

INLEIDING TOT HET DAMSPEL

door

J.W. VAN DARTELEN



INLEIDING TOT HET DAMSPEL

DOOR

J. W. VAN DARTELEN

KAMPIOEN VAN HAARLEM EN OMSTREKEN

1917/18 - 1919/20 - 1925/26

VIERDE DRUK



's-GRAVENHAGE — 1939 — BATAVIA
G. B. VAN GOOR ZONEN'S UITGEVERSMAATSCHAPPIJ N.V.

VOORWOORD.

Onder de geliefkoosde spelen van den tegenwoordigen tijd wordt al meer en meer de aandacht gevestigd op het eenvoudige en edele damspel.

Dacht men voorheen, dat deze speelkunst in de kinderkamer op haar plaats was, of wel, dat er geen groote intellectuele gave werd vereischt om zich daarmede bezig te houden, thans zien wij in den kring der beoefenaren zeer vele scherpzinnige personen, die, wat rang en stand in de Maatschappij betreft, een uitstekende positie innemen en voor dit nobele spel een vurige propaganda maken.

Het buitengewoon diepzinnige in dit zoo schijnbaar uiterst eenvoudige spel, het prachtige combineeren en de geniale problematiek maken dit spel tot een lusthof van den geest.

Veel inspanning, gepaard aan buitengewoon genot, danken wij dat primitief samengesteld spel; en zeker zijn wij overtuigd, dat het een groote leerschool zou zijn in zelfbeheersching, ontwikkeling van geest, kracht en oefening van het verstand.

Het is bijna spreekwoordelijk geworden dat men de goede en slechte eigenschappen van den mensch het best leert kennen in het spel.

Dit geldt weliswaar voor alle spelen, doch de groote factor „de eer" wordt op damgebied het meest geprikkeld.

Ziehier de oorzaak waarom dit spel zelfbeschaving, zelfkennis, geduld en bescheidenheid kweekt.

Voorwaar een groote opvoedende kracht!

Toen wij nu van de Naaml. Venn. G. B. van Goor Zonen's Uitgevers-maatschappij de vereeerde opdracht ontvingen en derden druk samen te stellen van ons eerste boekje „Practische Handleiding voor het Damspel" namen wij ons voor het — evenals den tweeden druk — wederom te noemen „Inleiding tot het Damspel", omdat wij met dit werkje beoogden den belangstellenden lezer in te leiden in de geheimen van ons mooie spel.

Of wij hierin geslaagd zijn?

Wij zullen onze pogingen met succes bekroond zien, indien wij hiermede bereiken zullen, dat deze Inleiding de belangstelling mag genieten van hen, die ons spel willen leeren spelen.

Wanneer deze Inleiding hetzelfde onthaal zal vinden als ons eerste werkje „Practische Handleiding voor het Damspel" en den tweeden druk „Inleiding tot het Damspel", dan zullen wij zeer zeker de belangstelling voor ons mooie spel bij zeer velen hebben opgewekt en zullen zij dit spoedig met ernst gaan bestudeeren.

Ten slotte merken wij nog op, dat wij ons niet voorstellen een feilloos werkje te hebben geschreven, waarom wij ons beleefd aanbevelen houden voor opmerkingen, die van ernstige studie getuigen.

Heemstede, 8 Januari 1936.

J. W. VAN DARTELEN

BIJ DEN VIERDEN DRUK.

Toen in 1936 de derde druk van dit werkje verscheen, konden wij niet vermoeden, dat reeds drie jaren later deze geheele oplaat zou zijn uitverkocht en dat wij zouden worden aangezocht den vierden druk in gereedheid te brengen.

Wel een bewijs, dat deze Inleiding nog steeds in eene behoefte voorziet!

Wij hebben dezen vierden druk nog aan eene kleine revisie onderworpen en hier en daar verouderde stof omgewisseld voor meer moderner studiemateriaal, waardoor het geheel nog aan belangrijkheid heeft gewonnen.

Ook deze vierde druk zal ongetwijfeld zijn weg onder de damspelers en zij die het wenschen te worden, zeker vinden.

Heemstede, 28 Maart 1939.

J. W. VAN DARTELEN.

EEN MEDISCHE VERKLARING BETREFFENDE HET DAMSPEL.

Een bekend Engelsch geneeskundige, Dr. E. Gibbard te Londen, heeft van het damspel een diepgaande studie gemaakt.

Het resultaat van dit onderzoek wordt in een zeer interessant artikel in het Engelsche tijdschrift „Draughts Review” weergegeven.

