22. 44-49 01-06. Het is dan ook beslist niet makkelijk serieuze vooruitgang te boeken in deze stelling.

Het is de bedoeling van zwart zich in het komende eindspel te concentreren op het kwadrant 03-25-48-26. Veel vrije vakken heeft hij niet maar het zal niet makkelijk zijn om zwart daar weg te krijgen.

21. 25-39 ! wit begint eraan 23-18 laat - zeer terecht - de lange lijn voor wat ze is

22. 44-49 18-09

(Analyse) **Diagram 8 Zaz**

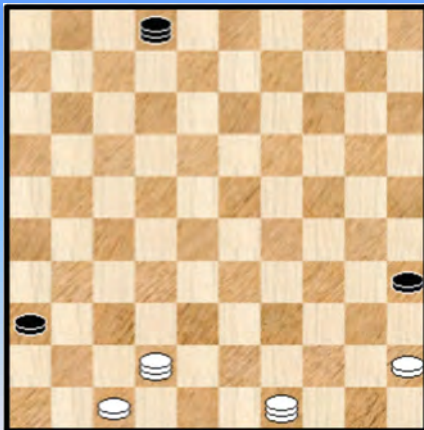
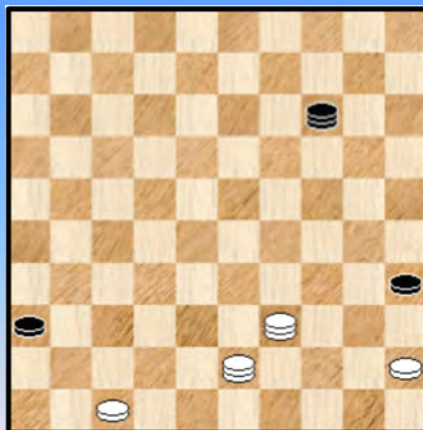


Diagram 9 Waz



Zwart moet de lijn 01-45 verlaten. De tekstzet biedt de meeste weerstand.

=> Op 22. ... 18-04 zal het moeten gaan zoals in het vervolg

=> Op 22. ... 18-13 kan het wel snel gaan : 23. 39-48 !

++ 23. ... 13-02 24. 48-42 ! + zie **diagram 8**

++ 23. ... 13-04 24. 49-27 04x31 25. 48x26 +

23. 49-32 09-25

=> Op 23. ... 09-04 39-48 +

=> Op 23. ... 09-31 24. 39-48 +

24. 32-43 25-14 zwart kan ook naar 9 of naar veld 3 maar dat verandert de zaak niet. **Diagram 9**

25. 39-50 14-25 26. 43-48 25-03 Zie **diagram 10**

Wit heeft de voorbije zetten behoedzaam en moeilijk gemanoeuvreerd en heeft nu een "makkelijk hanteerbare" stelling gelet op de dreiging 45-40. Een erg herkenbare stelling ook en in zekere zin kan men al van een soort sleutelstelling spreken. En verdient daarom een blauwe kleur.

Diagram 10 Waz



Toch zijn de witte moeilijkheden fundamenteel nog niet opgelost. Bijlange niet.

Spelen met de dam op 50 laat niet echt toe van vooruitgang te boeken en op 48-37 volgt 01-12.

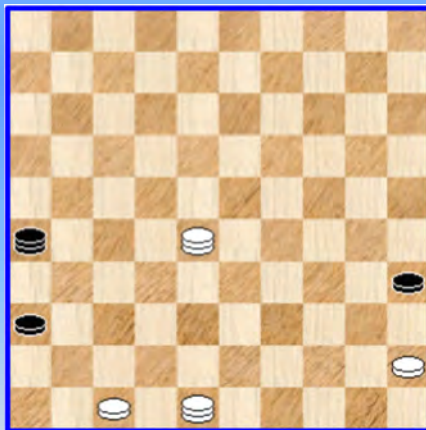
Het zal op een op andere manier van de schijven moeten komen ...

27. 50-33 ! 03-26 *

Het is een beetje grappig maar alle andere zetten zijn verbieden, bijvoorbeeld :

- => 27. ... 03-21 28. 48-43 21x49 29. 33-44 49x40 30. 45x34 +
 - => 27. ... 03-09 28. 48-30 35x24 29. 33x03 +
 - => 27. ... 03-08 28. 33-24 08x30 29. 48x25 +
28. 33-28 zie **diagram 11**

Diagram 11 Zaz



Niet evident maar deze positie is de (eigenlijke) sleutelpositie, met dus witte dammen op 28 en 48.

Het probleem voor wit is, en we nemen even de tekst van Cordier erbij, dat de winst moet komen van het opkomen van schijf 47 maar vooraleer dat te kunnen doen moeten een aantal voorwaarden vervuld zijn. Ziehier de originele, Franse tekst van Arnaud Cordier :

Le point stratégique à voir dans ce problème est le suivant : pour gagner il faudra monter par 47-42-37 ce qui se fera à 4 conditions :

- 1) la menace 35-40 est parée
- 2) l'attaque du pion 37 par la grande diagonale est parée
- 3) l'attaque par la diagonale 26-48 est parée
- 4) la diagonale 06-50 est inaccessible aux noirs

Pour cela, et avant l'avancée 47-42, les blancs doivent typiquement viser la position clé avec dames en 28 et 48.

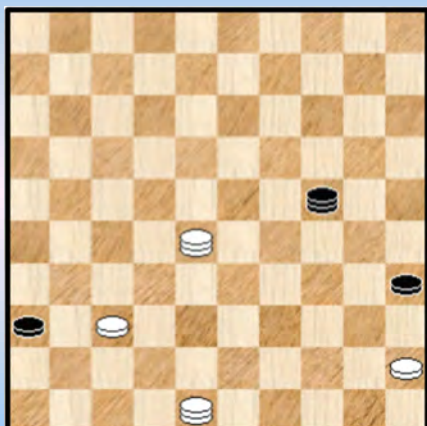
La dame en 48 est idéalement placée : premièrement elle empêche la dame noire de venir sur la diagonale 35-48 pour menacer 35-40 et deuxièmement elle assure le contrôle de la diagonale 16-48 qui est indispensable pour assurer la venue du pion blanc en 37.

*La dame en 28 est également idéalement placée pour contrôler les deux diagonales très importantes 06-50 et 05-46. A noter à ce sujet qu'étant sur la grande diagonale la dame 28 empêche l'anti-Scoupe qui pourrait survenir après 35-40 45x34 suivi d'une attaque sur la diagonale 01-45 pour pousser le pion blanc en 25 comme dans la partie **Luteijn - Leeuwen**.*

Si on ne trouve l'idée de la préparation de l'avancée 47-42 par le positionnement des dames blanches très proche des cases 28 et 48 il y a de fortes chances que la nulle soit conclue

28. ... 26-03 29. 47-42 ! 03-20 30. 42-37 20-24 **Diagram 12**

Diagram 12 Waz



Schijf 47 begint aan zijn hachelijk avontuur en zwart dwingt de schijf onmiddellijk naar 37. Indien zwart de schijf kan doen vooruitgaan naar 32 ligt de weg open voor schijf 36.

Wel te verstaan moet zwart ook blijvende aandacht hebben voor 35-40.

31. 28-50 !

=> Deze zet kan wel degelijk :

++ 31. ... 24-19 32. 37-31 ! 36x27 33. 45-40 35x44
34. 50x14 +

++ 31. ... 35-40 32. 45x34 24-19 33. 50-45 19x46 34. 48-37 46x40 35. 45x23 +

31. 28-50 24-15 32. 48-39

=> 31. ... 24-19 ? 32. 37-31 36x27 33. 45-40 35x44 34. 50x14 +

=> 31. ... 35-40 ? 32. 45x34 24-19 33. 50-45 19x46 34. 48-37 46x40 35. 45x23 +

=> 31. ... 24-40 analoog behandelen zoals in het vervolg

32. ... 15-04

=> 32. ... 15-10 ? 33. 45-40 35x33 34. 50x05 +

=> 32. ... 35-40 ? 33. 45x34 15-10 34. 50-45 10x41 35. 39-28 41x40 36. 45x23 +

=> Op 32. ... 15-47 moet wit te werk gaan zoals in het vervolg van de hoofdvariant

33. 39-06 ! 04-15 * (op 33. ... 04-18 34. 37-31 ! 36x27 35. 06-01 ! 18-04 36. 01-18 04x22
37. 50x17 27-32 38. 17-33 32-37 39. 33-47 +

34. 06-01 15-47 zie diagram 13

Diagram 13 Waz



De laatste zet van zwart was de beste. Los staan kan natuurlijk niet en verder :

=> 34. ... 15-04 35. 37-31 36x27 36. 01-18 04x22
37. 50x17 27-32 38. 17-33 32-37 39. 33-47 +

=> 34. ... 35-40 35. 45x34 15-10 36. 37-31 36x27
37. 50-22 27x18 38. 01x05 +

We belanden nu in de eindfase van het eindspel, en is er nog steeds werk te doen en barrikades spelen daarbij een niet onbelangrijke rol :

35. 50-44 ! De enige weg naar de zege (onder licht voorbehoud) 47-15 **36. 45-40 15-04**

Diagram 14

Diagram 14 Waz

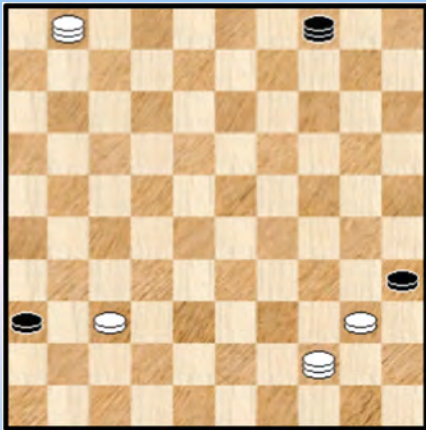
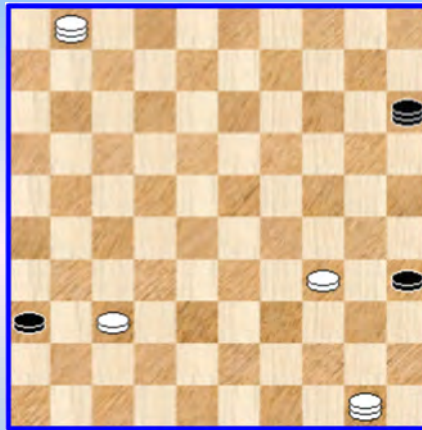


Diagram 15 Zaz



37. 01-07 !

De bedoeling van wit is te vervolgen met 40-34 en barrikade - vangstellingen te formeren. Alleen moet dit nog even wachten. Wit dwingt zwart eerst naar het iets minder gunstige veld voor de zwarte dam : veld 15.

=> We controleren eerst even dat onmiddellijk 40-34 nog niet mag : 37. 40-34 ?

- ++ 37. ... 04-09 ? 38. 37-31 36x27 39. 34-30 35x24 40. 01-29 24x33 41. 44x04 +
- ++ 37. ... 04-10 38. 37-31 36x27 39. 34-30 35x24 40. 01-29 24x33 41. 44x05 +
- ++ 37. ... 04-15 38. 44-50 ! **diagram 15**

Er staat voor ons een bijzonder mooie dubbele barrikade vangstelling, de uiteindelijke sleutelstand :

- >> 38. ... 15-47 39. 34-30 ! 35x24 40. 50-33 47x29 41. 01x34 +
- >> 38. ... 15-04 39. 37-31 ! 36x27 40. 01-18 04x22 41. 50x17 27-32 42. 17-33 32-37 43. 33-47 +
- >> 38. ... 15-10 39. 37-31 36x27 40. 34-30 35x24 41. 01-29 24x33 42. 50x05 +

++ Maar zwart heeft een vluchtveld ! : 37. ... 04-27 !

>> Wit kan natuurlijk niet 38. 34-30 ? 35x24 39. 01-29 24x33 40. 44x31 36x27 en verliest

- >> 38. 34-29 27-38
 - >1 39. 44-33 38-21 en de dreiging 21-26 valt niet te pareren
 - >1 39. 29-23 38-21 40. 37-32 (op 40. 44-39 35-40 met remise) 21x18 41. 01x23 35-40 42. 23x45 36-41 =

- >> 38. 01-12 (om schijf 37 te beschermen) 27-38 39. 12-01 38-27 40. 01-12 27-38 41. 12-23 38-43 (niet 41. ... 38-29 ?)
 - >1 42. 34-29 43-49 43. 44-50 35-40 =
 - >1 42. 44-39 43-48 =

Maar zoals gezegd wacht wit dus even op zet 37 en speelt eerst **37. 01-07 04-15 38. 40-34 X 15-04 39. 44-06** zie **diagram 16**

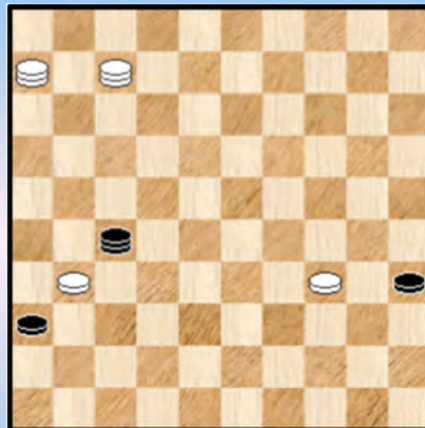
De barrikades zijn geïnstalleerd. Wat kan zwart nog allemaal ? :

- => 39. ... **04-15** 40. 07-01
 - ++ 40. ... 15-47 41. 34-30 35x24 42. 06-33 47x29 43. 01x34 +
 - ++ 40. ... 15-04 41. 37-31 36x27 42. 01-18 04x22 43. 06x28 +
 - ++ 40. ... 15-20 41. 37-31 36x27 42. 06-22 27x18 43. 01x15 +

Diagram 16 Zaz



Diagram 17 Zaz



=> 39. ... 04-10 40. 37-31 36x27 41. 06-22 27x18 42. 07x05 +
 => 39. ... 04-09 40. 37-31 36x27 41. 07-18 09x22 42. 06x28 +

En hoe zit het trouwens met veld 27 ? :

=> **39.** ... 04-27 **40.** 37-31 ! een mooi einde nemen we altijd graag mee 😊 **diagram 17**

++ 40. ... 27-04 41. 07-12 36x27 42. 12-18 04x22 43. 06x28 +
 ++ 40. ... 27-16 41. 06-11 ! 36x27 42. 34-30 35x24 43. 07-02 16x07 44. 02x20 +
 ++ 40. ... 27-49 41. 07-29 ! 36x27 42. 06-44 49x40 43. 34x45 +

Samengevat :

Daarmee zijn we aan het einde gekomen van een heel verhaal ... De linken met **Scoupe** waren er veelvuldig maar de eigenlijke hardste (dam) noot om kraken kwam er op het einde en wel doordat zwart bewust de lange lijn overliet maar overschakelde op een bijzonder taaie verdediging. Alleen met behulp van **barrikades** kan uiteindelijk toch gewonnen worden !

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

Epiloog : We hebben nog een paar voetnoten ...

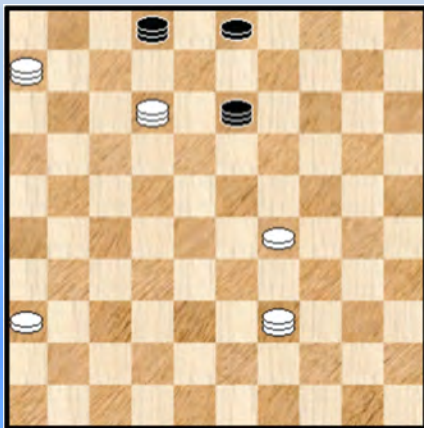
- 1) Eens zwart overschakelt op verdediging in de kwadranten heeft zwart wel eens meer de keuze om naar een ander hoekveld te gaan dan in de hoofdvariant. Dit wordt niet altijd vermeld. In essentie verandert dit wel te verstaan niks aan het fundamentele karakter van de oplossing.
 - 2) In de uiteindelijke oplossing spelen **barrikades** dus een niet onbelangrijke rol. We hebben eerder in dit boek ook al een Scoupe - sleutelstand ontmoet waarbij barrikades fundamenteel zijn (Scoupe 31). Ook bij de klassieke Scoupe en Scoupe 25 spelen barrikades een rol.
- Ook in het driedelig boek "Een prachtig eindspel" spelen barrikades een belangrijke rol en we hebben er een afzonderlijk paragraafje aan gewijd.
- 3) De uitgesponnen tekst en lengte en tevens het belang van dit eindspel laat ons niet echt veel keuze. We zullen dus allicht een blikje werpen op de vermelde partij **Luteijn - Van Leeuwen** uit 1996 !
 - 4) Wie er de oorspronkelijke discussie eens naleest op het FFJD - forum zal merken dat Arnaud Cordier zelf behoorlijk onder de indruk is van de mogelijkheden van het eindspel en het verder met kennis, enthousiasme en de nodige **spanning** probeert over te brengen bij zijn landgenoten. Althans dit is de indruk die het aan mij gaf.

Misschien ook daardoor dat de **lengte** van het geheel (een serieuze 40 zetten) in de picture komt. Dat is inderdaad heel wat ! En het is ook de reden dat ik de titel in die zin heb aangepast. Eerst stond er gewoon "Een eindspel van Arnaud Cordier" maar we hebben er een "lange mars" van gemaakt.

De PC Blues - lezers die de "**Lange mars van Ton Sijbrands**" hebben doorgenomen weten wel dat daarin een hoofdstukje "lange marsen" voorkomt. We kunnen de lange mars van Cordier dus toevoegen aan dat hoofdstukje ☺ !

Bij wijze van verstrooiing (gezien de kontekst moet dit eerder als een woordspeling worden aanzien) geven we een extract met enkele bespiegelingen ten aanzien van de lengte en de moeilijkheidsgraad van eindspelen en de rol van komputers en eindspel - databases.

Diagram 18 Wit wint !



Bonjour, (Gérard Taille)

Voyant les miniatures que vous a proposées Arnaud, miniatures qui nécessitent une longue manoeuvre sans **conversion** (uniquement des coups de dames et sans prises) je vous livre à titre de pure curiosité le record en nombre de coups avant conversion gagnante pour la base de données à 8 pièces. Ce record est impressionnant : **74 coups !!!**

On est donc bien au-delà de la règle des 25 coups ce qui n'est pas bien grave car une telle position est complètement hors des capacités humaines. Je connais trois positions avec ce record. En voilà une:

(Arnaud Cordier)

Tout d'abord, un peu de vocabulaire.

Ce que Gérard a défini comme **conversion** (et je pense que le terme est bien choisi), c'est un changement d'état de la position qui implique qu'on ne fait plus de navette avec des dames: donc un mouvement de pion ou une prise.

Par exemple dans le sujet ci-dessous: Record nombre de coups avant conversion gagnante

Les blancs, sous réserve que les noirs jouent les meilleurs coups défensifs, doivent jouer 74 coups de dames successifs avant de pouvoir jouer un pion (en l'occurrence 29-24).

Le problème n'est pas fini pour autant et j'imagine que la plaisanterie recommence et qu'il faut encore jouer X coups de dames avant de jouer un pion, et on recommence avec Y coups de dames, ... pour au final un gain réel (plus de pièces noires ou plus de mouvements noirs possibles) dans 700, 800 temps ou + que sais-je ? Bref, un truc totalement inhumain (de toute façon rien que la première conversion est totalement inhumaine).

Dans mon problème je considère que le gain est acquis au 38ème temps. Déjà les premiers temps sont truffés de conversions (échanges divers et mouvements de pions) et la véritable fin de partie (4 vs 3) commence au 13ème temps blanc.

Ensuite entre le 13ème temps et le 38ème temps il y aura d'autres conversions sous forme de mouvements de pions.

Après le 38ème temps des blancs (ou un peu plus si vous ne jouez pas les variantes optimales) nous sommes toujours dans une fin 4 vs 3 mais les noirs doivent donner un pion, et à partir de là je considère que c'est juste une question de technique et que le problème est résolu.

5) Degenen die het "Porrey - eindspel" hebben doorgenomen hebben een vraag : we konden het Porrey - eindspel (waar precies zoals in het eindspel van Cordier een witte schijf op 45 staat) transformeren naar een winnende Scoupe 35 zonder dat de bijzonder zware (en overigens mooie) winst van het eindspel van Cordier nodig is. Kon dat ook hier niet ?

Het antwoord : nee, bij het Porrey - eindspel kon men (gelet op de beginstand) de dam tot de lange lijn beperkt houden. In het Cordier - eindspel was het al te laat : de dam had de lange diagonaal al vaarwel gezegd.