Dr. G., die zelf een erkend sterk damspeler is, komt tot de slotsom, dat het damspel aan de ernstige beoefenaars de volgende eischen stelt:

1. Concentratievermogen, geduld en volharding.
2. Opbouwende verbeeldingskracht inclusief voorstellingsvermogen.
3. Strijdlust.
4. Wiskundige stiptheid.
5. Voortbrengende verbeeldingskracht inclusief sterk ontwikkeld geheugen.
6. Uiterste omzichtigheid en zelfvertrouwen.

Ten slotte verklaart Dr. G. nog dat het damspel een scherpe activiteit der hersenen ontwikkelt, welke laatste factor in den strijd om het bestaan van onschatbare waarde is.

DE SPELREGELS.

- Art. 1. Het damspel wordt gespeeld tusschen twee personen of groepen, genaamd de spelers, op een vierkant bord van honderd velden, verdeeld in tien rijen, elk van tien velden om het andere licht en donker gekleurd.
- Art. 2. De schuine kleurlijnen op het bord duiden de richting aan, waarin de stukken zich bij het spel bewegen.
- Art. 3. Er wordt gespeeld op de donkere velden. Men kan echter bij onderling goedvinden op de lichte velden spelen.

Art. 4. Het bord wordt tusschen de beide spelers geplaatst, zoo, dat de lange lijn van de bespeelde velden uitgaat van de linkerzijde van elken speler.

Art. 5. De velden, waarop men speelt, worden geacht van 1 tot 50 genummerd te zijn, ook al staan die nummers er niet op vermeld.

Deze nummering is al volgt:
Boven links 1, verder naar rechts 2, 3, 4 en 5. Tweede lijn links 6 enz., zoodat 50 onderaan rechts eindigt (zie genummerd diagram).

Art. 6. Het spel vangt aan met twintig witte schijven op de velden 31 tot 50 tegen twintig zwarte op de velden 1 tot 20, voor zoover het verleenen van voorgift daarop geen uitzondering maakt.

Art. 7. Onder het verleenen van voorgift verstaat men, dat aan den tegenstander afgestaan wordt, of een schijf op het eerste van twee, drie of vier spelen enz., onderscheidelijk genoemd een halve, een derde, een vierde van een schijf, enz. of een, twee, drie of meer schijven op elk spel, genoemd: schijf, 2 schijven, drie schijven enz. of wel de toekenning van remise als winst.

Wie voorgift verleent, bepaalt welke schijf of schijven van het bord genomen worden.

Art. 8. Nadat voor elken speler de kleur der stukken — de eerste maal bij loting of keuze — bepaald is, nemen de spelers beurtelings wit en zwart. Wit speelt gewoonlijk het eerst. Krijgt echter een der spelers voorgift, dan speelt deze, ook met Zwart, het eerst.

Zwart

	1	2	3	4	5				
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Wit

DE LOOP DER STUKKEN.

- Art. 9. De schijf gaat schuin vooruit, telkens een veld, uitgezonderd bij het slaan van een of meer vijandelijke stukken, in welk geval zij zoowel voor- als achteruit daarover heen moet springen (zie Art. 13).
- Art. 10. Een schijf wordt dam, als zij de bovenste lijn van het bord (damlijn), waar de tegenspeler zit, heeft bereikt en wordt met een tweede gelijke schijf tot dam gekroond.
Als echter die schijf aldaar niet tot rust komt, maar door de voortzetting van den slag de damlijn onmiddellijk weder verlaat, zonder daarop terug te keeren, dan blijft zij schijf.
- Art. 11. De dam gaat voor- of achterwaarts, geheel of gedeeltelijk de vrije velden doorlopende van elke lijn, die zij bestrijkt of waarop zij door veranderde richting bij het slaan moet komen.
- Art. 12. Aanraken is spelen van elk eigen speelbaar stuk, uitgezonderd bij het op zijn plaats zetten van stukken, die scheef of niet op de juiste plaats staan, mits men daarvan vooraf kennis geeft.
Zoolang een schijf of dam nog niet is losgelaten, staat het den speler vrij, deze naar links of rechts te verplaatsen, als daar open velden zijn.

HET SLAAN.

- Art. 13. Slaan is *verplichtend* en elke volledige slag geldt voor een zet. De schijf springt daarbij over een of meer vijandelijke stukken, telkens op het naaste veld zich bevindend, met een open veld er achter in den loop van den slag. De dam slaat op gelijke wijze de in haar loop vrijstaande vijandelijke stukken telkens met minstens een open veld er achter.
- Art. 14. Elke slag moet regelmatig stuk voor stuk worden aangetoond, waarbij men *wel* meermalen over *hetzelfde* open veld mag gaan, maar *niet* ten tweede male over *hetzelfde* stuk. Tijdens het slaan mogen de vijandelijke stukken niet van het bord genomen worden. Dit geschiedt *na* den slag.

- Art. 15. De meeste stukken moeten geslagen worden; dam of schijf gelden daarbij als van gelijke waarde en men slaat bij gelijk aantal op slag staande schijven naar verkiezing met dam of schijf.
-

HET EINDSPEL.

- Art. 16. Als in een eindspel wederzijds driemaal achter elkaar dezelfde zetten zijn gedaan, of een voorgaande stand tweemaal is teruggekeerd, wordt het spel voor remise gehouden.
- Art. 17. Zoodra een spel komt te staan met 3 dammen tegen één dam, mogen er, met inachtneming evenwel van Art. 16, nog tien zetten gedaan worden — of zoo de speler met één dam de lange lijn bezet, slechts 3 — waarbij de bezitter van één dam begint te tellen. Is er daarna geen beslissing, dan is het spel remise, tenzij de speler met 3 dammen onmiddellijk kan aantoonen, dat er winst in zijn spel zit. In dit geval moet het afspel worden toegestaan.
- Art. 18. Als een speler één dam en twee schijven heeft, of twee dammen en één schijf, dan kan de tegenspeler, zoo hij alleen een dam bezit, die schijf of schijven tot dam kronen, welke handeling niet gelden zal voor een zet. Daarna wordt gespeeld als in Art. 17 omschreven.

Indien de speler met de enkele dam de schijf of schijven niet wil kronen en hij bij machte is om te beletten, dat zij de damlijn bereiken, dan moeten wederzijds nog tien zetten gedaan worden. Blijkt daarbij, dat de damlijn niet kan worden bereikt, dan is het spel remise.

ONREGELMATIGHEDEN.

- Art. 19. Wanneer het bord verkeerd ligt, is het spel ongeldig, tenzij zulks eerst blijkt, nadat reeds meer dan vijf zetten zijn gedaan.
- Art. 20. Heeft een speler, in plaats van eigen schijf, een stuk van den

tegenspeler opgespeeld en losgelaten, of wel na een slag te veel, te weinig of verkeerde stukken van het bord genomen, of zelfs een slag in het geheel niet uitgevoerd, maar een ander stuk gespeeld, of eindelijk, indien door een speler een of meer stukken verkeerdelijk van het bord worden weggenomen — in al deze gevallen kan de tegenstander vorderen, dat dit zoo blijft en als een gedane zet gelden zal, of wel, dat de stand geheel en al hersteld en in het eerste geval opnieuw gespeeld of in de andere gevallen juist geslagen en weggenomen wordt.

- Art. 21. Elke begane onjuistheid moet onveranderd blijven en is aan geen herstel meer onderhevig, zoodra zij beantwoord is door een tegenzet van den anderen speler (behoudens de bepaling in het eerste deel van Art. 19).
- Art. 22. Het is niet geoorloofd om onder het spel wenken of aanwijzingen te geven, of iets te doen, wat hinderlijk kan zijn voor speler of spelers.

DE UITSLAG.

- Art. 23. Het spel is verloren voor den speler, die aan beurt zijnde, in een der navolgende gevallen verkeert:
- geen stuk meer over heeft of vastgezet is;
 - de stukken dooreen werpt;
 - het spel opgeeft;
 - het spel laat varen of weigert door te spelen;
 - zich niet houdt aan dit reglement;
 - in tijdsoverschrijding vervalt volgens Art. 26.

In al deze gevallen geldt het spel voor den anderen speler als *gewonnen*.

- Art. 24. Het spel is *remise* in de daartoe leidende, bij Art. 16, 17 en 18 omschreven gevallen en alle andere, waarin geen der beide spelers winst behaalt. Voorts kunnen met wederzijdsch goedvinden de spelers een nog niet geëindigd spel voor remise verklaren, behoudens recht en billijkheid tegenover derden, waartrent de leider beslist.

NOTATIE EN TIJD-CONTROLE.

Art. 25. Voor het noteeren van spelen en standen wordt de nummering van het bord gebruikt (zie Art. 5).

Art. 26. Ingeval bij wedstrijden gebruik wordt gemaakt van wedstrijd-klokken, moet elke speler minstens zooveel zetten per uur doen, als bij de regeling is bepaald. Doet men in het eerste uur meer zetten, dan komen deze ten goede in het tweede uur enz.

Voor wie minder doet dan het vereischte aantal zetten, is na het verstrijken van het uur het spel verloren. Als grondslag dienen 25 zetten per uur.