6) Tijd om (helemaal) af te ronden. We doen het met 2 standen om onze opgedane kennis niet te vergeten.

Diagram 19 Zwart remiseert **Diagram 20** Wit wint

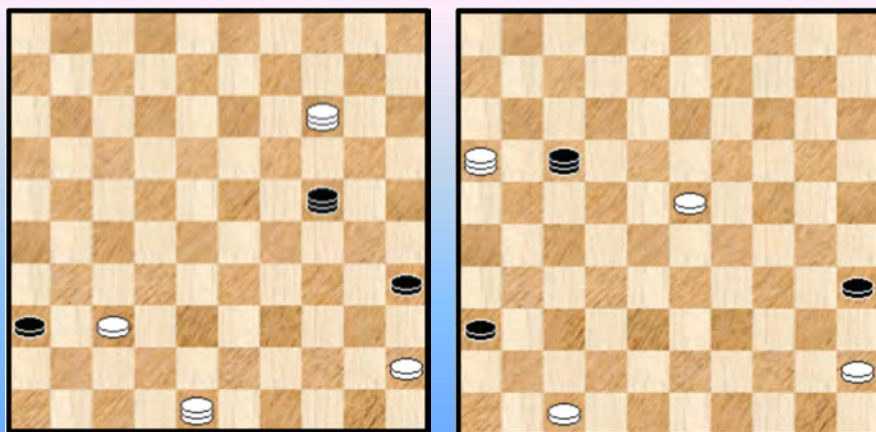


Diagram 19 :

01. ... 24-33 ! en dit eindigt in remise. De witte dam op 14 mag de lange lijn niet verlaten en schijf 37 kan ook niet weg. Zwart houdt de velden 44 en 50. Enkele kleine voorbeelden :

- => 02. 48-34 33-50 03. 34-25 50-44 =
- => 02. 14-32 33-44
- ++ 03. 45-40 44-50 04. 40-34 50-45 =
- ++ 03. 48-43 35-40 05. 45x34 44-39 =
- ++ 03. 48-42 44-50 =

Diagram 20 :

- 01. 23-18 ! de enige
- => 01. ... 17-26 02. 16-11 wit brengt de schijf naar dam en wint verder zoals gezien.
- => 01. ... 17-50 02. 18-12 35-40 ? 03. 45x34 50-45 04. 16-07 +

We kijken nog even na dat andere zetten niet winnen :

- ** 01. **23-19 ?** 17-28 02. 19-13 35-40 03. 45x34 28-23 04. 34-30 post - Scoupe en remise
- ** 01. **16-07** 17-39 en de afruil van schijf 35 valt niet te vermijden
- ** 01. **16-43** 17-50 (ook andere zetten)

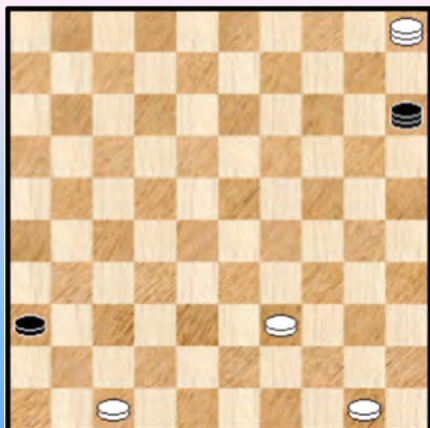
- ++ 02. 23-19 35-40 03. 45x34 50-39 = (en niet 50-45 ? 04. 34-30 met winst voor wit)
- ++ 02. 23-18 35-40 03. 45x34 50-45 =
- ++ 02. 43-48 50-44
- >> 03. 23-19 35-40 04. 45x34 44-28 05. 19-13 28-23 = post Scoupe, remise
- >> 03. 23-18 44-50 04. 18-12 35-40 05. 45x34 50-45 =

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

Is dit wel een Scoupe eindspel ?

In een eindspeltraining van **T. Brouwers** - daterend al van vele jaren terug - kwamen we volgend stukje tegen. Dit is absoluut niet pejoratief bedoeld, integendeel. U zal trouwens zelf straks begrijpen waarom ik die term gebruik.

Diagram 1 Wit wint



Natuurlijk valt onmiddellijk het “Scoupe - schijvenduo” op 36/47 op, maar is dit wel een echte Scoupe - stand “ ?

De vraag stellen is ze beantwoorden. Nee, heermaal niet. Bij Scoupe - standen heeft de minderheidskleur de middellijn in bezit en de overmachtskleur 2 dammen en een vrije schijf achter de middellijn.

Beide voorwaarden zijn hier niet vervuld.

Toch nemen ze deze stand op bij onze aan Scoupe - aangrenzende standen. Waarom ?

Om drie redenen.

De eerste is gewoon dat het om een leuke stand gaat. Bijkomend brengt het schijvenpaar 36/47 ons toch ietwat in de “Scoupe - mood” : onwillekeurig denken we immers aan Scoupe - standen. Het uiterlijk aspekt om het zo eens te zeggen.

En tenslotte, ten derde is er wel degelijk een kleine link naar Scoupe toe.

Ziedaar. We komen nu onmiddellijk met de oplossing.

01. 05-32 !

=> 01. ... 15-29 02. 50-45 29-15 X 03. 32-38 15x42 04. 47x38 36-41 05. 39-34 +

=> 01. ... 15-24 02. 39-34 24-33 X 03. 32-38 33x42 04. 47x38 36-41 05. 50-45 +

Een mooie beknopte oplossing ! Dat betekent geenszins dat het niet zou gaan om een overmachtseindspel ! Dat is het natuurlijk wel degelijk het geval. Bij X kan zwart natuurlijk de lijn 47-15 verlaten en in eerste instantie het vege (dam) lijf redden maar dan kan een van de twee witte schijven ongehinderd naar dam en komen we uiteindelijk in een (pre -) Scoupe terecht !

Ik was eigenlijk erg gecharmeerd door dit standje gelet op de mooie oplossing. Maar natuurlijk moet dit ons niet te beletten de vraag te stellen : wat indien deze kombinatione finesse niet zou aanwezig zijn ? Zou wit dan op een of andere manier toch nog kunnen winnen ?

Het antwoord is ontkennend ! De witte taken van de dam wegen te zwaar : enerzijds helpen de lijn 47-15 te veroveren, anderzijds ook de lijn 46-05 in bezit houden. Dit laatste mag vooral niet vergeten worden ! Zou zwart de lange lijn in bezit kunnen nemen dan is het helemaal onmogelijk hem daar nog weg te krijgen !

Twee **voetnoten** tenslotte :

1) Eens de twee witte schijven voorbij de lijn 49-16 staan is dit het enige mechanisme dat winst toelaat.

2) Moest schijf 39 op 49 staan dan is winst makkelijk : de witte rukt op naar 37 en zwart moet van de lijn. Winst.

We stelden 2 standjes samen op dit idee :

Diagram 2 Wit wint

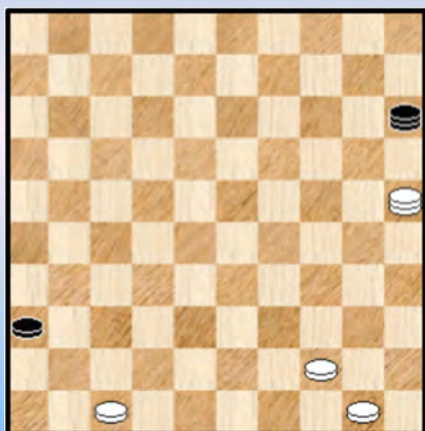
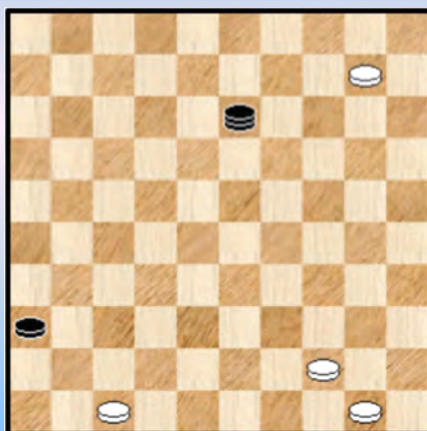


Diagram 3 Wit wint



Oplossingen :

Diagram 2 :

01. 25-14 ! Wit moet absoluut als eerste zet de lijn in bezit nemen, anders is het onmiddellijk remise
01. ... 15-38 02. 44-39 38-24 03. 39-34 24-38 04. 14-46 38-24 05. 46-32 24-33 zwart besluit op de
lijn 47-15 te blijven 06. 32-38 33x42 07. 47x38 36-41 08. 50-45 +

Diagram 3 :

01. 44-39 ! X We zien zo dadelijk waarom dit prioriteit heeft
01. ... 13-19 02. 10-05 19-24 Na eerst (tevergeefs) te hebben geprobeerd om de lange lijn in bezit te
nemen doet zwart het nog eens over met de lijn 47-15. Maar wit past de truuk van de eerste twee
opgaven toe. Winst.

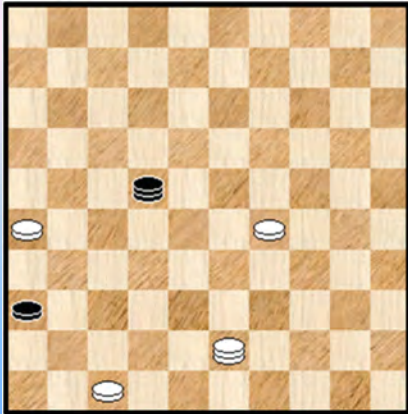
X 01. 10-05 ? 13-30 ! 02. 05-37 30-48 03. 37-41
=> 03. ... 48-42 ? 04. 47x38 36x47 05. 44-39 47x44 06. 50x39 +
=> 03. ... 48-25 04. 41-37 25-43 05. 37-48 43-32 = Om het in woorden uit te drukken : wit kan zwart
niet verdrijven van de lijn 48-25. Indien dit toch gebeurt neemt zwart de lange lijn in bezit met remise
als resultaat.

--- o - O - o ---

Scoupe Varia

We hebben nog een drietal standjes waarvan we niet onmiddellijk zagen waar we die moesten onderbrengen en dus maken we er een leuke paragraaf van. Of beter gezegd paragraafje. Het woord "leuk" blijft wel van toepassing.

Diagram 1 Kan zwart remiseren ?



Zwart is aan zet en wil dadelijk de lange bezetten met 01. ... 22-28 maar ... herinnerd zich nog bijtijds dat er dan een (klassieke) Scoupe ontstaat...

Wat gedaan ? Dan maar hopen op een post - Scoupe met 01. ... 22-18

Nu zou 29-24 remise geven. Na 43-34 blijft wit in een winnende stand. Wit heeft echter nog beter met :
02. 47-41 ! 18x48 03. 41-37 48x31 04. 26x37 +

Diagram 2 Zwart wint

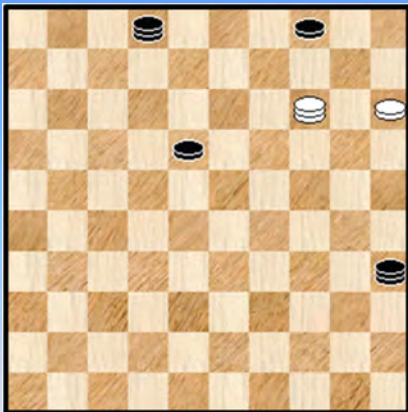
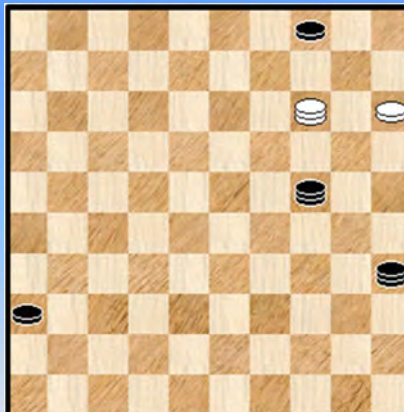


Diagram 2A Waz ...



Het moet niet altijd wit zijn die wint.

Zwart kan in **diagram 2** Scoupe - gewijs te werk gaan om de winst binnen te rijven en omdat de vrije schijf nog niet op veld 22 staat (het homologe veld van 29 voor wit) en ook wel op een andere manier. Zoals we hebben gezien.

In deze stand kan het nóg anders, en wel erg aangenaam :

01. ... 02-24 !

Door de dreiging 24-20 kan de zwarte dam niet losstaan. Het gevolg zal zijn dat zwart gedwongen wordt te pendelen tussen de velden 5 en 14 ...

02. 14-05 18-22 03. 05-14 22-27

Een mooi moment, zwart gaat rustig door met de zwarte schijf in (winnende) **post** - Scoupe stand.

04. 14-05 27-31 05. 05-14 31-36 De zwarte schijf heeft de rand bereikt. Wit kan nergens meer naartoe en moet nu wel de lange lijn verlaten die zwart dan winnend in bezit neemt.

06.14-20 24-19 +

Diagram 3 Zaz, wit wint

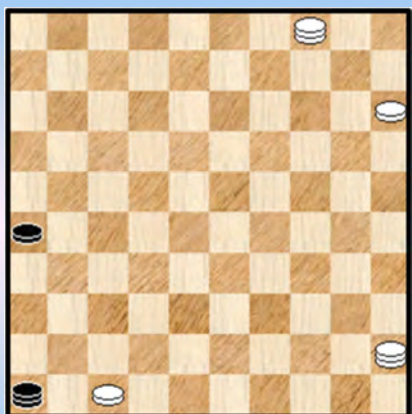


Diagram 3A Zaz

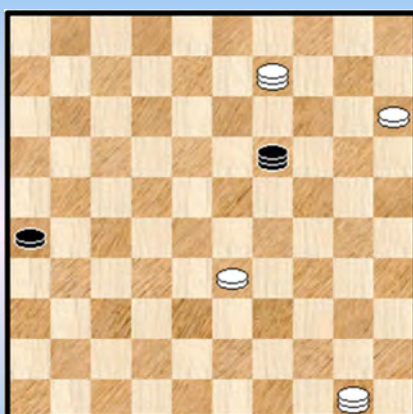


Diagram 3 is geen Scoupe stand want de schijf die geacht wordt te staan op 36 bevindt zich op 26. Bijkomend kan de schijf niet oprukken. Zwart is aan zet om duidelijk te maken dat het er niet toe doet waar de dam zich op de lange lijn situeert.

Wit wint als volgt :

01. ... 46-37 02. 04-36 37-05 03. 47-42 05-32 04. 45-50 32-05 05. 42-38 05-23 06. 38-33 23-19
07. 36-09 **diagram 3A**

Zwart moet nu wel afscheid nemen van de lange lijn en kan hoogstens nog proberen :

07. ... 19-24 08. 09-20 24x47 09. 50-33 47x29 10. 20x42 +

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

Scoupe - Een schijf op 27 - Gerard Taille

Het PDFje neemt ons wel eens meer bij de hand. Ik heb dit vroeger al eens meer geschreven en het is ook zo. Ook dit Scoupe - dubbelboek (want ondertussen ziet het er naar uit ...) ontsnapt daar niet aan.

We denken dan onder meer (en misschien zelfs in de eerste plaats) aan de hoofdstukken / hoofdstukjes **Scoupe xx**. Waar de verdedigende kleur dus een extra schijf heeft.

In eerste instantie wou ik daar de velden op de linker en rechterbord in opnemen zonder 5 en 45. Die kwamen er later ook bij. Deels omwille van redenen van volledigheid maar ook deels uit noodzaak.

Dan kwam veld 31 om de hoek kijken. Weliswaar niet aan de rand gelegen maar toch in bezit van enkele karakteristieken die ergens naar een stabiele situatie refereerden. En ook al omdat ik in de literatuur enkele stukjes tegenkwam omtrent 31. Dus namen we 31 ook mee.

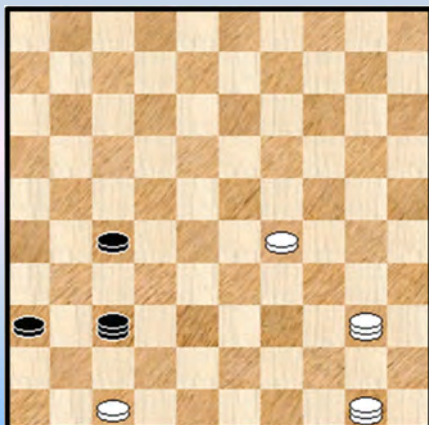
Dan ontmoette ik een stand met een extra schijf op 20. Daar is op zich duidelijk geen sprake van een stabiele situatie maar dit wil helemaal niet zeggen dat het zou uitgesloten zijn om daar een erg leuke stand rond te bouwen. En dat is beslist het geval met deze stand.

Enigszins ontvullend was de vaststelling dat bij dit alles de basisvelden 2, 3 en 4 gewoon vergeten waren. Nu weet ik niet of die in de praktijk wel eens voorkomen, maar het kan in elk geval. Die vergetelheid schrijf ik maar gemakshalve toe aan het feit dat ik nergens allusie heb zien maken op een Scoupe 02 / 03 / 04. Goed, de basisvelden nemen we dus ook mee ☺.

We zijn nog niet rond. Terug naar het forum van de FFJD en **Gerard Taille**. Men vindt er discussies omtrent Scoupe 31 (1 stand) en ook Scoupe 27, 22 en 18. Duidelijk open velden maar zoals bij Scoupe 20 moet dit er ons niet van weerhouden om een kijkje te nemen temeer daar (op het eerste zicht) er wel wat moois kan in schuilen. Bijkomend kan een schijf natuurlijk "migreren" van 18 naar 22 naar 27 naar 31. Het lijkt dus aangewezen dat me met 27 beginnen en daarna pas 22 en dan 18.

We kunnen er natuurlijk niet buiten : Gérard Taille wordt genomineerd als Scoupe - adept ...

Diagram 1 Wit wint (Gerard Taille)



Een mooie stand, zeker. Dit zal na de ontleding nog meer blijken. Een erg leerzame stand ook die de meeste "Scoupe 27" - bijzonderheden in zich draagt. Dit zeggen we na de oplossing te hebben doorlopen ...

We doen het anders dan gewoonlijk en starten met enkele zetten die geen winst geven.

** 01. 40-49 ? 36-41 ! 02. 47x36 * (anders gaat zwart gewoon naar dam) 37-42 ! 03. 49x16 42x15 =

De meeste "Scoupe xx" standen hebben elk wel hun eigen finesses en bijzonderheden. Zo ook hier dus. Op deze finesse moet men bij de Scoupe 27 steeds beducht zijn.

** 01. 50-06 Omdat de aanval op schijf 27 niet kan gebeuren vanuit veld 48 is een idee om eens van de andere kant van het bord te proberen.

++ 01...27-32 ?

- >> Op 02. 40-49 ? komt nog steeds 36-41 ! met remise
- >> Wit heeft beter : 02. 40-45 ! **diagram 2** De velden 26 en 31 zijn nu verboden terrein voor de zwarte dam.