Er dient naar juiste tijdsbepaling voor elken speler zooveel mogelijk te worden gestreefd en eveneens van de commissie van den wedstrijd een waarschuwing uit te gaan ingeval bij tijdnood het uur weldra verstrijken zal.

SLOTARTIKEL.

Bij wedstrijden worden eventueele geschillen aangehouden tot aan het einde van den wedstrijd.

DE SCHIJVEN.

Wanneer beide spelers tegenover elkander hebben plaatsgenomen en gereed zijn de partij te beginnen, doet *Wit* — zooals in alle dampartijen en problemen — den eersten zet en plaatst een schijf een veld vooruit in schuine richting. *Zwart* doet evenzoo, daarna *Wit* enz.

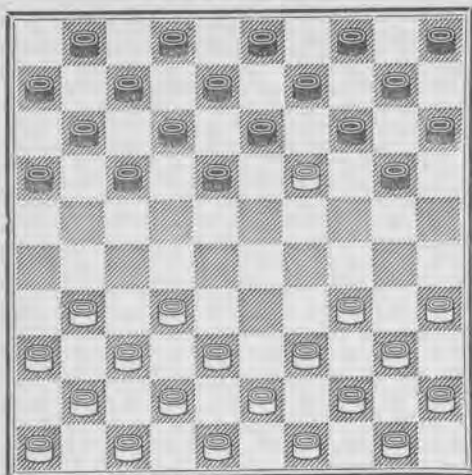
Men mag nooit *achteruit* zetten.

Als een vijandelijke schijf op een veld geplaatst wordt, grenzende aan een veld, dat door een van *Uwe* stukken bezet is, en er bevindt zich achter dit vijandelijke stuk een open ruit, dan plaatst men zijn eigen schijf over dit vijandelijke stuk op de bedoelde open ruit, en *neemt* het vijandelijke stuk van het bord.

Men heeft dan een schijf *genomen* of *geslagen*.

Dit slaan of nemen wordt als zet gerekend.

Nr. 2.



In nevenstaande stelling heeft Wit als eersten zet 33—28 gespeeld, Zwart 19—23, waarna Wit 28 : 19. Nu kan Zwart naar keuze met schijf 13 op 24 of met schijf 14 op 23 slaan.

Tot slaan is men echter verplicht.

Zet eens nevenstaande stelling op het bord.

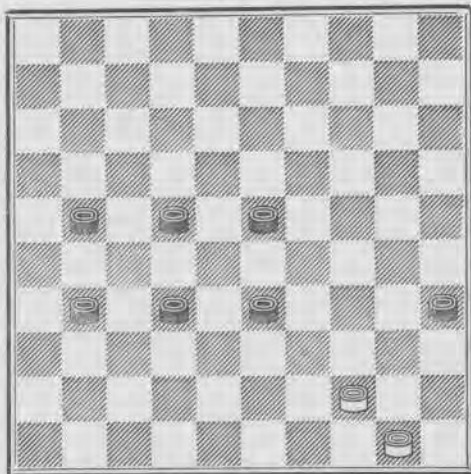
Wit speelt nu schijf 44 op 40, Zwart moet van 35 naar 44 slaan en Wit slaat van vak 50 over de ruiten 39, 28, 17, 26, 37, 28 op veld 19.

Nu is het witte stuk van 50 tweemaal over veld 28 gegaan.

Dit is geoorloofd!

Men mag bij het slaan wel meermalen over *dezelfde open ruit* gaan, doch *nimmer* over *hetzelfde* stuk.

Nr. 3.



DE WAARDE DER SCHIJVEN.

Zet eens de aanvangstelling op het bord. Op de vakken 35, 36, 45 en 46 zijn 4 witte schijven, die slechts *over een ruit* in het spel gebracht kunnen worden.

Voor Zwart zijn op de vakken 5, 6, 15 en 16 dergelijke randschijven geplaatst.

De randschijven hebben weliswaar dezelfde *materieele* waarde, maar zijn niet zoo gunstig geplaatst als de overige.

Het is daarom het beste te zorgen dat deze schijven in het midden van het spel komen, waardoor zij in waarde zullen stijgen.

Speel daarom zoo weinig mogelijk Uwe schijven naar den kant, maar vorm een sterk centrum.

Hieronder toonen wij met enkele voorbeelden aan dat de *waarde* der schijven door het *spelen* stijgt of daalt.

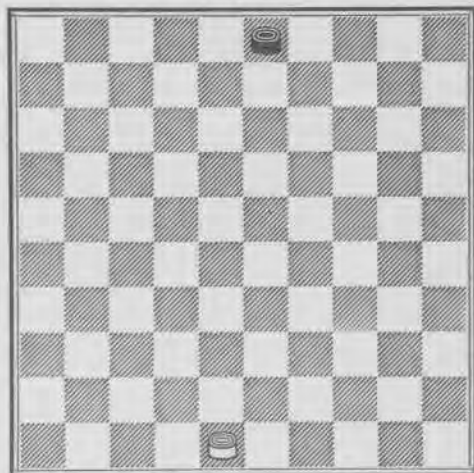
Nr. 4.

Wit heeft een schijf op 48, Zwart op 3; dus beiden dezelfde kracht en dezelfde stand.

Maar Wit is aan zet, en daardoor verkrijgt de witte schijf groote waarde.

Wit 48—43, Zwart 3—8, Wit 43—38, Zwart 8—13, Wit 38—33, Zwart 13—18, Wit 33—28 en wint.

Men ziet dus dat de schijf van Wit, omdat hij het *eerst moest spelen*, veel grootere waarde verkreeg als Zwart.



DE KROONSCHIJVEN.

Schijf 48 is voor Wit en schijf 3 voor Zwart de sterkste schijf van het bord. Deze schijven hebben immers 40 van de 50 ruiten tot hunne beschikking. Terecht noemt men deze schijven de *kroonschijven* en ook wel eens heel oneerbiedig de *broeksknoopen*.

Door ondervinding leert men het juiste moment kiezen, waarop deze schijven te hulp moeten komen.

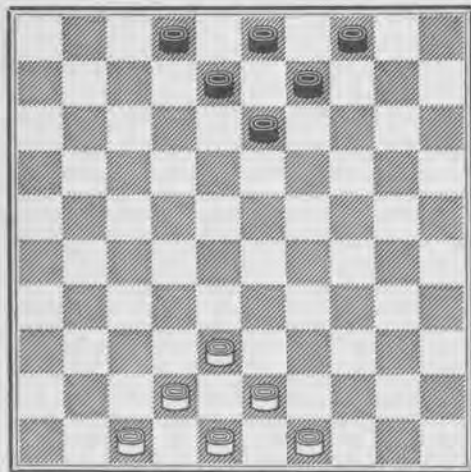
Ze vormen als 't ware den laatsten hinderpaal voor den vijand om naar dam door te breken en dikwijls heeft men aan deze schijven het behoud der partij te danken.

DE KROONSCHIJVEN MOETEN ZOO LANG MOGELIJK BLIJVEN STAAN.

Zoals wij reeds hebben uiteengezet, is schijf 3 voor Zwart en 48 voor Wit de steunpilaar van het spel.

Wanneer men deze schijf in opening of middenspel te vroeg speelt, dreigt er dikwijls gevaar van alle kanten. Groot nadeel in den stand is er meestal het gevolg van. Geoefende spelers *voelen* bij intuïtie op welk moment de kroonschijf opgespeeld moet worden.

Nr. 5.



In 't uiterste geval kunnen de schijven 2 en 4 van Zwart en 47 en 49 van Wit als kroonschijf fungeeren, doch dit is meestal een hulpmiddel.

Men beware dus in 't algemeen de kroonschijf tot het begin van het eindspel, waarin zij goeden dienst kan bewijzen en meestal juist op tijd komt om een vijandelijke schijf den doorgang naar dam te beletten.

Na de kroonschijf, is schijf 13 voor Zwart en 38 voor Wit van groot belang.

Deze schijven vormen het middelpunt van het spel en spelers van onder-
vinding hechten hieraan dan ook groote waarde.

Verbonden met de schijven 3, 8 en 9 voor Zwart en 42, 43 en 48 voor
Wit vormen zij een basis, waarop menige aanval te pletter loopt.

De schijven 2 en 4 voor Zwart en 47 en 49 voor Wit zijn de steunpilaren
van dit centrum-blok.

Wanneer U de zes bovengenoemde schijven van Zwart en Wit op het
bord plaatst, zult U constateeren dat deze een wig vormen, waarvan groote
kracht uitgaat.

Het natuurlijk gevolg van de plaatsing van de zwarte schijven 2, 3, 4,
8, 9 en 13 en de witte schijven 38, 42, 43, 47, 48 en 49 is, dat hierdoor de
stukken aan den linkerkant beter gesteund worden dan de schijven aan
den rechterkant.

Daarom noemt men den rechtervleugel den *zwakken* vleugel en den linker-
vleugel den *sterken* vleugel.

Logisch is het daarom dat men
rechts zoo weinig mogelijk uitruilt
en met den linkervleugel in den
regel aanvallend optreedt.