Diagram 2 Zaz

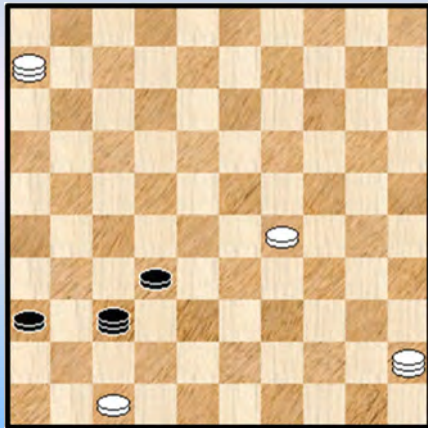
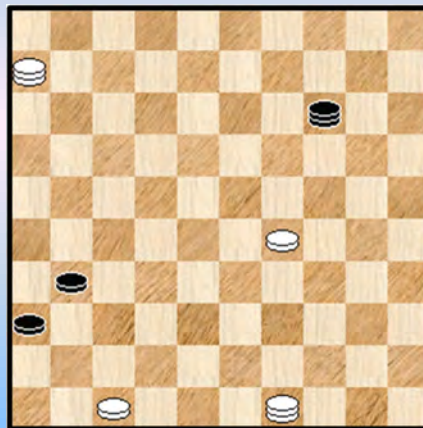


Diagram 3 Zaz



- >1 02. ... 37-46 03. 06-39 32-37 04. 39-28 ! + (ook 04. 39-48 +)
- >1 02. ... 37-48 03. 47-42 !
- >2 03. ... 48x26 04. 06-17 26x34 05. 45x37 +
- >2 03. ... 48x37 04. 06-28 32x34 05. 45x46 +

++ Maar zwart heeft nog wat anders : 01. ... 37-14

- >> 02. 40-49 ? 36-41 ! 03. 49x16 14-20 04. 47x36 20x47 =
- >> 02. 40-34 27-31 03. 34-48 14-20 04. 48x26 20x38 =
- >> 02. 40-45 27-31 03. 45-34 31-37 04. 34-25 14-03 05. 06-28 36-41 06. 47x36 37-42 =
- >> 02.40-35 27-31 03. 35-49 **diagram 3**

Zwart heeft hier maar één enkele zet die remiseert :

- >1 03. ... 14-09 ! en de dreiging (bv. 04. 06-50) 36-41 05. 47x27 09x36 is niet te pareren. Remise
- >1 03. ... 14-05 04. 49-16 05-46 05. 16-43 46-05 06. 43-48 +
- >1 03. ... 14-46 04. 49-43 31-37 05. 43-48 +
- >1 03. ... 14-03 04. 06-28 +
- >1 03. ... 31-37 04. 06-28 +

** Nog een laatste negatieve variant : 01. 50-11 37-14

- ++ 02. 11-16 14-20 03. 16x49 20x33 =
- ++ 02. 40-34 27-31 03. 34-25 14-10 04. 25-09 31-37 05. 09-04 10-15 06. 11-33 37-41 =

Na deze "negatieve" varianten starten we met de oplossing. Een gedeelte van de problematiek hebben we inmiddels al in klaar gebracht met ook enkele belangrijke diagram - momenten. Bijkomend kan worden toegevoegd dat een Scoupe 27 natuurlijk kan overgaan naar een Scoupe 31. Onze inmiddels vergaarde kennis ten aanzien van Scoupe 31 komt dan goed van pas.

01. 40-34 !

- => 01. ... 27-32
- ++ Nu opnieuw niet 02. 34-43 ? 36-41 ! 03. 47x36 37-42 =
- ++ Maar wel 02. 34-45 ! en we komen in de varianten van diagram 2 terecht :
 - >> 02. ... 37-46 03. 50-44 32-37 04. 44-28 +
 - >> 02. ... 32-38 03. 50-28 37x34 04. 45x42 +
 - >> 02. ... 37-48 03. 47-42 ! een mooie zet

>1 03. ... 48x37 04. 50-28 32x34 05. 45x46 +
 >1 03. ... 48x31 04. 50-22 31x34 05. 45x37 +

=> 01. ... 27-31 02. 34-48 37-46 03. 48x26 en er blijft een klassieke (winnende) Scoupe over
 => 01. ... 37-26 02. 50-28 +
 => 01. ... 37-46 02. 34-43 +

=> 01. ... 37-48 02. 34-45 48-37 ! **diagram 4**

++ Wit kan de dam niet afnemen via 03. 50-28 ? wegens oppositie - verlies

++ 03. **50-39** 37-14 04. 45-50 14-20 05. 39-33 20-14 06. 33-42 **Diagram 5**

Diagram 4 Waz

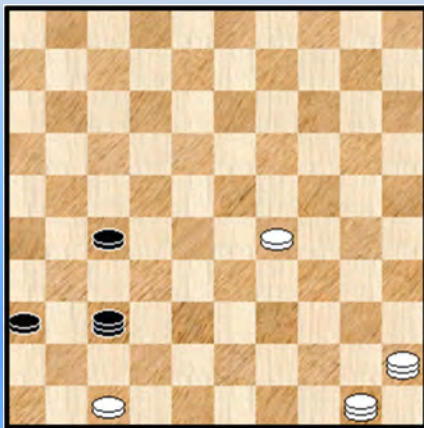
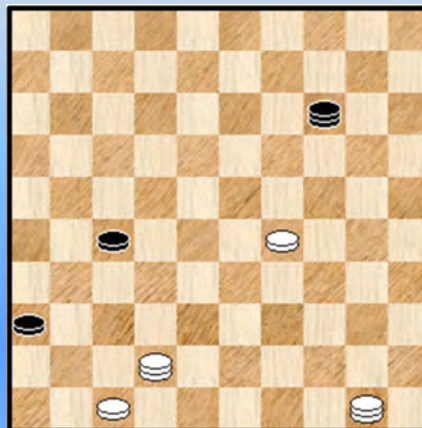


Diagram 5 Zaz



>> 06. ... 14-10 07. 50-44 even een tempo winnen kwestie dat de zwarte dam niet achter de witte schijf kan aanlopen 07. ... 10-14 08. 42-31 nu pas 27-32 09. 44-50 36x27 10. 29-23 14x28 11. 50x31 +

>> 06. ... 14-03 07. 50-28 +

>> 06. ... 14-32 07. 50-11
 >1 07. ... 32-49 08. 11-28 +
 >1 07. ... 32-14 08. 11-16 14-32 09. 42-31 +
 >1 07. ... 32-46 08. 11-16 46-32 09. 42-31 +

++ Wit kan ook op een (lichtjes) andere manier winnen, we geven die ook : 03. **50-17**

>> 03. ... 37-14 04. 45-34 14-10 05. 34-48 10-14 06. 17-33 14-10 07. 48-26

>1 07. ... 10-14 08. 26-31 27-32 09. 33-06 36x27 10. 29-23 14x28 11. 06x39 +
 >1 07. ... 27-32 08. 26-48
 >2 08. ... 10-14 09. 33-28 32x34 10. 48x03 +
 >2 08. ... 10-05 09. 33-50

>> 03. ... 37-10 04. 45-34 10-15 05. 17-33

>1 05. ... 15-04 06. 33-28 04-13 07. 29-23 27-31 08. 28-41 +
 >1 05. ... 15-10

>2 Nu niet 06. 34-43 ? 10-04 07. 43x21 04-18 08. 29-24 18-13 09. 24-20 13-19 = post - Scoupe
 >2 06. 34-48 Zie **diagram 6**

Diagram 6 Waz

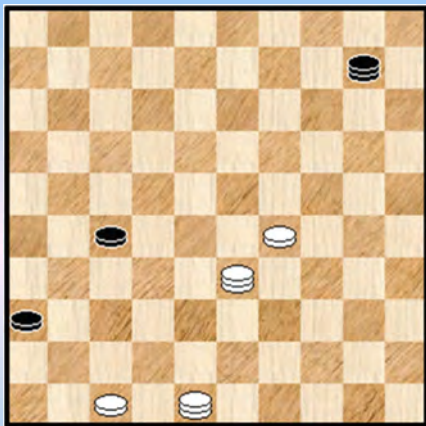
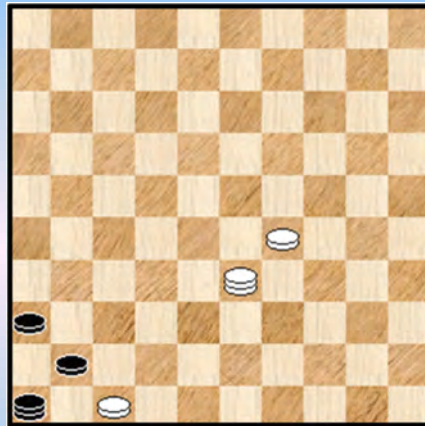


Diagram 7 Waz ...



- >3 06. ... 27-32 07.33-06 10-04 (op 07. ... 32-38 08. 06-33 +) 08. 29-23 +
- >3 06. ... 10-14 07. 48-31 27-32 08. 33-50 36x27 09. 29-23 14x28 10. 50x31 + barrikade
- >3 06. ... 10-32 07. 48-31 +
- >3 06. ... 10-41 07. 48-31 +
- >3 06. ... 10-46 07. 48-31 27-32 08. 31-37 32x41 **diagram 7**, dat we visueel toch even meenemen
- 09. 29-24 +
- >3 06. ... 10-04 07. 29-23 +

- => We hebben nog een laatste antwoord van zwart tegoed (na de eerste zet van wit) : 01. ... 37-10
- ++ Niet 02. 34-43 ? wegens 02. ... 36-41 ! remise
- ++ Maar 02. 34-48 en we komen uit bij eerdere spelgangen, bijvoorbeeld : 02. ... 10-32
- 03. 50-44 32-14 04. 48-31 +

We noteren enkele elementen in de winstgang : schijf 27 verder stuwen, de lange lijn bezetten indien zwart die verlaat, de barrikade op de lange lijn, niet aanvallen vanaf 43 of 49 maar naar 42 gaan en uiteindelijk de schijf met de dammen overmeesteren. En ook nog een leuke vangstelling met de witte dam op 50.

Er rest nog te vermelden dat wit ook winnend kan starten met 01. 50-17 !
In essentie komen dezelfde varianten terug. We nemen nog eens kort het sterke antwoord van zwart naar 14 door :

01. **50-17** 37-14

- => 02. 17-03
- ++ 02. ... 14-25 03. 40-49 27-31 04. 49-32 +
- ++ 02. ... 14-28 03. 40-34 enz.
- => Of ook : 02. 40-34
- ++ 02. ... 27-32 03.34-25 14-19 04.25-48 en zwart moet de lange lijn verlaten (of verliest snel)
- ++ 02. ... 14-20 03. 17-33 20-14 04. 34-48 enz.

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

We sluiten dit paragraafje (aangenaam) af met enkele kleine vingeroefeningen.

Diagram E27-01 36-41 ?

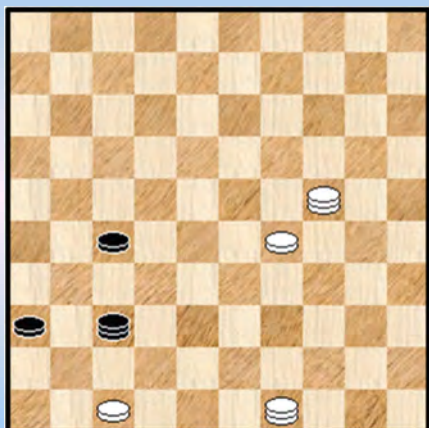


Diagram E27-02 Zaz remise



Diagram E27-01 :

01. ... 36-41 ? 02. 47x36 37-26 03. 49x16 26-12 04. 16-27 ! 12x34 05. 24-29 34x31 06. 36x27 +
Remise kan wel door : 01. ... 37-26 (ook 37-31) 02. 49x16 26-12 =

Diagram E27-02 :

Zwart remiseert door : 01. ... 31-26 (of ook 27-32 en dan 31-18) 02. 49x16 26-12 =

Wat niet mag :

=> 01. ... 31-37 ? 02. 49x21 en er blijft een klassieke Scoupe over

=> 01. ... 36-41 ? 02. 47x36 31-26 03. 49x16 26-12 04. 16-27 12x34 05. 24-29 34x31 06. 36x27 +

Diagram E27-03 Zaz remise



Diagram E27-04 Zaz remise

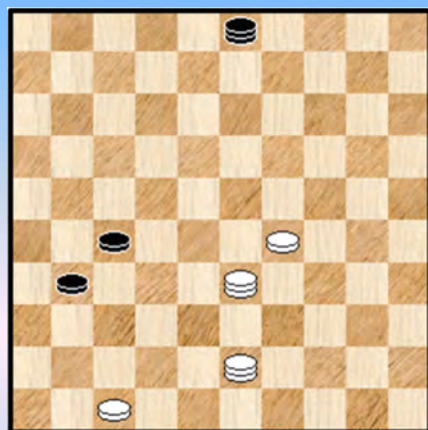


Diagram E27-03 :

01. ... 31-36 02. 43x16 26-12 03. 29-24 post-Scoupe

Zwart mag op de eerste zet wel geen tempo inlassen : 01. ... 26-03 ? 02. 43x16 03-12
03. 47-42 ! 12x49 04. 42-38 49x32 05. 16x38 31-37 06. 38-47 +

Diagram E27-04 :

01. ... 31-36 02. 43x16 03-12 03. 29-24 post-Scoupe. Remise

=> Wel niet : 01. ... 31-37 ? 02. 43x16

++ 02. ... 03-14 03. 33-28 14x32 04. 16x43 +

++ 02. ... 03-08 03. 29-23 +

++ 02. ... 03-12 03. 29-24 12-29 04. 24-19 29x42 ! 05. 47x38 37-41 06. 16-07 ! +

=> En ook niet : 01. ... 03-14 ? 02. 43x16

++ 02. ... 31-36 met een klassieke Scoupe - winst

++ 02. ... 31-37 03. 33-28 14x32 04. 16x43 +

De laatste opgave is moeilijker ... maar bevat ook een massa aan leuke vangstellingen

Diagram E27-05 Zaz Resultaat ?

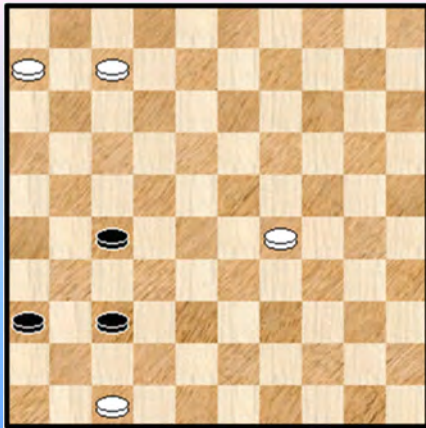
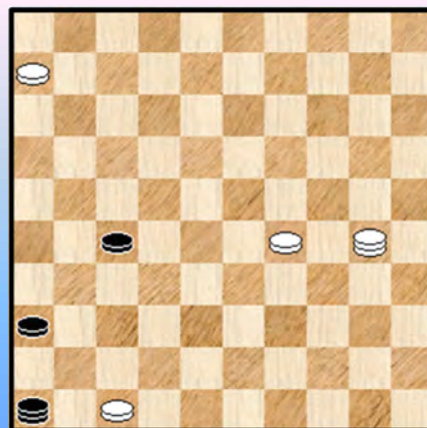


Diagram E27-05A Zaz



De stand is (niet) remise. Om daarmee te beginnen. We geven eerst de oplossing, daarna komen de negatieve varianten aan bod met een resem aan vangstellingen.

01. ... 37-41 de enige **02.** 07-02 de beste 41-46 **03.** 02-30 ! Zie diagram E27-05A. Wit maakt het zo moeilijk mogelijk voor zwart.

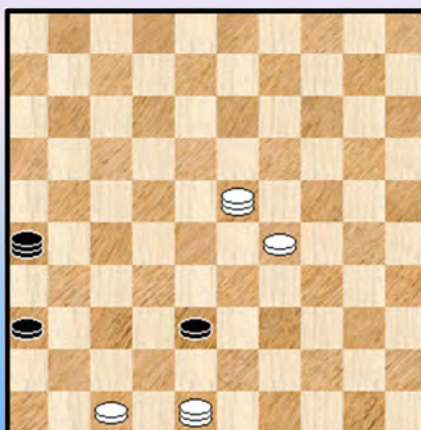
03. ... 46-37

Ook naar 10 of 14 kunnen maar we nemen de snelste remise.

Niet goed zijn : 46-28 (30-43 ! +), 46-05 (opnieuw 30-43 ! +) en ook niet 46-32. Bij die laatste komt wit met 30-48 ! en we komen terecht in het eindspel van Taille.

Indien wit nu 04. 30-43 ? 36-41 ! =

Diagram E27-05B Waz



En indien 04. 30-48 37-26 ! 05. 06-01 27-32 06. 01-23 32-38
Diagram E27-05B

Deze stand is niet te winnen door wit. De witte dammen hebben weinig bewegingsruimte, schijf 38 moet afgestopt blijven en tot overmaat van ramp mag ook schijf 29 niet naar 24 omwille van post - Scoupe redenen.

Remise.

Daarmee hebben we de oplossing gegeven maar in de aanvangstand kan zwart ook wel eens het idee hebben om te starten met een andere zet. Er zijn zelfs twee mogelijkheden :

=> 01. ... **37-42** 02. 47x38 36-41 03. 07-02 ! 41-46 04. 02-30 ! de enige die wint (op 04. 06-01 volgt 27-31 met het oprukken van de zwarte schijf => **Diagram E27-05C**

Diagram E27-05C Waz

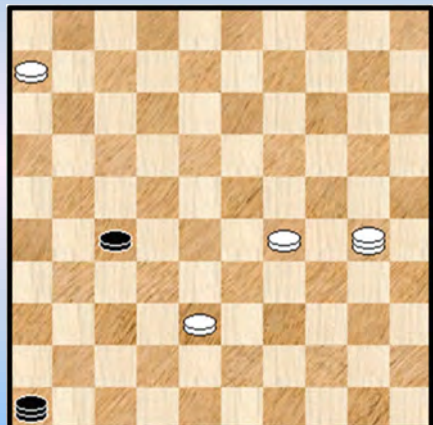
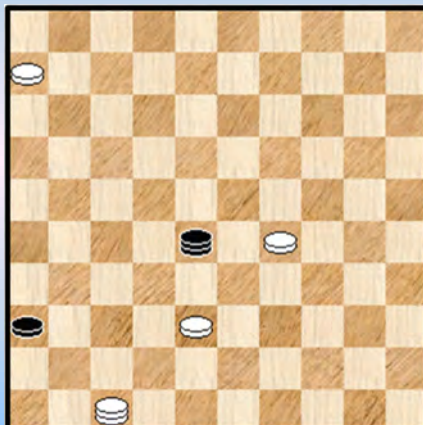


Diagram E27-05D Zaz



Dia E27-05E 47-38 !



++ 04. ... 27-31 05. 30-48 31-36 06. 48-42 46-28 07. 42-47 ! **Diagram E27-05D**

Met deze laatste zet wordt de overgang bezegeld van het Scoupe - eindspel naar het **Leclercq** - eindspel. Samen het Scoupe – eindspel zijn dit zowat de twee belangrijkste eindspelen uit het grote gamma van de overmachtseindspelen.

Het uitzicht is sterk gelijkend aan Scoupe maar nu staat wel opeen dam op 47 om de zwarte schijf op 16 in bedwang te houden. Er zijn verder een hele hoop gelijkenissen en parallellen die we hier niet vermelden. En nee, ik plan niet onmiddellijk een boek over het Leclercq eindspel ! ☺

Maar naast het uitzicht bestaat er dus - zoals hier aangetoond - ook een kleine linkt tussen beide eindspelen ! Er rest me wel nog te zeggen hoe het verder moet om te winnen : wit bouwt de sleutelstelling op van **Diagram E27-05E** en daar doet wit dan : 47-38 ! Zwart moet de lijn 46-05 verlaten en wit neemt die winnend in bezit.

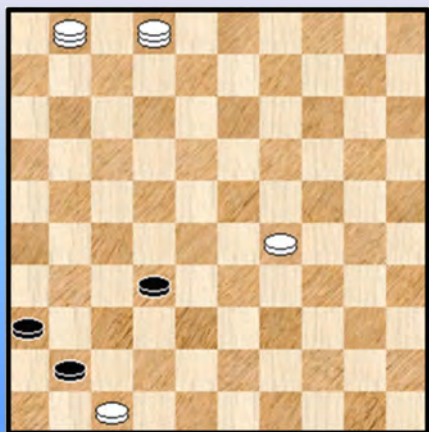
++ 04. ... 46-28 05. 30-48 wit heeft nu alles onder controle (zwart kan niet tussenlopen), heeft alle tijd om een bijkomende dam te kronen en de schijf op 27 te veroveren. Winst.