Nevenstaand diagram geeft aan
wat onder centrum, zwakken en
sterken vleugel wordt verstaan.

Wanneer men bovenstaand dia-
gram aandachtig beschouwt, zal
men bemerken, dat feitelijk de aan-
vangspositie in vier partijen is te
verdeelen.

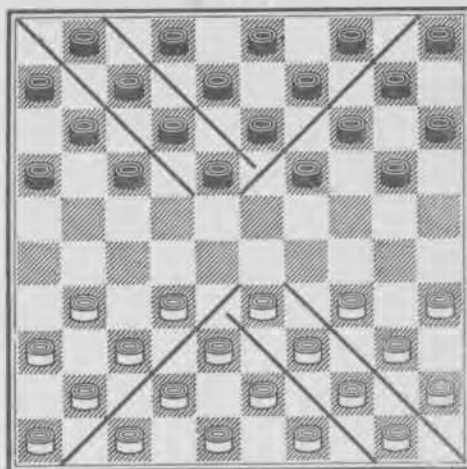
Behalve het centrum — de meer
besproken wig — en den zwakken
en sterken vleugel — hebben wij
nu nog de schijven 1, 7, 12 en 18 voor Zwart en 33, 39, 44 en 50 voor Wit.

Deze schijven zijn aangewezen om 't eerst tegen de vijandelijke stelling
op te rukken.

Wit speelt b.v. 33—28, Zwart 19—23 en 14 : 23 om den vijandelijken
voorpost af te ruilen. Nu staat schijf 39 van Wit onmiddellijk klaar om
naar 33 en later naar 28 op te rukken.

Gewoonlijk komen dus de schijven 1, 7, 12 en 18 voor Zwart en 33, 39,

Nr. 6.



44 en 50 voor Wit het eerst in het spel, doch meestal worden ook de vleugels gelijktijdig naar het centrum opgebracht, door het plaatsn van schijven op de ruiten 21 en 24 voor Zwart en 27 en 30 voor Wit.

Wij kunnen natuurlijk geen uitvoerige theorie der openingen geven — daarvoor bestaan meer uitgebreide studieboeken — doch kunnen wel in 't algemeen den raad geven de schijven altijd zooveel mogelijk in gesloten gelederen te doen oprukken.

Ten eerste steunen zij elkander dan beter en ten tweede geeft men den tegenstander weinig gelegenheid tot een slagzet, want hoe meer openingen er zich in 't spel bevinden, des te grooter is de kans dat door het offeren van enkele schijven een slagzet mogelijk wordt.

Men drage echter zorg de schijven 6 voor Zwart en 45 voor Wit niet te vroeg op te spelen.

Dit zijn belangrijke punten in de verdediging.

DE DAM.

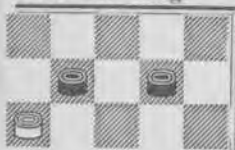
Wanneer een schijf de achterste lijn van het spel van den tegenstander (dat is dus de *damlijn*) spelende of slaande bereikt (Art. 10) wordt er op deze schijf een stuk van dezelfde kleur geplaatst; waarna men deze twee op elkander geplaatste schijven „*dam*” noemt.

Een ander geval is het als de schijf slaande op de damlijn gekomen is en zij kan *onmiddellijk* verder slaan.

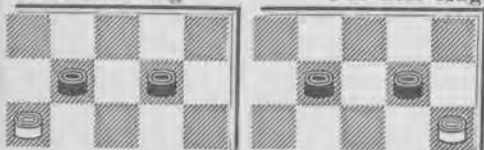
Dan is deze schijf *niet* dam geworden; maar blijft zij *schijf*. (Zie diagram).

Nr. 7.

Voor den slag.



Na den slag.



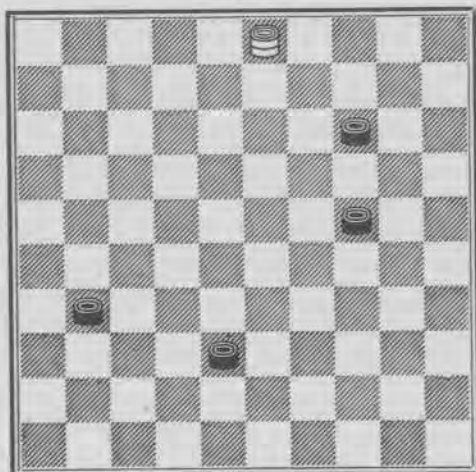
De dam is in vele gevallen een krachtig wapen. Zij gaat en slaat voor- en achterwaarts, geheel of gedeeltelijk over de open ruiten gaande van elke schuine lijn, die zij op het bord bestrijkt, of waarop zij bij veranderde richting komen kan.