++ 04. ... 46-32 05. 30-43 32-14 06. 06-01

>> 06. ... 14-20 07. 38-33 27-31 08. 43-32 +

>> 06. ... 27-31 07. 43-49 zwart moet van de lange lijn 14-25 08. 29-24 ! dreigt opnieuw met damafname 25-39 09. 01-23 ! +

Diagram E27-05F Zaz



=> 01. ... **27-32** 02.07-02 ! er zijn nu drie mogelijkheden voor zwart :

++ 02. ... **37-41** 03. 06-01 **Diagram E27-05F**

>> 03. ... 32-38 04. 02-19 41-46 05. 29-23 +

>> 03. ... 41-46 04. 29-23

>1 04. ... 32-38 05. 02-19 38-43 06. 19-05 46x19 07. 05x49 +

>1 04. ... 46-37 05. 02-11

>2 05. ... 37-26 06. 47-42 ! 26x48 07. 11-39 48x18 08. 01x37 +

>2 05. ... 32-38 06. 11-33 ! 38x18 07. 01x46 +

++ 02. ... 36-41 03. 47x36

>> 03. ... 32-38 04. 06-01

>1 04. ... 37-42 05. 02-30 42-47 06. 29-23 +

>1 04. ... 38-42 05. 02-24 42-48 06. 29-23 +

>1 04. ... 38-43 **diagram E27-05G** 05. 36-31 ! (ook rechtstreeks 02-11 is OK) 37x26 06. 02-11 ! +

Diagram E27-05G Waz

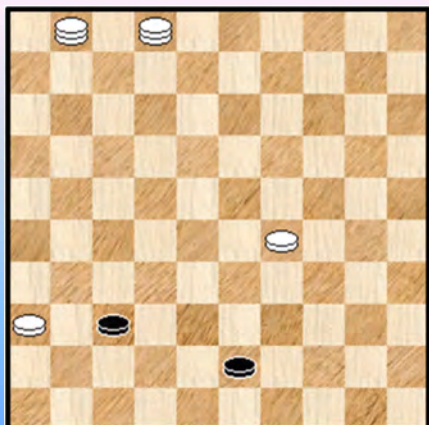
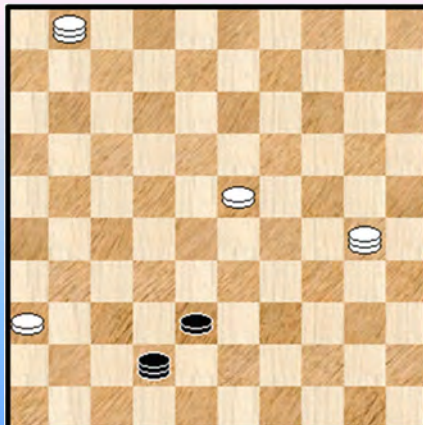


Diagram E27-05H Waz



>> 03. ... 37-42 04. 06-01 !

>1 04. ... 32-37 05. 02-24 42-48 06. 29-23 +

>1 04. ... 32-38 05. 02-30 42-47 06. 29-23 47-42 **diagram E27-05H** 07. 30-24 ! +

>1 04. ... 42-47 05. 02-24 32-38 06. 24-15 38-42 07. 01-12 42-48 08. 12-26 47x24 09. 15x42 48x37 10. 26x42 +

>1 04. ... 42-48 05. 02-16 32-37 06. 16-43 48x23 07. 01x29 +

++ 02. ... 32-38 03. 02-30 **Diagram E27-05I**

Diagram E27-05I Zaz

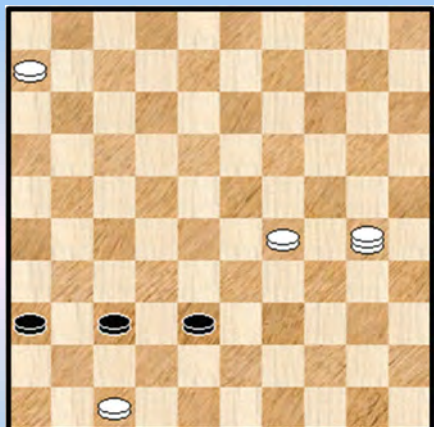
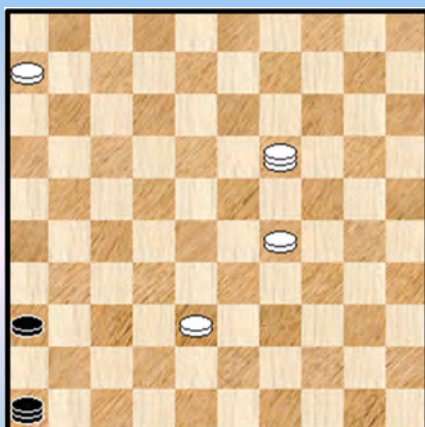


Diagram E27-05J Waz



>> 03. ... 36-41 04. 47x36 38-42 05. 30-24 42-48 06. 29-23 +

>> 03. ... 38-42 04. 47x38 37-41 05. 30-19

>1 05. ... 41-47 06. 38-33 47-42 07. 06-01 42-26 08. 29-24 +

>1 05. ... 41-46 **Diagram E27-05J** 06. 19-05 36-41 07. 06-01 41-47 08. 29-23 47x18

09. 01x23 46x19 10. 05x23 +

>> 03. ... 37-41 04. 30-19 41-46 05. 29-23

>1 05. ... 38-43 06. 19-05 46x19 07. 05x49 +

>1 05. ... 38-42 06. 47x38 36-41 07. 06-01 41-47 08. 19-05 47x18 09. 01x23 46x19 10. 05x23 +

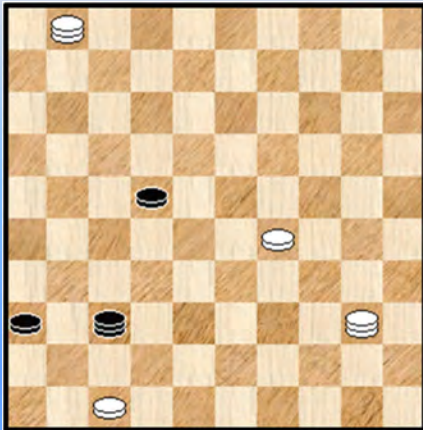
- - - - - o - O - o - - - - -

Scoupe - Een schijf op 22 - Gerard Taille

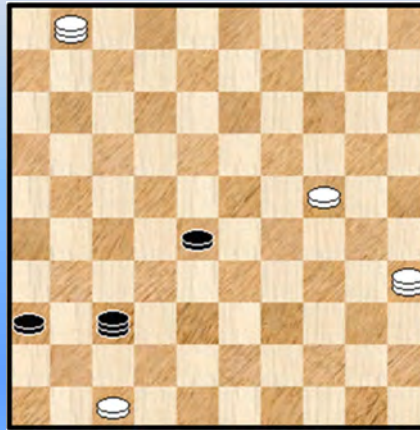
Om het even te situeren. We hadden al een stand met een extra schijf op 27. Ik had gezien dat er op het FFJD - forum ook nog een stand aankwam met extra schijf op 22 en ook een met extra schijf op 18. Bijkomend werd al eens van de ene (extra schijf 22) verwezen naar de andere (extra schijf 27) omdat inderdaad die (eventueel) in mekaar kunnen overgaan.

Daarom hebben we dus de logische volgorde aangehouden : eerst de extra schijf 27 (achter de rug), nu de extra schijf 22 en nadien krijgen we dan nog de extra schijf 18 ...

Diagram 1 Wit wint (Taille)



(Analyse) Diagram 2 Zaz



Opnieuw een stand gepresenteerd door Gérard Taille.
Op het forum speelt Arnaud Cordier de rol van oplosser.

We starten met enkele negatieve varianten. Die leiden ons meteen (deels) mee in de problematiek :

- ** 01. 01-06 ? 37-28 ! 02. 06-01 * **HVZ**
- ** 01. 40-49 ? 36-41 ! 02. 47x36 * 37-42 03. 29-23 42-37 =
- ** 01. 40-44 ? 36-41 ! 02. 47x36 37-42 =
- ** 01. 29-24 ? 22-27 post - Scoupe

De goeie startzet : **01. 40-35**

=> Een erg leuke variant komt er na 01. ... 22-28 ? Geen goede zet door de ongelukkige plaatsing van de zwarte schijf op 28. Wit kan op meerdere manieren winnen (en vrij makkelijk), onder meer door te starten met 35-02 of 35-08. We geven echter een leuke winst waarbij wit zijn "Scoupe -positie" eigenhandig verlaat :

02. 29-24 ! **Diagram 2**

- ++ 02. ... 37-32 03. 01-23 28x30 04. 35x37 +
- ++ 02. ... 37-46 03. 01-40 ! 28-32 04. 40-23 ! 46-37 05. 23-05 +
- ++ 02. ... 37-48 03. 47-42 ! 48x26 04. 01-12 26x30 05. 35x37 +

=> Nipt wordt het na 01. ... 22-27

Wit mag geen enkel tempo verliezen :

- ++ 02. 35-44 ? 27-31 ! 03. 01-12 37-32 en schijf 31 valt niet meer af te stoppen.
- ++ 02. 01-12 ! 37-14 03. 12-03 ! opnieuw verplicht om dezelfde reden 14-28 04. 03-26 ! en we komen uit in het (behandelde) eindspel met de extra schijf op 27.

=> 01. ... 37-10 **X** zie op het einde

=> 01. ... 37-32 geeft de meest langdurige tegenstand

02. 01-12 ! De beste

** Zeker niet 02. 35-49 ? 32-16 03. 49-35 16-38 04. 29-23 38-32 =

** En ook niet 02. 01-06 ? 32-28 03. 06-01 28-32 en we kunnen opnieuw beginnen (de stand blijft intussen wel steeds gewonnen)

** Ook onvoldoende is 02. 01-07 waarvoor we de bewijslast achterwege laten

We kijken naar de zwarte antwoorden :

=> 02. ... 22-27 03. 35-49 +

=> 02. ... 22-28 03. 12-17 +

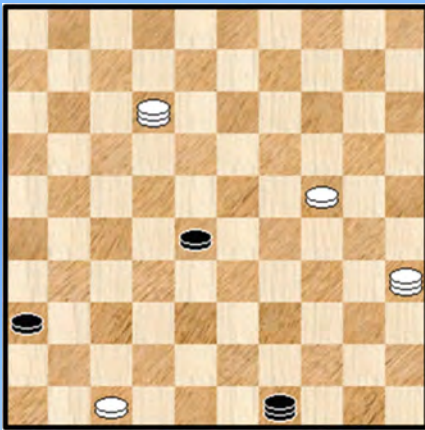
=> 02. ... 32-16 03. 12-07 16x02 04. 29-24 02x30 05. 35x27 +

=> 02. ... 32-49 Wit kan u op twee manieren winnen :

++ Door het eenvoudige 03. 12-23 + (bezit van de lange lijn)

++ Ook door het leuke 03. 29-24 ! 22-28 (op 03. ... 22-27 04. 12-23 +) **Diagram 3**

(Analyse) Diagram 3 Waz



>> Nu niet 04. 12-17 ? 49-32 05. 17x44 met een post - Scoupe en remise.

>> Een prozaïsche winst : 04. 24-19 28-33 05. 12-34 49-32 06. 19-13 en dit wint zonder problemen.

>> Er is ook een andere surprise - winst aanwezig : 04. 47-42 !! ja, via dé Scoupe zet

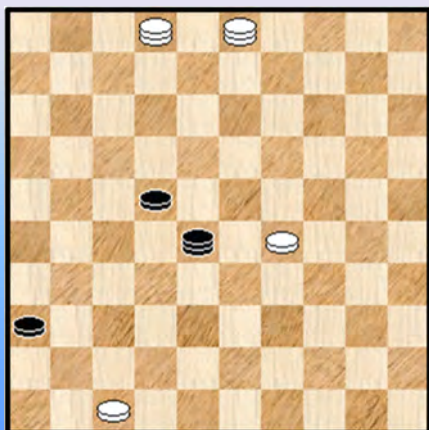
Er dreigt 42-38. Dit is vrijwel niet te pareren, er rest alleen 04. ... 28-32 05. 12-23 +

=> 02. ... 32-14 Dit is wel een sterk antwoord. We weten ondertussen genoegzaam dat veld 14 vaak een goeie verdediging geeft in Scoupe - situaties. Ook hier.

03. 12-03

++ 03. ... 14-28 04. 35-02 **Diagram 4**

Diagram 4 Waz



We zien hier één manier hoe wit dit kan aanpakken :

>> 04. ... 22-27 05. 02-16 27-31 (op 05. ... 28-32 06. 03-21 +) 06. 03-26 +

>> 04. ... 28-46 05. 03-12 46-05 06. 02-11 22-27 07. 11-16 27-31 08. 12-26 05-37 09. 16-27 31x22 10. 26x42 +

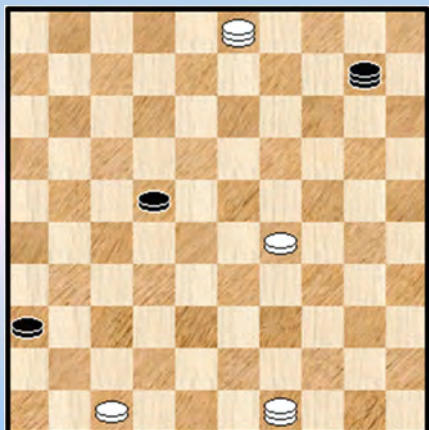
>> 04. ... 28-05 05. 03-12 enz. +

>> 04. ... 28-44 05. 03-14 +

>> 04. ... 28-32 05. 03-17 22x11 06. 02x38 +

++ 03. ... 14-10 04. 35-49 **diagram 5**

Diagram 5 Zaz



Hier komt een tweede methode aan bod.

Het probleem voor zwart - aan zet - is dat hij naar een veld moet van waaruit hij niet meer de witte schijf op veld 29 kan bedreigen. Ja, het hangt van kleinigheden af.

>> 04. ... 10-05 05. 03-09 22-28 06. 49-16 en zwart heeft – gelet op de dreiging 09-31 geen enkele zet meer.

>> 04. ... 10-15 05. 03-26 15x33 06. 49-27 22x31 07. 26x29 +

>> 04. ... 10-04 05. 03-14 +

=> In principe komt men in eerdere varianten terecht, bijvoorbeeld :

02. ... 32-10 03. 12-21 10-14 04. 21-03 ! enz.

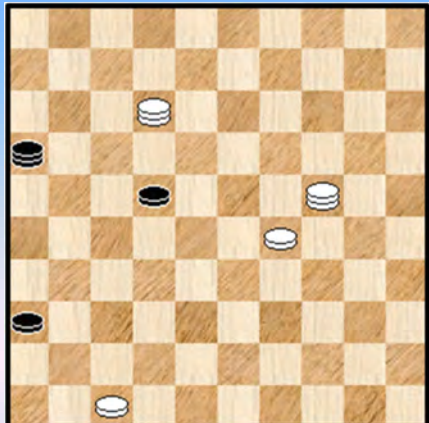
=> Er blijft nog een lastige klant over : 02. ... 32-38 03. 35-24 *

++ 03. ... 38-49 04. 12-23 +

++ 03.... 38-27 04. 12-23 + en nog makkelijker : 04. 47-41 36x47 05. 24-15 47x24 06. 15x16 + Aldus worden meteen ook andere losse zwarte zetten verboden.

++ 03. ... 38-16 **diagram 6**

Diagram 6 Waz



Het is hier even oppassen geblazen :

>> 04. 12-23 ? 36-41 !

>1 05. 47x36 22-27 06. 23-37 16-07 07. 37-23 07-01 =

>1 05. 23x46 16-07 06. 46-23 07-01 =

>> Wit moet dus de lange lijn in bezit nemen met de andere dam : 04. 24-19

>1 04. ... 22-27 05. 19-37 +

>1 04. ... 16-38 05. 19-24 (op 05. 19-23 38-16 ! = of ook 05. 36-41 47x36 06. 38-49 ! =)

05. ... 38-16 ! dreigt met een soort HVZ, wit moet dus iets anders proberen en kan dat ook :

06. 24-15 ! 16-32 ! 07. 12-07 !

Er kan ook een andere winst, die ons zal terugbrengen naar de varianten van de extra schijf 27 door :

07. 12-26 enz. We gaan echter door op onze eigen elan :

>2 07. ... 22-27 08. 07-16 +

>2 07. ... 32-49 08. 15-10 +

>2 07. ... 32-14 08. 07-16 ! **diagram 7**

Wit dreigt met 15-04 de zwarte schijf aan te vallen en te veroveren. Indien zwart met de dam speelt zal hij bij de volgende zet op zijn beurt de witte schijf op 29 niet kunnen aanvallen.

Diagram 7 Zaz

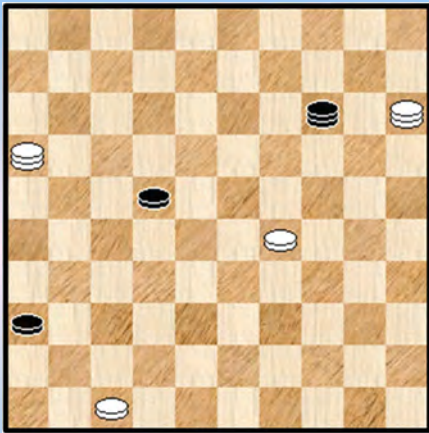
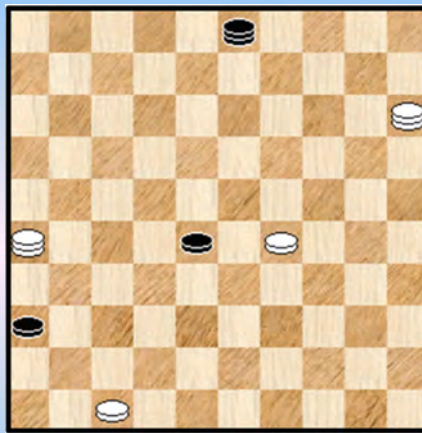


Diagram 8 Zaz



Gedwongen is dus 08. ... 22-28 * **Z** 09. 16-21 !!

Op 09. 16-27 zou zwart laten volgen 14-03 en nadien 03-12 met remise. Ook op 16-49 doet zwart 14-03.

Wat kan zwart nu doen ?

>3 09. ... 14-03 10. 21-26 ! **diagram 8**

>4 10. ... 03-14 11. 29-23 ! 28x19 12. 26-03 ! +

>4 10. ... 28-32 11. 29-23 +

>4 10. ... 03-09 11. 26-37 +

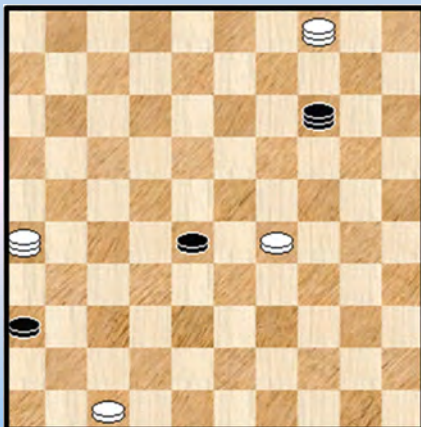
>4 10. ... 03-25 11. 26-37 +

>3 09. ... 14-19 10. 15-04

>4 10. ... 19-02 11. 21-16 02-35 * 12. 04-18 ! +

>4 10. ... 19-14 11. 21-26 (niet 11. 21-16 ? 14-03 =) **Diagram 9**

Diagram 9 Zaz



Er doemt nu een grote dreiging op, namelijk 04-27 + Dit beperkt aanzienlijk de mogelijkheden van de zwarte dam en verbiedt ook 28-32.

>5 11. ... 14-03 12. 26-37 +

>5 11. ... 14-25 12. 26-37 +

>5 11. ... 14-05 12. 26-17 28-32 * 13. 17-26 32-38 *
14. 04-27 +

>3 09. ... 14-25 10. 21-03 25-48 11. 15-10 +

Z We nemen er toch nog even dit antwoord van zwart bij : 08. ... 14-37 09. 15-24

** 09. ... 37-26 10. 24-19 +

** 09. ... 37-14 10. 24-13 ! +

++ We moeten nog even hogerop in de ketting : 03. ... 38-32 04. 24-02

>> 04. ... 32-38 05. 29-23 22-27 06. 12-26 +

>> 04. ... 22-27 05. 12-26 het heeft nu geen zin meer op de lange lijn te willen blijven

05. ... 32-43 06. 26-48 43-32 (op 06. ... 43-49 07. 29-23 +) 07. 48-31 +

En om te eindigen : we hadden ook nog in het begin een verwijzing gemaakt : 01. 40-35 37-10 X
02. 35-08

=> 02. ... 22-28 03. 01-06 28-32 04. 29-23 10x28 05. 06x33 + barrikade

=> 02. ... 22-27 03. 08-26

++ 03. ... 27-32 04. 26-42 10-19 05. 01-12 wit dreigt met 12-21 en zwart moet daarom de lange lijn
verlaten 19-35 06. 29-23 +

++ 03. ... 10-46 04. 26-31 27-32 05. 31-42 +

++ 03. ... 10-05 04. 26-31 27-32 05. 01-06 36x27 06. 29-23 05x28 07. 06x33 +

++ 03. ... 10-14 04. 26-31 27-32 05. 29-23 36x27 06. 01-06 14x28 07. 06x33 + barrikade

=> 02. ... 10-14 03. 08-03 14-19 04. 01-06 22-27 05. 03-26

++ 05. ... 19-14 06. 26-31 27-32 07. 47-42 36x27 08. 29-23 14x28 barrikade 09. 06x39 27-31
10. 39-43

>> 10.... 31-36 11. 43x16 36-41 12. 42-37 41x32 13. 16x38 +

>> 10. ... 32-37 11. 43-48 37-41 12. 42-37 41x32 13. 48x26 32-38 14. 26-48 +

++ 05. ... 19-32 06. 06-44 32-10 07. 26-42 10-14

>> Niet 08. 44-49 ? 36-41 ! 09. 47x36 14-20 10. 49x16 20x47 =

>> 08. 42-31 27-32 09. 44-50 36x27 10. 29-23 14x28 barrikade 11. 50x31 +

Zeer, zeer moeilijke materie.

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

We keren nog eens terug naar de beginstand van **diagram 1**. De zwarte dam staat op 37 en kan dus niet onmiddellijk dreigen om de witte schijven aan te vallen. Wat als de zwarte dam op een ander veld (van de lange lijn) zou staan.

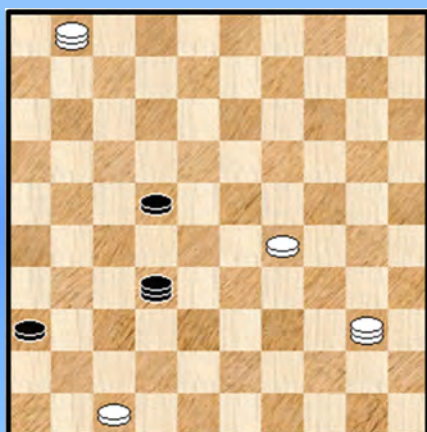
Het antwoord : met de zwarte dam op 32 of 14 en ook op 10 kan zwart dan remiseren. Voor andere velden op de lijn wint wit.

Eigenlijk komt het dus zo een beetje op 1 tempo aan, daar komt het kunnen aanvallen van een schijf uiteindelijk (in zekere zin) op neer.

De minste wijziging in de stand verandert het analytisch resultaat. Een bewijs ook dat het allemaal heel nipt en spannend blijft. De voorbije winst in **diagram 1** toont dit voldoende aan. Erg moeilijke (eindspel) materie !

Het aantonen van de remise verloopt vrij vlot, we nemen de voornaamste gevallen : met de zwarte dam op 37 en ook 14. Eerst nemen we de stand met zwarte dam op 32.

Diagram 10 Waz, remise



01. 40-35

Is nog steeds de beste voor wit om te proberen. Niet in aanmerking komt (al stelt Flits dit voor) 29-24 omwille van post - Scoupe redenen.

En ook kan niet :

** 01. 01-06 32-28 02. 06-01 **HVZ**

** 01. 40-49 32-16 02. 49-35 (de beste) 16-38

++ 03. 29-23 38-32 04. 35-19 32-16 en de dreiging 22-28 remiseert.

++ 03. 35-24 38-16 !

>> 04. 24-19 16-38 05. 19-24 HVZ 38-16 =

>> 04. 24-35 16-38 05. 35-24 HVZ 38-16 =

>> 04. 01-23 36-41 !

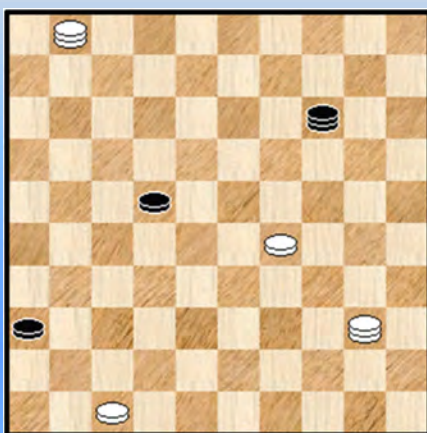
>1 05. 23x46 16-07 06. 46-23 07-01

>1 05. 47x36 22-27 06. 23-37 16-07 07. 37-23 07-01 =

01. ... 32-38 **02.** 29-23 38-32 **03.** 35-19 32-16 **04.** 01-06 of ? 16-02 =

HVZ (Herhaling van Zetten) is bij dit alles een niet te onderschatten remise - wapen.

Diagram 11 Waz, remise



We nemen nu het geval met de zwarte dam op 14.

Diagram 11. We bekijken drie pistes voor wit :

=> 01. 40-35

++ Nu mag zeker niet 01. ... 14-20 ? 02. 01-06 20x42 !
03. 47x38 22-28 04. 06x33 36-41

>> 05. 35-19 41-47 06. 19-46 47-36 07. 46-41 36x47

08. 33-15 47x33 09. 15x38 +

>> Of ook 05. 33-24 41-46 06. 38-32 46x30 07. 35x24 +

++ Maar gewoon 01. ... 22-27 en oprukken met de schijf. Bijvoorbeeld :
 02. 01-06 27-31 03. 35-49 (er mag nu niet 31-37 wegens 29-23 +) 14-09 ! 04. 49-32 36-41
 05. 47x27 09x31 =

=> 01. 01-06 22-27 zwart rukt hier gewoon op met de schijf. We geven een mogelijk vervolg :
 ++ 02. 06-17 27-32 03. 17-03 14-25 04. 29-24 25-39 05. 40-23 39-33 06. 23x37 33x15 =
 ++ 02. 40-35 27-31 03. 35-49 14-09 04. 06-28 36-41 05. 47x27 =

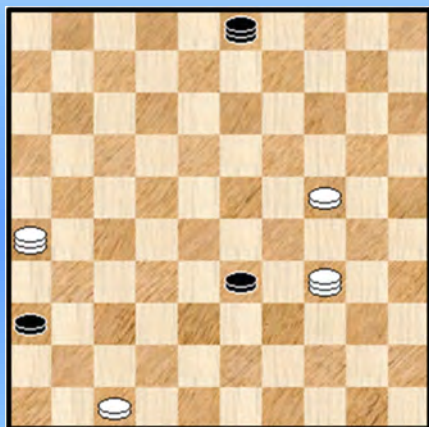
=> Tenslotte moeten we ook eens het post - Scoupe uitwijken bekijken : 01.29-24
 Het komt er voor zwart nu gewoon op aan zijn extra schijf "passend" weg te geven. Soms moet men daar een beetje mee oppassen 😊

01. ... 22-28

++ 02. 40-49 28-32 03. 49x16 = post - Scoupe

++ 02. 40-12 (dreigt met 24-19) 14-03 03. 12-26 28-33 04. 01-34 zie **diagram 12**

Diagram 12 Zaz



Het had voor wit geen zin om de zwarte dam af te nemen met 01-12. Met de laatste zet echter brengt zwart een "post - Scoupe" valstrik in de stand.

>> 04. ... 33-39 ? zwart ontdoet zich van zijn schijf, echter op een ongelukkig moment 05. 34x48 03-14 06. 24-20 ! 14x25
 07. 26-03 ! + met een mooie eindstand erbij : kwadrant - opsluiting aangevuld met het Scoupe - schijvenpaar.

>> 04. ... 03-14 05. 34-43 14-46 en daarna kan de extra schijf met een gerust (dam) hart worden weggegeven. Post - Scoupe remise. Alles samen drie mooie pistes.

Wat betreft het weggeven van de overbodige extra schijf : dit doet me steeds denken aan het eindspel van drie dammen tegen 1 dam en 1 schijf. Ook daar wordt aan de dammer meestal aangeraden zich zo snel mogelijk van zijn extra schijf te ontdoen. Kwestie van combinaties op de schijf uit te schakelen. Bij het ontdoen van de extra schijf in het Scoupe - eindspel past wel een kleine voetnoot : de minderheidskleur moet natuurlijk de post - Scoupe valstrikken kennen / vermijden !

Omdat er bij deze twee aangrenzende standen toch wel leuke varianten uitkwamen nemen we ook nog eens de standen door waar de zwarte dam op 10 staat of op veld 5. Uiteindelijk gaat het toch om het in kaart brengen van de verschillende (kenmerkende) mogelijkheden.

Diagram 13 Waz, remise

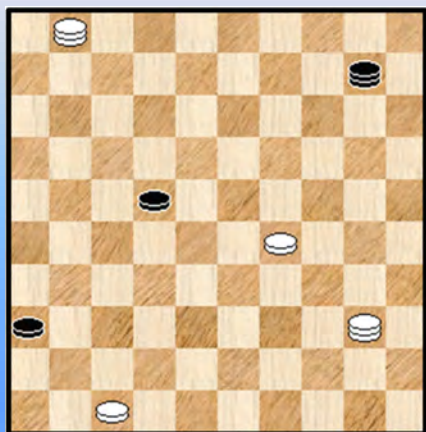


Diagram 13.

De zwarte dam staat nu op 10. Vergeleken met veld 14 is veld 10 in het Scoupe - gebeuren meestal toch iets minder goed. Dat is al talloze maken gebleken en eigenlijk ook wel hier.

We nemen terug drie pistes door :

=> 01. 01-06 22-27 Ook 10-28 kan.

Schijf 27 kan verder oprukken naar remise. Indien wit 06-17 speelt zie de verdere varianten.

=> 01. 29-24 **diagram 14**

Diagram 14 22-28 ?

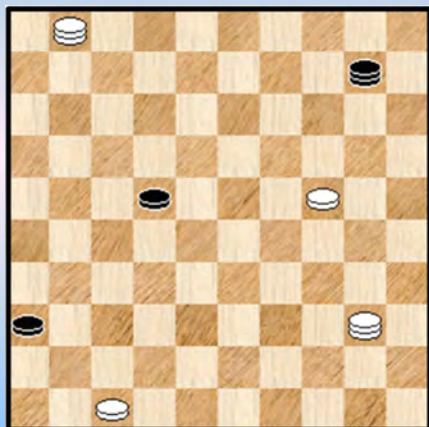
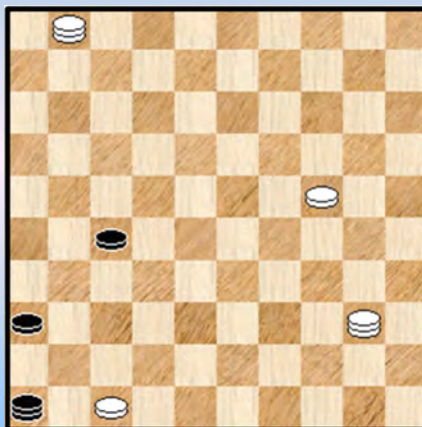


Diagram 15 287-32 ?



++ Zwart moet natuurlijk niet zomaar doorstomen :

>> 01. ... 22-28 ? 02. 40-12 ! Dreigt dam - afname met winst en wint aldus een tempo

02. ... 10-04 * 03. 24-19

>1 03. ... 04-15 04. 12-21 en dit wint uiteindelijk vlot

>1 03. ... 04-31 04. 12-26 31-48 05. 01-29 en ook dit wint verdere problemen.

>> 01. ... 22-27 02. 40-12 10-46 03. 12-40 **diagram 15** Ook hier komt er nog een verraderlijke valstrik aan :

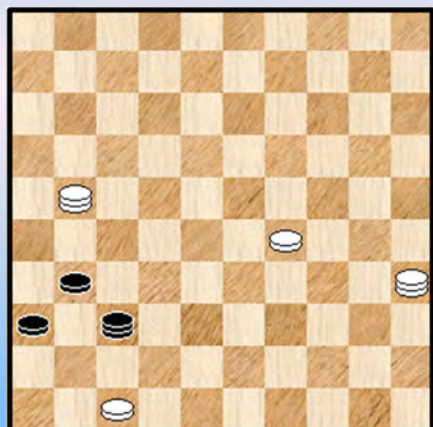
>1 03. ... 27-32 ? 04. 40-35 ! met een prachtige winst. We noteren het vervolg niet meer wegens reeds tweemaal vroeger ontmoet !

>1 03. ... 27-31 04. 40-35 46-10 05. 35-49 10-04 ! =

=> We hebben nog de derde piste tegoed : 01. 40-35 22-27 ! de enige 02. 01-12

Zwart kan nu op meerdere manieren remiseren, we geven er twee :

Diagram 16 37-28 ?



++ 02. ... 27-31 03. 12-26 10-37 04. 26-21 **Diagram 16**

>> Er is niks aan de hand, maar zwart mag wel niet :
04. ... 37-28 ? 05. 35-13 !

>1 05. ... 31-37 06. 21-32 +

>1 05. ... 28-14 06. 21-26 14-37 07. 13-27 ! 31x22
08. 26x48 +

>> Beter : 04. ... 37-05 05. 21-26 (op 05. 35-13 31-37 =)
05. ... 05-37 =

++ Een tweede manier om naar de remise te gaan : 02. ... 27-32 03. 12-26 10-14

>> 04. 35-49 36-41 ! (gevolgd door 14-20) =

>> 04. 26-42 14-03

>1 05. 35-19 03-12 =

>1 05. 42-26 36-41 06. 47x36 32-38 07. 26-48 03-20 08. 29-23 20-25 09. 35-49 25-14 =

Diagram 17 Wit wint

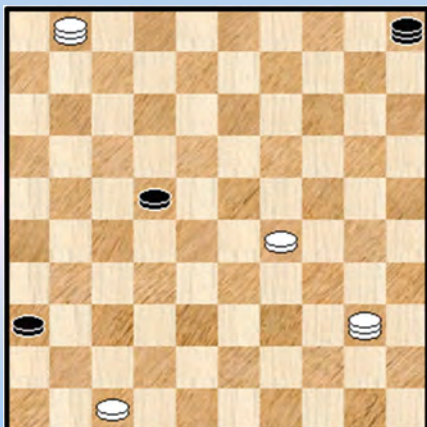


Diagram 17. Een dam op 5 biedt zwart altijd minder mogelijkheden en wit dus des te meer.

Wit kan hier (ook) winnen door te starten met 40-35 en men kan dan in vorige varianten terecht komen. Er is echter ook een meer directe winst mogelijk en we geven die :

01. 40-44 ! 22-27 * 02. 44-49 27-31 * 03. 01-06 ! veroordeelt zwart tot pendelen

=> 03. ... 31-37 04. 29-23 +

=> 03. ... 05-46 04. 49-43
 ++ 04. ... 31-37 05. 43-48 +
 ++ 04. ... 46-05 05. 43-48 +

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

Diagram 18 Wit wint

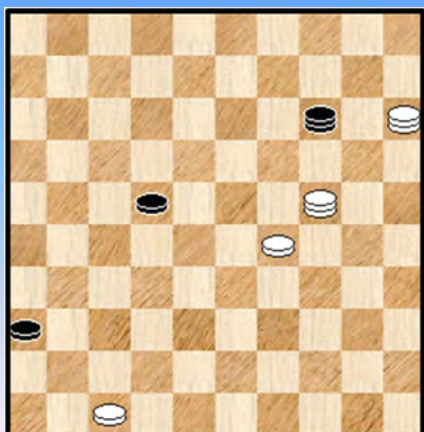
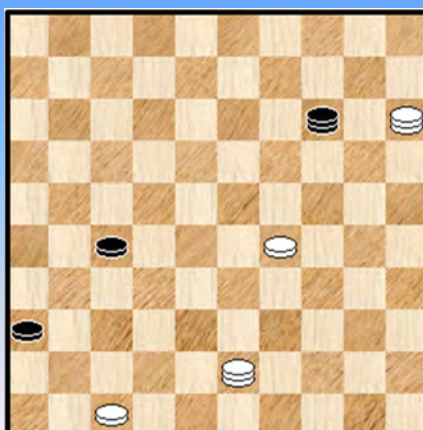


Diagram 19 Zaz



We sluiten dit paragraafje af met een laatste stand : **diagram 18**. Ook in deze stand konden we nog enkele remise / winst - finesses op de kop tikken. Daarom is het ons uiteindelijk te doen.

01. 24-30 ! De enige die wint, het is een race tegen de tijd om schijf 22 te stoppen, gezien de witte dammen niet ideaal staan opgesteld. We komen straks nog even terug (uitgebreid zelfs) over andere zetten maar nu eerst de winstgang.

Het witte winstschema is erg simpel : de zwarte schijf veroveren met de witte dam op 24. Daarbij moet wel worden opgepast niet te snel te willen gaan. Het spreekwoord van "haast en spoed" met andere woorden.

01. ... 22-27

=> 02. 30-43 ? **Diagram 19** 14-03 ! 03. 43x16 03-12 04. 29-24 12-23 !

Een bijzonder leuke en **expliciete** manoeuvre. Wit gaat van de lange lijn af, doet daarna de zwarte schijf opschuiven naar post - Scoupe territorium en neemt daarna opnieuw plaats op de lange lijn.

=> 02. 30-48

Diagram 20 Waz

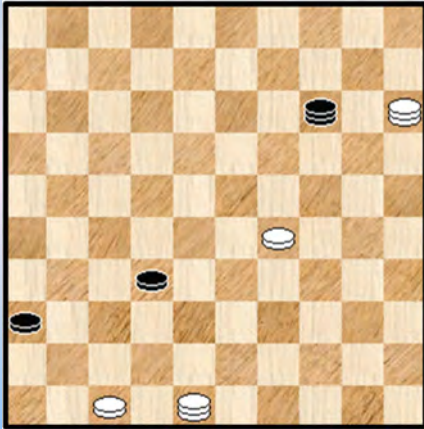
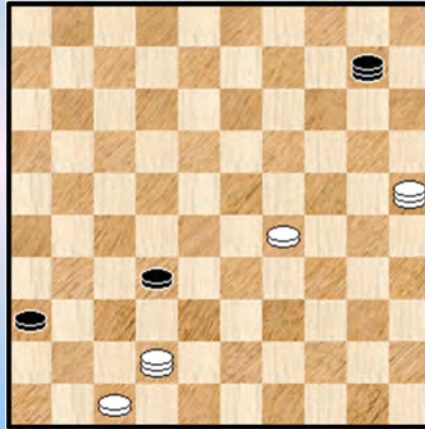


Diagram 21 Waz



++ Niet 02. ... 27-32 ? **diagram 20** 03. 29-23 ! 14x28 04. 15-38 32x43 05. 48x22 ! Het leuke aan deze kleine finesse is dat wit door het schijffoffer de weg vrijmaakt voor de beweging van de dam.

++ 02. ... 14-19 Wit zal nu de hulp van de dam op 15 invoeren.
03. 15-20 19-10 (nog steeds mag 03...27-32 ? niet) 04. 20-25 27-32

>> Wit moet nog even wachten met 05. 25-43 ? 36-41 ! 06. 47x36 10-15 07. 43x16 15x33 =
>> 05. 48-42 **diagram 21** 10-04 *

De laatste zet van wit was in wezen een uitgekende tempo - zet. Zwart kan nu moeilijk naar de velden 5 of 19 omdat wit dan achter schijf 32 loopt op 43 en zwart kan niks in de plaats stellen. In die zin is 10-04 dan ook gedwongen.

06. 29-23 ! overschrijdt de lange lijn en wint aldus. Nog steeds mocht wit overigens niet : 06. 25-43 ? wegens 36-41 ! =

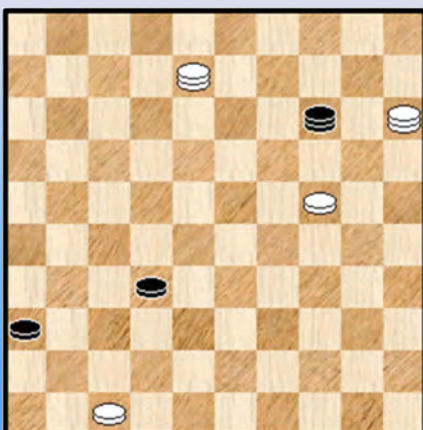
Zoals belooft kijken we nu nog eens naar een andere zet die zwart ook vele hoofdbreken heeft maar waar hij desalniettemin kan remiseren.