Er moet zich echter bij het slaan minstens één open ruit achter het te nemen vijandelijke stuk bevinden.

Bij het slaan van meer stukken moet er tusschen die stukken minstens één open ruit zijn. (Art. 11).

Hieronder twee voorbeelden:

Nr. 8.

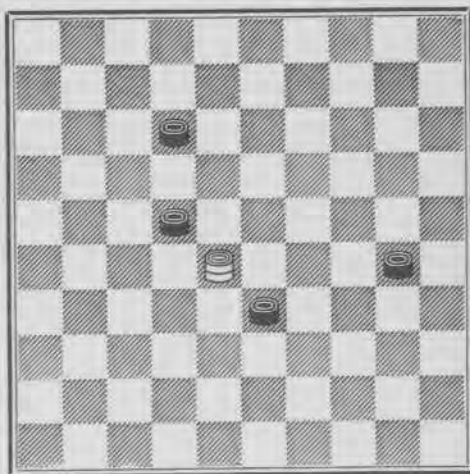


In Nr. 8 slaat de witte dam van 3 over de velden 20 en 42 naar ruit 26 en slaat dus alle stukken.

Nr. 9.

In Nr. 9 kan de witte dam op *twee* manieren slaan.

Meerslag gaat echter voor, zoodat Wit dus de drie schijven 22, 12 en 30 moet slaan.

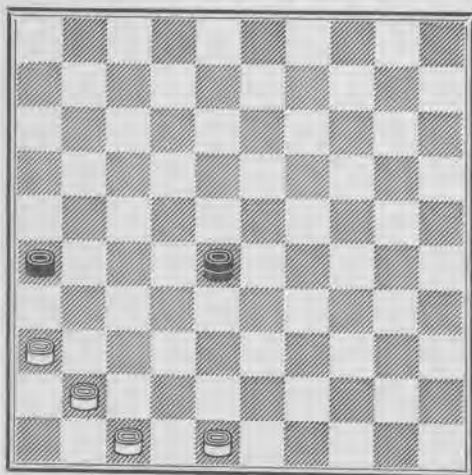


Nu de aandachtige lezer zich de spelregels heeft eigen gemaakt, zullen wij door het behandelen van een enkelen stand door aanschouwing alle technische regels nog even de revue laten passeeren.

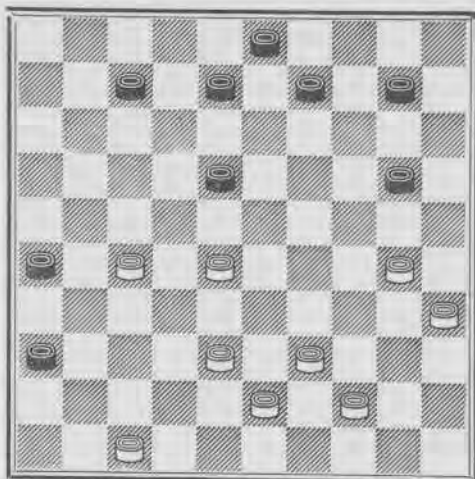
Wit speelt 27—21, Zwart 26 : 17 (een schijf slaat ook achteruit); Wit 47—41, Zwart 36 : 47 (een schijf, die de damlijn bereikt, wordt gekroond); Wit 39—34, Zwart 47 : 49 (meerslag, de stukken mogen slechts worden verwijderd ná den slag); Wit 30—24, Zwart 49 : 30; Wit 35 : 13 (gedurende een slag mag dezelfde ruit meermalen gepasseerd worden. Men mag niet 2 maal over hetzelfde stuk slaan, b.v. na 35 : 13 mag Wit niet weder over 9 op 4 stoppen. Een stuk, dat door een slag op de damlijn komt, slaat indien mogelijk door als schijf zonder dam te zijn geworden.

Men wint niet alleen door alle schijven van zijn tegenstander te slaan, maar ook wanneer men hem opsluit, zoodat hij niet meer schuiven kan.

Nr. 11.
Manoury (\pm 1770).



Nr. 10.
G. L. Gortmans, Londen.



Hier is een aardig voorbeeld, waarbij U tevens leert, hoe gevaarlijk het is, schijven van Uwen tegenstander te „vragen“!

Zwart heeft dam gehaald op 50 en speelt nu van 50 op 28 om een schijf te winnen. Menig speler zou de partij direct gewonnen geven, want oogenschijnlijk staat Wit nu absoluut verloren.