01. 24-08 22-27 de enige

=> 02. 29-24 wit verlaat hier bewust de Scoupe - pyramide

++ 02. ... 27-32 ? **Diagram 22**

Diagram 22 Waz



Wit komt er nu niet met 24-19 en 47-41 : dit geeft slechts remise. Winst komt er door :

03. 08-03

>> 03. ... 14-23 04. 47-41 36x47 05. 03-25 47x20

06. 25x37 +

>> 03. ... 14-05 04. 47-41 ! 36x47 05. 03-25 ! 47x20

06. 25x46 +

>> 03. ... 14-25 04. 15-20 25x14 05. 03x25 ! (niet slaan naar 20 wat remise geeft) 05. ... 32-37 06. 25-14 +

>> 03. ... 32-37 04. 03x25 37-41 05. 15-10 41-46 06. 10-05

- ++ 02. ... 27-31
- >> 03. 08-26 31-37 post - Scoupe, remise
- >> 03. 08-03 14-05 04. 03-26 05-46 05. 26x48 post - Scoupe, remise

=> 02.08-26 27-32 de enige 03. 26-42 **Diagram 23**

Diagram 23 Zaz

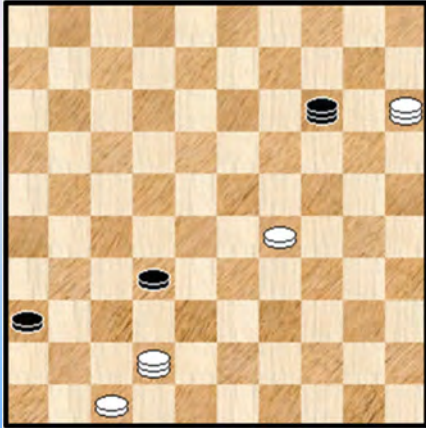
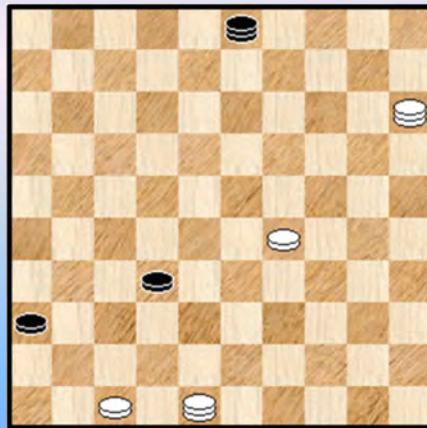


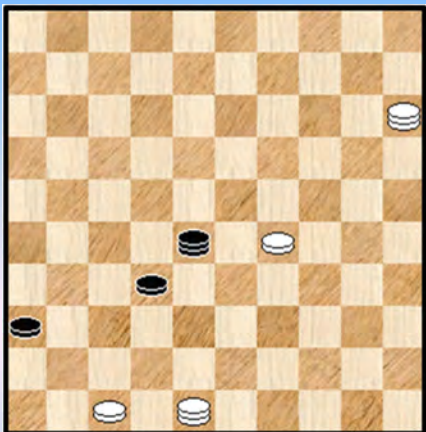
Diagram 24 Zaz



- ++ Zwart kan hier maar op één manier remiseren : 03. ... 14-03 !
- >> 04. 15-04 03-26 =
- >> 04. 42-48 **diagram 24** 36-41 ! 05. 47x36 32-38 ! en de komende dreiging 03-25 en 38-43 valt niet te pareren.

++ 03. ... 14-28 ? 04. 42-48 **Diagram 25**

Diagram 25 Zaz



- >> 04. ... 28-05 05. 29-23 ! 05x28 06. 15-38 32x43 07. 48x22 +
- >> 04. ... 28-50 05. 48-39 50x24 06. 15x27 +
- >> 04. ... 28-17 05. 47-41 36x47 06. 29-24 47x20 07. 15x12 +
- >> 04. ... 28-06 05. 29-23 +
- >> 04. ... 32-38 05. 47-42 38x47 06. 29-24 47x20 07. 15x22 36-41 08. 48-37 41x32 09. 22-33 32-37 10. 33-47 +

Een geheel van combinatieve finesses dus.

- ++ 03. ... 14-19 04. 15-20 19-05 05. 20-25 05-10
- >> Nog even wachten met 06. 25-43 ? 36-41 07. 47x36 10-15 =
- >> 06. 25-03 10-04
- >1 Nog steeds wachten met 07. 03-21 ? 36-41 08. 47x36 04-18 ! =
- >1 07. 03-12 ! en op de volgende zet kan wit wel (winnend) achterlopen.

- ++ 03. ... 14-05 analoog aan voorgaande variant
- ++ 03. ... 14-25 04. 15-10 +
- ++ 03. ... 14-09 04. 29-23 +

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

Scoupe - Een schijf op 18 - Gerard Taille

We hadden, samen met **Gérard Taille**, al een klein stukje extra schijf 31 (dat trouwens aan het eigen hoofdstuk over de extra schijf op 31 is toegevoegd) , daarna 2 serieuze boterhammen met een extra schijf op 27 en een extra schijf op 22, en we staan nu dus klaar voor de **uitdaging** van een extra schijf op 18.

Waarom deze volgorde werd aangehouden heb ik al eens vermeld (een extra schijf op 22 kan bijvoorbeeld overgaan in een extra schijf op 27 en die op zijn beurt in een extra schijf op 31) maar we moeten nu de aandacht vestigen op een ander punt.

Op de **moeilijkheidsgraad**. Het woordje “uitdaging” lijkt daar al te zinspelen, helemaal terecht. We kennen Gérard Taille niet, maar uit hetgeen we begrepen hebben van het FFJD - forum heeft hij een “**Scoupe - database**” gemaakt. Scoupe standen dus, waarbij de minderheidskleur voorzien is van een extra schijf. Bijkomend heeft hij een overzicht / rangschikking gemaakt van moeilijke standen waarbij de kortste winst slechts na vele zetten kan bereikt worden.

Vandaar trouwens ook de rol die Gérard Taille op het forum speelt en kan spelen. Ik vermoed dat Kingsrow met achtstukken eindspeldatabase toen nog niet beschikbaar was.

En wat blijkt : standen met een extra schijf op 18 zijn de **moeilijkste** standen, standen met de meest uitgesponnen en durende oplossing !

Eigenlijk is dit een volledige verrassing voor mij. Wanneer er immers een dergelijke losse schijf in het spel is (en schijf 18 is een schoolvoorbeeld van een losse schijf) dan verwachtte ik intuïtief dat deze “labiele situatie” (ook wit heeft met de witte schijf op 29 een losse schijf) hoogstens een beperkt aantal zetten kan duren.

Nu meten we hieraan toevoegen dat de gevallen van een extra schijf 27 en meer nog voor de extra schijf 22 al de richting uitgingen. De situatie is - algemeen gesproken - zodanig delicaat dat het voor de meerderheidskleur moeilijk, soms zeer moeilijk en soms buitengewoon moeilijk wordt om de schijf te veroveren zonder zichzelf in de voet te schieten.

De verweermiddelen van de minderheidskleur zijn inderdaad niet min : zelf acties ondernemen om de schijf op 29 te veroveren, post - Scoupe situaties veroorzaken en verder nog allerlei - remise dreigingen te lang om op te sommen en waarvan we er een heel pak hebben gezien bij de extra schijven 27 en 22.

Welnu, de **Scoupe 18** blijkt dus de kroon te spannen. De moeilijkheidsgraad kan hier (in bepaalde gevallen) echt verschrikkelijk zijn. Ondoenbaar eigenlijk. Zo kan het in extreme gevallen talloze zetten vergen van de beide witte dammen vooraleer er schot in de zaak lijkt te komen. De precieze redenen van de “voorgestelde” zetten (hetgeen men toch van een analyse mag verwachten) vallen eigenlijk niet te becommentariëren / begrijpen.

Dit is natuurlijk een probleem op zich en ook de eerste keer dat we met zoiets gekonfronteerd worden. Een oplossing daarvoor - in zijn algemeenheid gesproken - zie ik niet echt. Uiteraard kunnen we ons beperken tot “doenbare” standen.

Zo, als intro kan dat tellen 😊

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

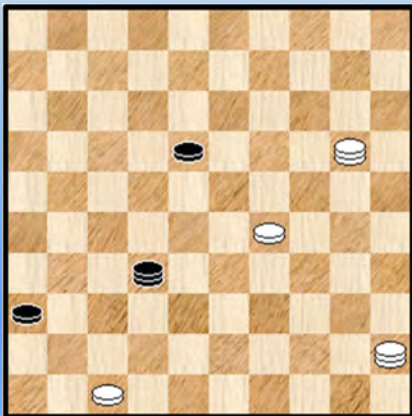
De sleutelstand van een Scoupe 18

We hebben nu wel de intro achter de rug voor de Scoupe 18 maar dat is natuurlijk het gemakkelijkste deel. We zien eigenlijk een beetje tegen op tegen hetgeen komen gaat / moet en weten nog niet zo goed hoe het geheel aan te pakken ...

Zouden we het wel aanpakken ? 😊 We plaatsen er een grappig ikoontje bij maar dat lost de zaak niet op. We hebben plots een kleine ingeving : als we nu eens met de **sleutelstand** beginnen ! Dit heeft het voordeel dat we een groot en belangrijk aanknopingspunt hebben. Als we dit tot een goed einde kunnen brengen, dan zien we daarna nog wel.

Dit is de sleutelstand :

Diagram 1 Zaz Sleutelstand



Hoe we aan die sleutelstand komen ? Via Gérard Taille en Arnaud Cordier.

Vooraleer het variantenwerk te starten kijken we even naar de stand.

Zwart is aan zet en de zwarte dam staat op de lange lijn op een sterk veld. Zowat het sterkste. En zou zwart op een ander veld van de lange lijn plaats staan dan komt men toch in dezelfde varianten terecht.

Vandaar dat het de moeite loont de sleutelstand grondig door te nemen.

De beide zwarte schijven behoeven geen enkele kommentaar. Er is de Scoupe - schijf op veld 36 en de extra schijf op 18.

Ten aanzien van de witte stukken : de vrije schijf staat op de slechts mogelijke positie. Daarmee bedoelen we : de schijf is reeds opgerukt tot veld 29, het laatste winnende veld in een klassieke Scoupe. De positie van de twee witte dammen is echter wel te onthouden. Om de stand te bereiken kan men zich overigens best indenken dat wit **als laatste zet 50-45** gespeeld heeft.

De witte dam op 45 geeft rugdekking aan schijf 29 en speelt ook in rol in vangstellingen. De witte dam op 20 bedreigt de zwarte schijf door naar veld 9 te spelen.

De stand is erg delicaat want wit moet niet alleen zwart wegstrijken van de lange lijn maar er bijkomend goed op letten dat zwart de witte schijf niet kan veroveren noch de witte schijf op 29 vooruit "pushen", voorbij veld 29 dus. Een zware taak, ondanks het feit dat wit beschikt over 2 dammen.

We kijken eens wat zwart zoal aan zetten heeft met de dam :

=> 01. ... 32-43 02. 29-23 18x29 03. 20x49 +

De zwarte dam kan omwille van dezelfde reden niet naar de velden 21 of 27

=> De zwarte dam kan ook niet naar 5 of 10 wegens 20-14 met damafname.

=> Op 01. ... 32-19 of 01. ... 32-28 volgt dadelijk de aanval op schijf 18 via 02. 20-09 +

=> 01. ... 32-46 02. 20-09 +

=> 01. ... 32-41 02. 20-09 +

=> 01. ... 32-37 02. 20-09 ! en indien 37-31 03. 09x22 31x34 04. 45x29 +

Er resten dus nog de velden 16 en 49.

- => 01. ... 32-16
- ++ Nu moet wit niet dadelijk 02. 20-09 ? 18-22 !=
- ++ En ook niet de lange lijn innemen via 02. 20-14 ? 16-38 !=
- ++ Maar als volgt gaat het wel : 02. 20-15
 - >> 02. ... 16-32 03. 15-04 +
 - >> 02. ... 18-22 03. 45-50 22-27 04. 50-28 +
 - >> 02. ... 16-02 03. 15-04 +
 - >> Op nog andere zetten neemt wit de lange lijn in met 15-10 +

- => Veld 49 is gelijkaardig : 01. ... 32-49 02. 20-15 ! (niet 02. 20-14 ? 49-38 =)
- ++ 02. ... 49-32 03. 15-04 +
- ++ 02. ... 18-22 03. 15-10 49-35 04. 10-46 35-02 05. 45-40 02-35 06. 40-49 35-02 07. 49-35 enz.
- ++ 02. ... 49-16 03. 15-10 +

Het innemen van de lange lijn gebeurt dus vanuit veld 15. Op deze manier blijft schijf 29 beschermd.

Terug naar **diagram 1**. Alle zetten met de zwarte dam zijn dus behandeld / uitgeput. Of nog anders gezegd : zwart moet wel schijf 22 beroeren / opspelen :

- => 01. ... 18-22 02. 45-34 ! **diagram 2**

Diagram 2 Zaz

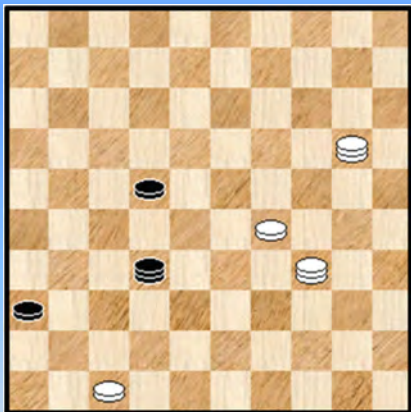
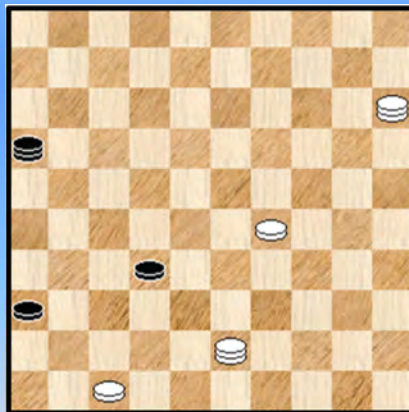


Diagram 3 Zaz ...



Lijkt op het eerste zicht wat vergezocht maar kijk :

- ++ 02. 45-40 ? 32-49
- >> 03. 40-45 22-28 04. 29-24 49-35 !=
- >> 03. 40-35 36-41 ! 04. 47x36 22-27 !=
- ++ 02. 20-15 22-27 = (we verwijzen naar Scoupe 27)
- ++ 02. 20-25 32-38 03. 29-23 38-32 =
- ++ 02. 20-24 22-27 = (we verwijzen naar Scoupe 27)

Vanuit **diagram 2** is er nog heel wat werk voor de (dam) boeg. We behandelen alle zetten :

Eerst de makkelijke :

- => 02. ... 32-38 kan duidelijk niet
- => 02. ... 32-27 03. 47-41 36x47 04. 20-15 47x24 05. 15x21 +
- => 02. ... 32-21 03. 47-41 36x47 04. 20-15 +
- => 02. ... 32-41 03. 20-09 +
- => 02. ... 32-46 03. 34-39 22-27 04. 39-43 27-31 05. 43-48 +
- => 02. ... 32-05 03. 34-39 22-27 04. 39-43 27-31 05. 43-48 +

En nu het zwaardere werk :

=> 02. ... **32-16** 03. 20-15 !

++ 03. ... 22-27 04. 15-10 +

++ 03. ... 22-28 04. 34-39 28-32 05. 39-43 ! + **diagram 3**

++ Zwart moet dus terug naar 32 om de lange lijn opnieuw in te nemen 03. ... 16-32 04. 34-48 !

>> 04. ... 22-27 05. 48-31 +

>> 04. ... 22-28 05. 48-39 +

>> Zwart moet dus met de dam spelen en op de lange lijn blijven.

04. ... 32-28 De sterkste

05. 48-43 ! dwingt zwart weg van het sterke veld 28 en (vooral) immobiliseert schijf 22 om de schijf later te kunnen aanvallen.

05. ... 28-14 Het sterkste antwoord nog. Wit dreigde met 15-04 maar dat kan dus nu niet omdat zwart laat volgen : 14-20 =

06. 43-16 ! **diagram 4**

Diagram 4 Zaz

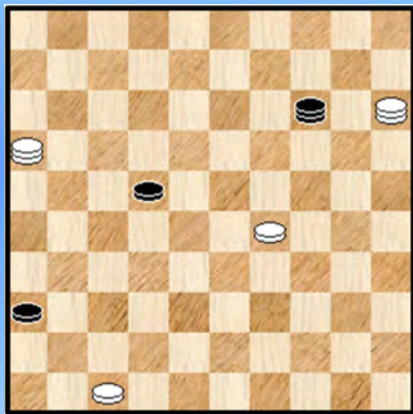
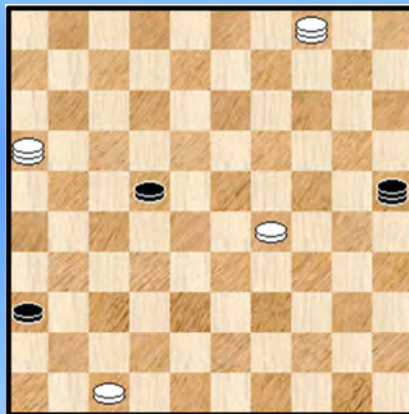


Diagram 5 Zaz ...



Goede raad is nu duur voor zwart. Zwart kan weliswaar op de lange lijn blijven maar onherroepelijk komt dan 15-04 en omdat zwart de witte schijf niet kan aanvallen (of "voorbij" veld 29 dwingen) komen we in een klassieke Scoupe terecht (zonder extra zwarte schijf en met de witte schijf op het maximale veld 29) en wit wint dus.

>1 Alhoewel ... ☺ : 06. ... 14-37 ! blijft toch nog op de lange lijn

07. 15-24 moet nog even wachten om de zwarte schijf aan te vallen 07. ... 37-10 ! X belet nog steeds 08. 24-13 ? wegens 08. ... 10-04 =

08. 24-02 ! 10-37 09. 02-11 + en zwart moet zich uiteindelijk gewonnen geven.

X Op 07. ... 37-26 kan wit verder met de schijf : 08. 29-23 26-37 09. 24-19 37-26 10. 19-02 +

>1 Hoe dan ook moest zwart dus van de lange lijn af in **diagram 4**

>1 06. ... 14-03 07. 15-10 +

>1 06. ... 14-25 07. 15-04 ! **diagram 5** en als zwart toch doorzet met 07. ... 25-20

08. 04x27 ! 20x21 09. 16x27 +

>1 Er was in **diagram 4** ook nog de laatste mogelijkheid, verder gaan met de zwarte schijf :

06. ... 22-28 07. 16-21 !

Een heel onduidelijke zet op het eerste zicht maar de bedoeling zal zo dadelijk blijken. In elk geval

mocht wit niet 07. 16-11 ? 28-32 en bijvoorbeeld 08. 15-04 32-37 09. 11-16 37-42

10. 47x38 36-41 =

>2 07. ... 14-19 08. 15-04

>3 08. ... 19-14 09. 21-26 ! **diagram 6**

Diagram 6 Zaz

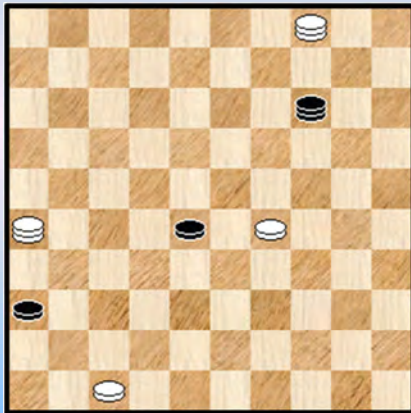
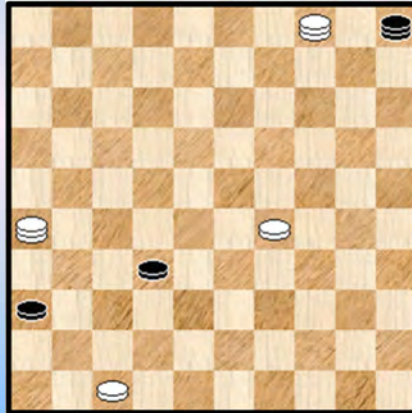


Diagram 7 Zaz



Nu wordt alles duidelijk. Wit heeft pas in allerlaatste instantie de eventuele vervolgweg vrijgemaakt voor schijf 28 (28-32) maar dit kan nu natuurlijk niet omwille van 04-31 !

Bijkomend dreigt natuurlijk in **diagram 6** met 04-22 + en zwart moet dus baan ruimen met de dam :

>4 09. ... 14-05 10. 26-17 28-32 * 11. 17-26 ! **diagram 7** en voor zwart is het einde verhaal. Inderdaad : de zwarte dam kan niet bewegen omwille van het witte damoffer en indien zwart doorgaat met 11. 32-38 volgt simpel 11. ... 04-27 +

>4 Indien zwart de damlijn verlaat naar veld 3 of 25 volgt eenvoudig 09. ... 14-03 (14-25) 10. 26-37 +

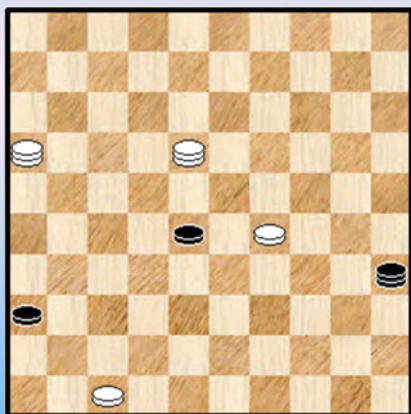
>3 Na 08. ... 19-02 ? volgt een kleine finesse : 09. 29-23 28x19 10. 21-08 02x13 11. 04x18 +

>3 08. ... 19-35 09. 21-49

>4 Na 09. ... 35-19 10. 49-16 opnieuw de vangstelling (zie eerder)

>4 Na 09. ... 35-02 10. 49-16 02-35 11. 04-18 ! **diagram 8**

Diagram 8 Zaz



Men verifieert gemakkelijk dat zwart geen enkele zet meer heeft, al is er nog wat twijfel over :

11. ... 35-02 !

We geven twee manieren om de winst binnen te halen :

>5 12. 18-07 ! 02x11 13. 16x02 28-32 14. 02-30 !

>6 14. ... 32-37 15. 30-19 36-41 16. 47x36 37-42
17. 19-37 42x31 18. 36x27 +

>6 14. ... 36-41 15. 47x36 32-38 16. 30-48 +

>5 De tweede winst ligt meer in de lijn van eerdere winstsystemen : 12. 18-27 02-35 *
13. 27-49 35-19 14. 49-44 +

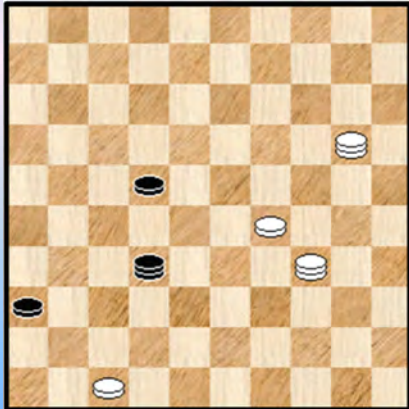
Op 13. ... 35-02 (of 0/8) ook 14. 49-44 +

>2 We hadden nog een kleine subvariant te goed, iets hogerop in de ketting : 07. ... 14-05
08. 15-04 05-19 09. 21-26 !

- >3 09. ... 19-14 10. 04-22 28x17 11. 26x25 +
- >3 09. ... 19-05 10. 26-17 28-32 11. 17-26 ! 32-38 12. 04-27 +
- >3 09. ... 19-02 10. 26-37 +

We keren terug naar **diagram 2** dat we gemakshalve opnieuw afficheren :

Diagram 2 Zaz



We hebben zopas 02. ... **32-16** tot een goed einde gebracht. Er resteren nog : 02. ... 32-49, 02. ... 32-37, 02. ... 32-28, 02. ... 32-10, 02. ... 32-19 en ook 02. ... 22-27 / 22-28

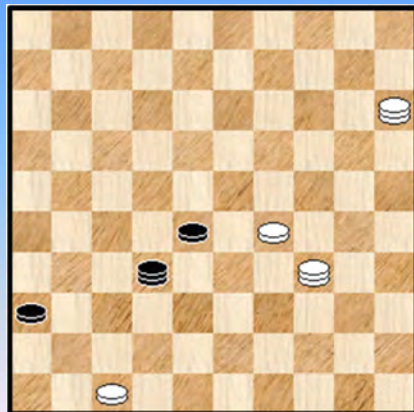
De hoop is natuurlijk dat we goeddeels kunnen terugvallen op varianten (en winstsystemen) die we ontmoet hebben bij 02. ... 32-16.

Daarom ook trouwens dat we 02. ... 32-16 vrij grondig hebben doorgenomen.

=> 02. ... **22-28** 03. 20-15 ! **Diagram 9**

Een sterke zet zoals we al enkele keren in dit eindspel hebben gezien.

Diagram 9 Zaz



Zwart mag zeker de lijn 05-46 niet verlaten wegens 34-39 en de zwarte schijf valt.

Op zetten van de zwarte dam, om het even dewelke, komt nu steeds dezelfde **leuke** finesse aan bod :

03. ... 32-46 04. 34-45 !

++ 04. ... 28-32 05. 15-10 ! 46-37 06. 10-28 32x34 07. 45x46 +

++ 04. ... 46-32 05. 15-10 ! 32-46 06. 10x32 46x34 07. 45x23 +

=> 02. ... **32-49** 03. 20-15 dreigt met damafname

++ 03. ... 49-44 04. 34-39 44x24 05. 15x17 +

++ 03. ... 49-35 04. 15-10 +

++ 03. ... 49-16 04. 34-39 +

++ 03. ... 49-32 de beste 04. 34-48 ! zie eerdere varianten 32-28 05. 48-43 ! enz.

=> 02. ... **22-27** 03. 34-48 ! 32-28 04. 20-15 28-19 05. 48-42 zowat het sterkste spel voor zwart die op de lange lijn blijft. We bevinden ons momenteel dus in een Scoupe 27 ...

++ 05. ... 19-14 06. 15-24 14-28 07. 24-02 **diagram 10**

Wit dreigt om de zwarte schijf van achteren aan te vallen en daar is niet echt iets meer tegen te doen :

>> 07. ... 28-17 08. 02-19 +

>> 07. ... 28-39 08. 02-19 +

Diagram 10 Zaz

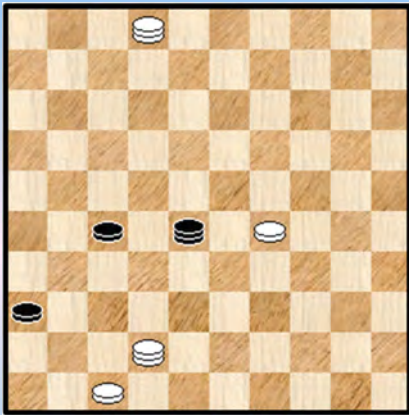
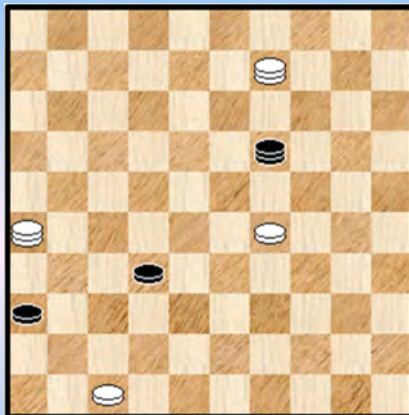


Diagram 11 Zaz



++ Zwart kon hier ook nog proberen door te stoten met de schijf, bijvoorbeeld : 05. ... 27-32
06. 15-20

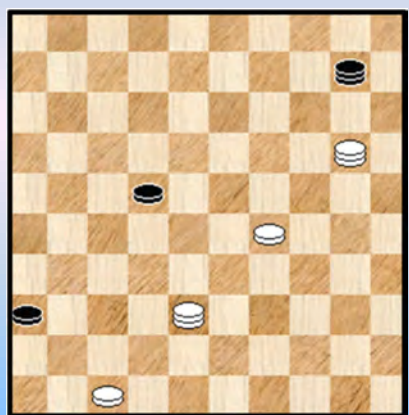
- >> 06. ... 19-13 07. 29-23 +
- >> 06. ... 19-02 07. 29-23 +
- >> 06. ... 19-08
- >1 Nu niet 07. 29-23 ? 08-26 ! =
- >1 07. 42-26
- >2 07. ... 08-03 08. 20-25 ! +
- >2 07. ... 08-19 08. 20-09 ! + **diagram 11**

Er dreigt het damoffer op 27. Zwart kan niet naar veld 5 omwille van 29-23 ! en 09-27 +
Zwart moet dan ook de lange lijn verlaten waarop de witte schijf zal kunnen oprukken met winst.

- => 02. ... **32-28** 03. 20-15
- ++ 03. ... 22-27 04. 34-48 zie eerdere spelgangen
- ++ 03. ... 28-32 04. 34-39 22-27 05. 39-48 ! zie eerdere spelgangen

=> 02. ... **32-37** 03. 34-43 37-10 04. 43-38 ! (er zijn ook andere mogelijkheden) **diagram 12**

Diagram 12 Zaz



Lijkt een wat bizarre opstelling voor wit maar is niettemin OK.

- 04. ... 10-19 05. 20-03
- ++ Niet dadelijk 05. 20-09 ? 19-02 06. 09x27 02-07
- 07. 29-24 07-23 =
- 05. ... 19-37 (Op 05. ... 19-35 06. 03-14 +)
- 06. 38-16 37-46 07. 03-09 (ook via 07. 03-26 komt wit er relatief makkelijk)
- 07. ... 22-28 08. 16-11 28-32 09. 09-25 32-37
- (Op 09. ... 46-37 10. 11-16 +) 10. 25-48 +

We zitten hier natuurlijk in het vaarwater van Scoupe 22 en Scoupe 27.

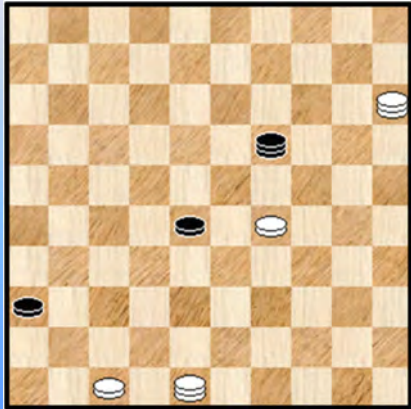
Er blijven er nog twee te gaan ☺ : 02. ... 32-10 en 02. ... 32-19

- => 02. ... **32-19** 03. 20-15
- ++ 03. ... 19-14 04. 34-43 zie eerdere varianten
- ++ 03. ... 19-28 04. 34-43 zie eerdere varianten
- ++ 03. ... 19-37 04. 34-43 zie eerdere varianten

- ++ 03. ... 22-27
- >> 04. 34-43 ? 19-35 05. 43x16 35-40 06. 29-24 40-23 =
- >> 04. 34-48 zie eerdere varianten

- ++ 03. ... 22-28 04. 34-48 zie **diagram 13**

Diagram 13 Zaz



- >> 04. ... 19-14 ? 05. 29-23 28x19 06. 15-24 19x30 07. 48x09 +
- >> 04. ... 28-32 ? 05. 29-23 19x28 06. 15-38 32x43 07. 48x22 +
- >> 04. ... 19-08 05. 48-37 +
- >> 04. ... 19-35 05. 48-37 +

- >> 04. ... 19-05 05. 15-04 28-32 * (op 05. 05-19 volgt 06. 48-26 enz.) 06. 04-22 ! (dreigt met 22-28) 05-10 07. 22-06

- >1 07. ... 32-38 08. 06-33 +
- >1 07. ... 10-14 08. 29-23 14x28 09. 06x33 +
- >1 07. ... 10-04 08. 29-23 +

- => 02. ... **32-10**
- ++ 03. 20-15 10-04 04. 29-23 +
- ++ Op zetten van de zwarte dam komt men terecht in eerder geziene varianten.

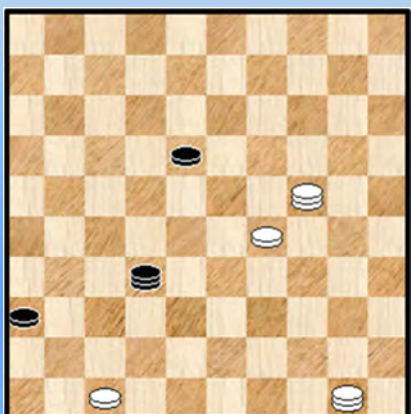
De analyse van de sleutelstand van Scoupe 18 zit erop. Alles samen gebeurde dit vrij uitgebreid. Nochtans niet totaal uitputtend. Er vallen altijd wel varianten te verzinnen die er best hadden mogen bij zijn. Maar dit is nu eenmaal niet goed mogelijk en allicht ook niet echt wenselijk.

Naar de praktijk toe lijkt het vooral van belang te zijn dat men naast het kennen van (de stand van) de sleutelpositie ook de voornaamste gebruikte **winsttechnieken** kent. Net zoals het vermijden van een aantal fouten.

Zoals eerder ook al opgemerkt kan de Scoupe 18 verder overgaan / overlopen in een Scoupe 22 en nadien eventueel in een Scoupe 27 zodat men best ook die betreffende winsttechnieken kent. In die zin horen de drie Scoupe 's 18, 22 en 27 ook wel samen.

Wat rest er ons nog na het behandelen van de sleutelpositie van Scoupe 18 ? We geven vooreerst drie standjes die nauw aansluiten bij de ontleding van de sleutelstand :

Diagram 14 50-45 ?



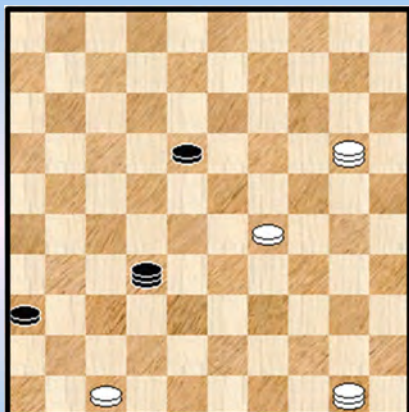
Bijna exakt als in de sleutelstand maar de witte dam staat hier op 24 in plaats van op 20.

Wit mag niet :

- 01. 50-45 ? wegens 01. ... 36-41 ! 02. 47x36 32-27
- 03. 24-19 * 27-38 04. 19-24 38-27 **HVZ** of ook natuurlijk
- 04. ... 18-23 05. 29x18 =

In de diagramstand moet wit dus starten met 01. 24-20

Diagram 15 Mag hier 50-45 ?



Ja natuurlijk wel want daarna ontstaat de sleutelpositie van de Scoupe 18.

We afficheerden het even om te noteren dat de remise van **diagram 14** hier niet opgaat :

01. 50-45 mag hier wel. Op 01. ... 36-41 ? 02. 47x36 32-27 volgt eenvoudig 03. 29-23 ! 18x29 04. 20x16 +

Diagram 16 Wit wint

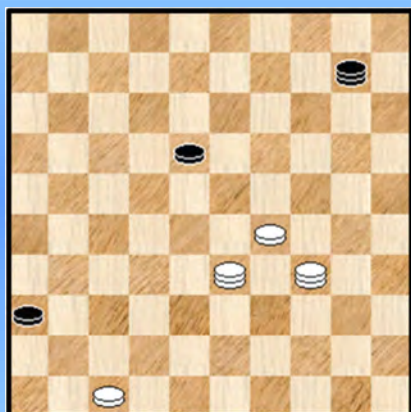
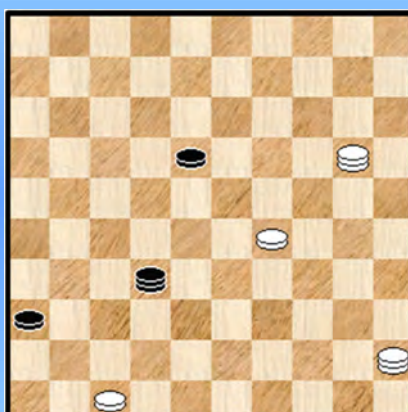


Diagram 16A Zaz



In **diagram 16** kan wit naar de sleutelstand toewerken via : 01. 33-50 10-32 02. 34-48 32-10 03. 48-25 10-37 04. 25-20 37-32 05. 50-45 **diagram 16A**

Zwart kan hier niet echt meer de dam hanteren :

=> 05. ... 32-37 ? 06. 20-09 37-31 07. 09x22 31x34 08. 45x23 +

=> 05. ... 32-19 ? 06. 20-09 +

=> Zwart kan natuurlijk nog : 05. ... 18-22 06. 45-34 en op deze manier landen we bij de tweede zet van de analyse van de sleutelstand.

We keren nog eens op onze stappen terug naar de **sleutelstand**. De sleutelstand is eigenlijk het enige diagram waar de extra zwarte schijf op veld 18 staat ... Die schijf moet echter al vanaf de eerste zet worden opgesteld naar 22. Om maar te zeggen dat dit in zekere zin de sleutelstand een eindpunt vormt : zou moeten vormen in het Scoupe 18 - gebeuren...

Anders gezegd : met de ontleding van de sleutelstand is de materie van Scoupe 18 zeker niet volledig behandeld !

Op het forum van FFJD had ik een stand gevonden, een Scoupe 18. Gelukkig had ik ook een korte ontleding meegenomen en zonder enig commentaar in de eigen database geplaatst. "Gelukkig" want nu vind ik op internet dit alles niet meer terug.

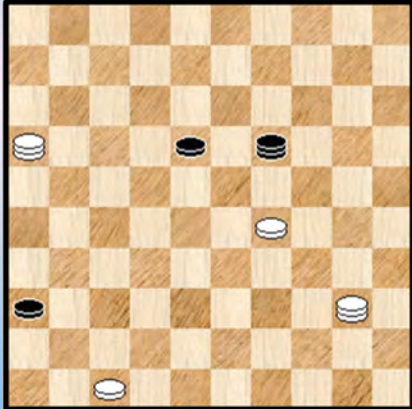
De stand is een **prille** Scoupe 18 van **Taille** of **Minaux** en de moeilijke ontleding gebeurde vooral door **Arnaud Cordier**. Dit moeten we natuurlijk nu missen.

Het betreft een uitermate lastige stand die naar de sleutelstand kan gevoerd worden en aldus naar

winst. Dit neemt liefst 18 zetten in beslag en nadien komt dus nog de verdere ontleding van de sleutelstand er bovenop.

Dit is de stand :

Diagram 17 Wit wint !



Het ziet er allemaal nogal **onschuldig** uit.

Hoe gaan we het aanpakken ? Wel we gaan geen complete analyse van deze stand geven. Dit is iets te moeilijk en zou ons veel te ver brengen.

We geven echter de **kortste** oplossing of althans “een kortste oplossing” want op verschillende tijdstippen heeft men meerdere vrij gelijkwaardige keuzen. Die zijn onder meer en uiteraard te wijten aan het feit dat de zwarte dam meerdere min of meer gelijkwaardige velden ter beschikking heeft, in het bijzonder op de lange lijn.

We zullen dus niet zozeer elke zet van commentaar voorzien (alhoewel) maar staan wel regelmatig - en vaak ook met een extra diagram - even stil om een aantal remise - mogelijkheden naar voor te brengen die in de stand schuilen en die het zo moeilijk maken. En op die manier komen we ook - min of meer - tot een afgerond geheel.

Natuurlijk zijn we bij dit alles sterk bevoordeeld want we weten waar we naartoe willen. Naar de sleutelstand, of een gelijkwaardige stand ! Vandaar het belang om die sleutelstand te kennen ! Dan hebben we alvast een doel. Wanneer wit de sleutelstand niet kent is dit dus niet te winnen. In de praktijk zal dit dan vaak betekenen dat de partij in winst of in remise eindigt naargelang wie een fout(je) maakt.

Tenslotte nog een kleine voetnoot : een van de beide witte dammen bevindt zich (niet geheel toevallig) op de lijn 45-01. Uiteraard is dit om de aanval van zwart op 23 te kunnen opvangen. Een van de aandachtspunten voor wit in dit eindspel.

We beginnen er aan. We noteren de hoofdvariant in **bold**.

01. 16-21

- => 01. 40-45 ? 19-10 ! dreigt met 10-04
- ++ 02. 16-27 10-15 03. 27x13 15x33 =
- ++ 02. 16-49 10-04
- >> 03. 29-24 ? 04-10 = Post - Scoupe.
- >> 03. 45-50 ?
- >1 03... 18-23 04. 29x18 04x31 =
- >1 of ook 03. ... 36-41 04. 47x36 04-15 =
- => 01. 40-34 19-10 idem
- => 01. 16-38 19-10 ! =
- => 01. 16-02 19-10 ! =

01. ... 19-37

- => De tekstzet is beter dan 19-10 : 01. ... 19-10 ?
- ++ 02. 21-38 10-04 ? 03. 40-49 ! 18-22 * 04. 29-23 +
- ++ Of misschien nog beter : 02. 21-03 ! 10-32 03. 03-20 ! en we gaan snel richting sleutelstand

Diagram 17A

02. 21-26

=> 02. 40-34 ? 36-41 ! 03. 47x36 37-42 =

=> 02. 40-45 36-41 03. 47x36 37-42 =

Diagram 17A Waz

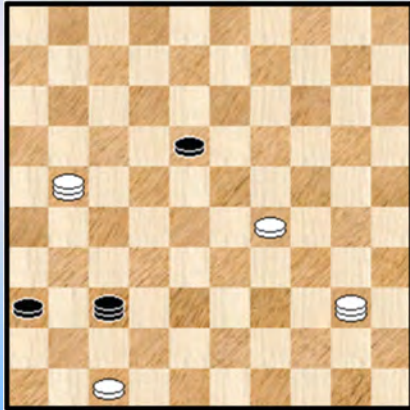
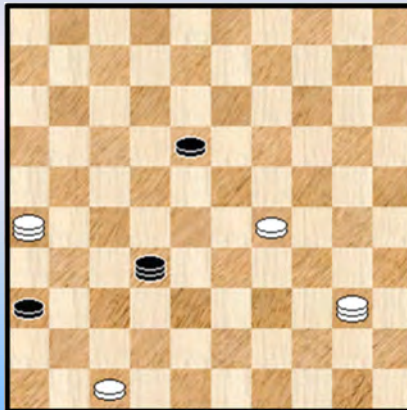


Diagram 17B Waz



02. ... 37-32 Diagram 17B 03. 26-42

Wit moet absoluut de nodige bescherming bieden aan schijf 29

=> 03. 40-49 ? 32-23 04. 29-24 = Post - Scoupe

=> 03. 40-45 ? 32-38 ! =

03. ... 32-49 Diagram 17C

Ten gronde zal dit zwart niks opleveren, zwart kon hier ook op de lange lijn blijven, bijvoorbeeld naar veld 14. Met de tekstzet duurt het tegenstribbelen allemaal wat langer ...

Diagram 17C Waz

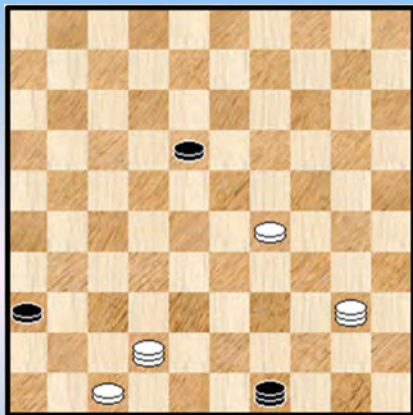
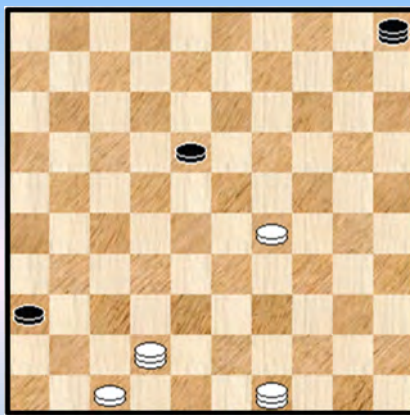


Diagram 17D Waz



04. 40-35

=> 04. 40-34 ? 49-27 ! dreigt 18-23

++ 05. 29-24 27-16 06. 34x12 16-32 = post - Scoupe

++ 05. 42-31 27-38 =

04. ... 49-32 Neemt onmiddellijk terug de lange lijn in.

05. 35-49 32-05 diagram 17D

=> Er mocht niet onmiddellijk 05. ... 32-23 wegens 06. 47-41 !! 36x38 07. 49x19 +

06. 49-40

Moet snel terug naar de lijn 45-01 om zwart te beletten achter te lopen op 23
=> 06. 49-43 ? 05-23 * 07. 43-34 23-10

++ 08. 34-25
>> Niet 08. ... 10-04 ? 09. 25-14 +
>> Maar 08. ... 10-23 09. 25-34 HVZ =
++ 08. 42-33 10-04 09. 33-28 04-15 =

06. ... 05-32 Diagram 17E

Diagram 17E Waz

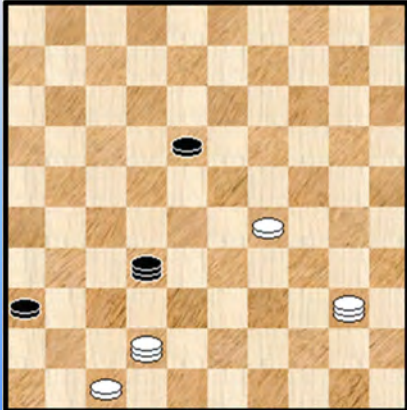
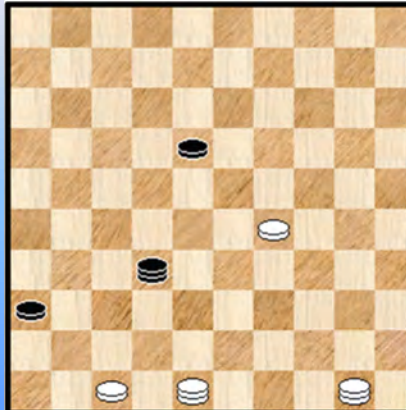


Diagram 17F Waz



07. 42-33 !

=> Het is op (dam) eieren lopen voor wit 07. 42-48 ?
++ Niet 07. ... 32-38 ? 08. 40-49 38x15 09. 49-38 15x42 10. 48x13 +
++ Maar 07. ... 36-41 08. 47x36 32-38 =

07. ... 32-49 voert nog een vertraging manoeuvre uit

08. 40-35

=> 08. 40-45 ? 49-27 =
=> 08. 40-34 ? 49-27 =

08. ... 49-32

=> 08. ... 49-27 ? 09. 35-49 27-31 10. 49-32 +

09. 35-30 !

=> Wit manoeuvreert erg behendig

09. ... 32-23 10. 30-34 23-14 11. 34-48 14-10 12. 33-50 10-32 diagram 17F

13. 48-26

=> Wit wil naar veld 3 maar moet dit wel doen via 26 : 13. 48-25 ? 36-41 ! 14. 47x36 32-43 =

13. ... 32-10 14. 26-03 10-37 15. 03-20

=> Nog steeds niet 15. ... 50-45 wegens 36-41 enz.

15. ... 37-32 16. 20-24 ! 32-37 17. 24-20 37-32 18. 50-45 en we zijn zowaar aangeland bij de sleutelpositie van de Scoupe 18 !

Een uitermate moeilijk eindspel, hoeft het gezegd.

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

Scoupe - Vademecum

De tweede maal dat we een Vademecum opnemen / samenstellen. De eerste keer gebeurde dit bij de Turkse combinaties (zie de deeltjes 7 tot 10 met velerlei Bosphorus - avonturen ☺). De nood was daar erg hoog en we voerden er een heel pak nieuwe begrippen / definities in. Waar we trouwens nog steeds kunnen achter staan ...

Dit keer is er minder noodzaak aan. Weliswaar kunnen enkele begrippen wel degelijk verduidelijkt worden en dit rechtvaardigt dan ook de opzet. Dit gezegd zijnde kleeft er ergens ook een ludieke kant aan dit Vademecum, een lichte Spielerei - toets zeg maar.

Op naar het Scoupe - jargon, we geven de begrippen in alfabetische volgorde.

Een **Anti - Scoupe** : Hetzelfde als de **post - Scoupe**. Deze benaming is gangbaar in Nederland.

Het beginvoorwaarden - probleem : het bepalen van het analytisch resultaat voor een "Scoupe xx" kan voor de **randvelden** omdat men daar (normaal gezien) van een stabiele situatie kan spreken. Voor de andere velden is dat niet (of zelden) het geval.

De reden is begrijpelijk : er hangt te veel af van de stand in kwestie om te kunnen spreken van een stabiele konklusie naar het analytische resultaat toe.

In het bijzonder laten de extra schijf alsook (eventueel) de vrije schijf van de meerderheidskleur wederzijdse aanvallen toe.

Het **Belang** van het Scoupe eindspel : Het Scoupe eindspel spreekt vooreerst tot de verbeelding omdat de oplossing verrassend en niet evident is. Het grote belang van dit eindspel wordt uiteindelijk ontleend aan de wedstrijd - praktijk. Het eindspel - in al zijn verschillende vormen en geledingen - komt regelmatig voor en elke dammer hoort dit dan ook te kennen.

Een **Klassieke Scoupe** : er wordt hier gerefereerd naar de eigenlijke Scoupe (zie verderop voor het diagram). In tegenstelling daarmee kan men ook Scoupe 's hebben waar bijkomend materiaal aanwezig is.

Een **Post - Scoupe** : Eens de vrije schijf veld 29 voorbij is valt er geen winst meer te rapen. Men spreekt op dit ogenblik van een post - Scoupe - situatie of post - Scoupe - eindspel.

Post - Scoupe valstrikken : Een post - Scoupe - eindspel is niet te winnen. Analytisch gesproken dan. Maar het is wel zo dat er enkele serieuze valstrikken in schuilen. Die al talloze malen met succes zijn toegepast !

Een **Pré - Scoupe** : wanneer de vrije schijf veld 29 nog niet heeft bereikt.

(Paul) **Scoupe** : een Franse dammer, ook oorlogsinvalides, die de oplossing ontdekte. Het eindspel werd naar hem genoemd. Hij was tevens een komponist.

De **Scoupe - aanpak** ook wel Scoupe - opstoot of nog "Scoupe - gewijs handelen" : essentieel in de oplossing van het Scoupe - eindspel is het opkomen van de witte schijf met 47-42 ! Men spreekt hier van de Scoupe - aanpak of nog de Scoupe - opstoot. Men gaat "Scoupe - gewijs" te werk.

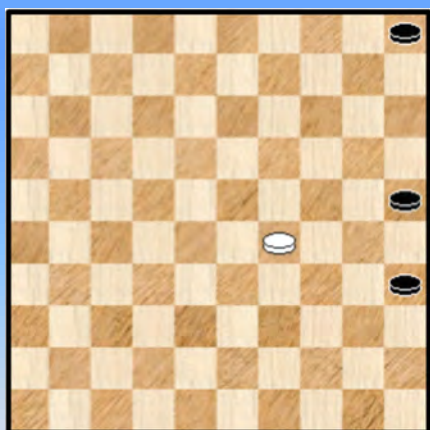
Een **Scoupe - adept** : Elke dammer met het Scoupe - eindspel kennen. Sommige spelers hebben er zich blijkbaar in gespecialiseerd. Een gekend voorbeeld is dat van **Bauke Bies** die meermaals een overwinning boekte in het post - Scoupe - gedeelte ! Dat kan geen toeval zijn ...

De **Scoupe - bouwtoeren** : bovenop het klassieke Scoupe - eindspel kan men nog één of zelfs twee extra verdiepingen optrekken. Met uiteraard stijgende moeilijkheidsgraad. Een voorbeeld van een Scoupe bouwtoeren staat op de cover - pagina van het tweede deel.

Een **Scoupe** met een **Extra schijf** : Vooreerst wordt met een extra schijf bedoeld dat de minderheidskleur een extra schijf heeft. Men heeft dan niet te maken met de "klassieke Scoupe" maar met een "Scoupe xx" waarbij xx staat voor het veld waarop de schijf zich bevindt. In een aantal gevallen kan men de "Scoupe xx" herleiden tot een klassieke Scoupe. Gelet op het "beginvoorwaarden - probleem" (zie hogerop) komen vooral de randvelden in aanmerking voor het bepalen van een (stabiel) analytisch resultaat (winst of remise).

In het boek wordt de "Scoupe xx" voor alle (rand) velden behandeld. Tenslotte stellen we het analytisch resultaat ook even grafisch voor; Daarbij is dan wel ondersteld dat de vrije witte schijf zich op veld 29 bevindt.

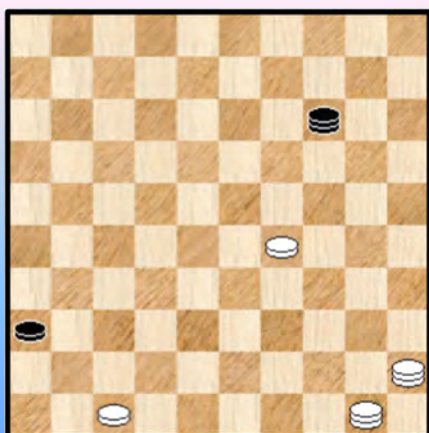
Extra schijven waar wit **wint**



Extra schijven waar zwart **remiseert**



Het **Scoupe - overmachtseindspel** :



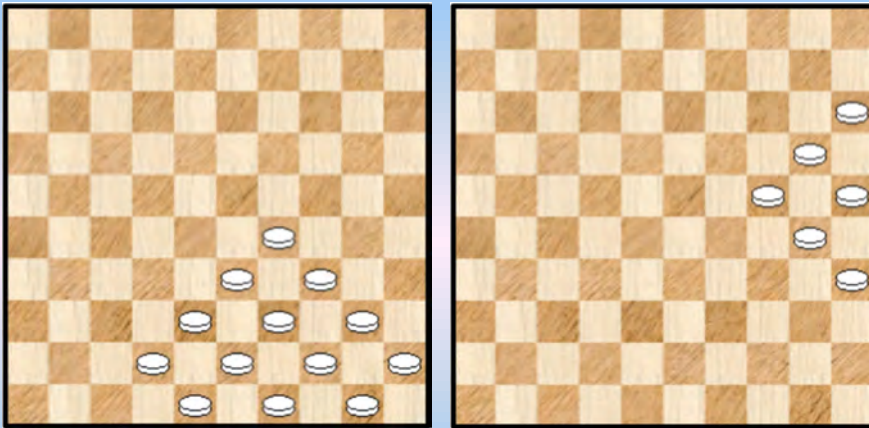
Dit is het bijbehorende **diagram** en de opgave luidt : wit wint

De essentiële stanskenmerken van het eindspel zijn :

- Het is een 4x2 overmachtseindspel
- Wit beschikt daarin over twee dammen, een gepende schijf op 47 en tenslotte een vrije witte schijf onder de lange lijn (die de lange lijn dus niet overschreden heeft).
- Zwart bezit 1 dam en heeft controle over de lange lijn
- Zwart heeft ook een gepende schijf op 36

Indien wit de lange lijn kan veroveren kan hij een derde dam kronen en winnen.

De Scoupe piramide en de post Scoupe - driehoek :



We plaatsen twee diagrammen naast mekaar : in het **eerste diagram** is een schijf geplaatst op alle velden waar het Scoupe eindspel wint (indien de vrije schijf daar staat). Het heeft duidelijk de vorm van een piramide met als top veld 29. Veld 29 is bereikbaar vanuit al deze velden en dus wint het eindspel - Scoupe daar. In het algemeen is het zo dat, als men afdaald in de piramide, er soms andere, bijkomende winstmogelijkheden voorradig zijn.

Het **tweede diagram** herneemt de gevallen waar - indien de vrije schijf zich daar bevindt - het Scoupe - eindspel niet wint. Remise dus. Naar analogie met de piramide zou men hier kunnen spreken van de **post - Scoupe driehoek**.

De Scoupe - passage naar dam



In het diagram kan zwart, die aan zet is, naar dam via 37-41. De zwarte schijf kruipt dus tussen het reeds geïnstalleerde Scoupe - schijvenpaar door. Dit is de zogenaamde "Scoupe - passage" naar dam.

Het is telkenmale een afwegen of een andere manier niet de voorkeur verdient. Er zijn twee andere mogelijkheden :

- ** 37-42 gevolgd door 36-41
- ** 36-41 gevolgd door 37-42

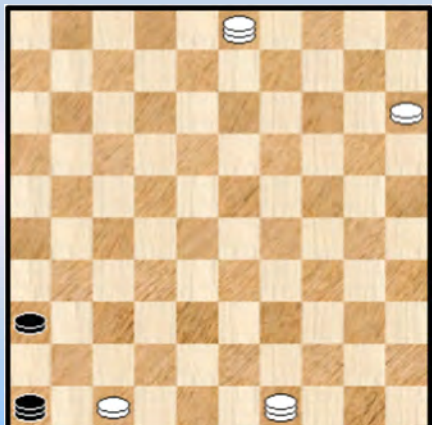
Het **Scoupe - remiseringsoffer** situeert zich in 4x3 Scoupe - standen. De minderheidspartij offert zijn extra schijf op en wel zodanig dat er een post - Scoupe positie ontstaat. Remise dus.

Het Scoupe - eindspel (standaard Scoupe of een of andere meer algemene vorm ervan) kan men meestal op voorhand zien aankomen. Soms zelfs van vele zetten op voorhand. Het werpt als het ware zijn schaduw vooruit in de partij, de zogenaamde **Scoupe - schaduw**.

Het **Scoupe schijvenpaar** : het schijvenpaar 36 / 47 (zwart op 36, wit op 47) is een van de fundamentele karakteristieken van het Scoupe - eindspel. Beide schijven trouwens spelen een rol in de oplossing.

Dé **Scoupe - zet bij uitstek** is natuurlijk het uitkomen met schijf 47, dus **47-42**

Het **Torquemada - overmachtseindspel** :



Een van de oudste eindspelen uit de (Spaanse) damliteratuur; Hiernaast ziet u de overgezette versie (naar het 100 ruitenbord) van het eindspel.

Wit speelt en wint.

Het Torquemada - eindspel is niks anders dan een voorbeeld van een post - Scoupe - eindspel dat tóch wint.

Veld 29 : De plaats van de vrije schijf is van groot belang. Het blijkt dat veld 29 het uiterste veld is waar nog winst mogelijk is. Een cruciaal veld dus. De velden van waaruit men 29 kan bereiken winnen dus per definitie ook, soms op een andere en makkelijker manier dan in het eindspel waar de schijf op 29 staat. Zie ook de Scoupe - piramide.

Het **veroveren van de lange lijn** : In het Scoupe - eindspel is het veroveren van de lange lijn een dwingende noodzaak om tot winst te kunnen komen ! Alles staat of valt hiermee ! Wel te verstaan bestaan er nog eindspelen waar dit eveneens het geval is. Dit gezegd zijnde is het Scoupe - eindspel het voorbeeld "par excellence" ten aanzien van thema.

De **Vrije schijf** in het Scoupe - eindspel : gelet op het feit dat schijf 47 **gepend** is en (dus) niet echt kan spelen wordt met de vrije schijf de andere, tweede schijf bedoeld. Die schijf bevindt zich per definitie achter de lange lijn. In het andere geval kan de overmachtskleur eenvoudig een derde dam halen en winnen.

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

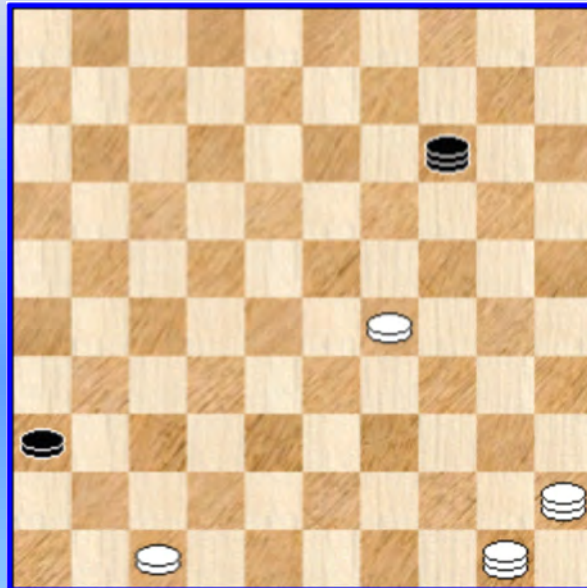
Nawoord

Een nawoord komt aan het einde van een boek, van een PDFje in ons geval.

Maar is dit wel echt het einde van ons Scoupe - verhaal ? Neen ! In het voorwoord was er nog sprake van een boek en ik heb die tekst bewust niet meer willen aanpassen. Maar wie naar de inhoudsopgave bekijkt heeft natuurlijk gezien dat er gans bovenaan staat : "DEEL 1".

Er komt dan ook een tweede deel of om het anders te zeggen een tweede luik van wat dus een dubbelboek is.

Wit wint ! (Scoupe)



Twee boeken omtrent één enkel eindspel, dat kan tellen. Dat betekent meteen ook het eindspel wel is heel speciaals moet zijn. En het Scoupe - eindspel is dat ook. Al hebben we met dit alles nu ook geen record gebroken. We verwijzen we naar de poema - deeltjes van de PC Blues - serie : de nummers 60, 61 en 62 😊

Dit eerste gedeelte zou men samenvattend de theorie kunnen noemen. Heel even dacht ik eraan dit ook zo op te schrijven maar wat is theorie en wat is praktijk ? Elk van de theoretische standen heeft grote praktische waarde. Dus hebben we het maar niet gedaan.

Dit gezegd zijnde voelt de PC Blues - lezer natuurlijk wel aan dat we in het komende, tweede deel gaan **grasduinen** in de partijen - database. Analyses, fragmenten en opgaven / oefeningen. Allicht komt dit alles ruim aan bod want het Scoupe - eindspel komt nu eenmaal veelvuldig voor.

We vermoeden ook dat er daarbij toch nog wat foutjes zullen gebeurd zijn bij de behandeling van de Scoupe - eindspelen. We lopen niet vooruit op de zaken en kijken er met spanning naar uit. U toch ook ?

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