Wit speelt echter nu 41—37. De zwarte dam moet dus van 28 naar 41 of 46 slaan.

In 't eerste geval volgt Wit 36—31 en Zwart moet van 26 naar 37 slaan.

Wit slaat vervolgens van 47 naar

36, waarna de zwarte schijf op 37 zich moet overgeven en Wit dus wint. In 't tweede geval slaat Zwart van 28 naar 46.

Wit speelt nu weder 36—31 en Zwart 26 : 37. Wit plaatst nu schijf 47 op 41 en Zwart is gedwongen tot 37—42 en Wit tot 48 : 37. De zwarte dam is opgesloten en Wit wint!

Ik leef niet om te spelen, maar speel opdat ik moge leven en met grooter lust den arbeid hervatten zal. *Plato*

Men moet zich niet de gewoonte eigen maken om vlug en doelloos voort te schuiven; steeds denken dat het beter is e e n partij te verliezen met de overtuiging, dat de beste krachten hieraan zijn besteed, dan t i e n partijen te winnen op eene manier, het damspel onwaardig.

Een goed gespeelde maar verloren partij, zal U dwingen tot het zoeken naar de gemaakte fout, en bij een volgende gelegenheid zult U trachten deze te verbeteren, terwijl tien hierboven bedoelde gewonnen of liever „afgerammelde” partijen, totaal geen indruk achter laten.

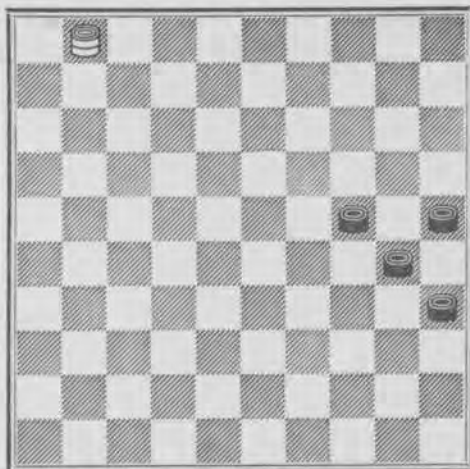
DE WAARDE VAN DE DAM.

De waarde van de dam is zeer moeilijk aan te geven en geheel afhankelijk van den stand en van het gebruik, dat men er van weet te maken.

Wij zullen dit met enkele voorbeelden aantonen.

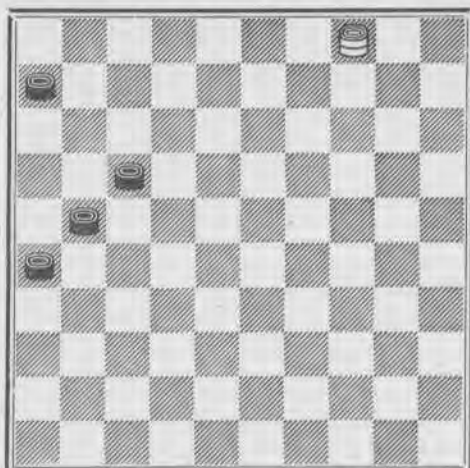
Nr. 12.

In nevenstaande stelling b.v. is de dam 4 schijven waard, want Zwart moet alle schijven achtereenvolgens offeren.



In dezen stand echter zijn de vier zwarte schijven meer waard dan de dam, want Zwart dreigt 26—31 (Wit 4 : 36) en 21—27. Zwart kan dus door logische samenwerking van zijne schijven de Witte dam voortdurend verdrijven en 4 dammen halen.

Wit staat dus verloren!

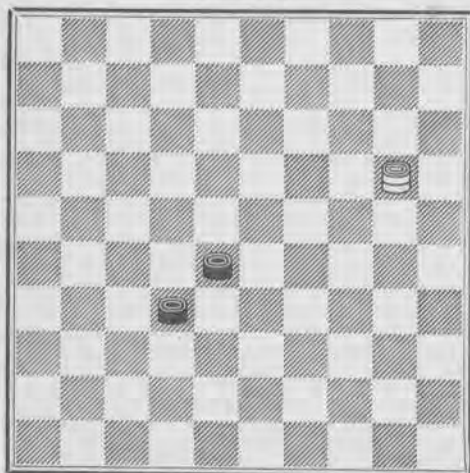


HOE EEN DAM TE GEBRUIKEN.

Dit is zeer moeilijk met enkele woorden te bepalen. Door voortdurende studie leert men het juiste moment kiezen waarbij de dam *aanvallend* of *verdedigend* moet optreden.

Wij zullen dit weder met enkele eenvoudige voorbeelden duidelijk maken.

Nr. 14.

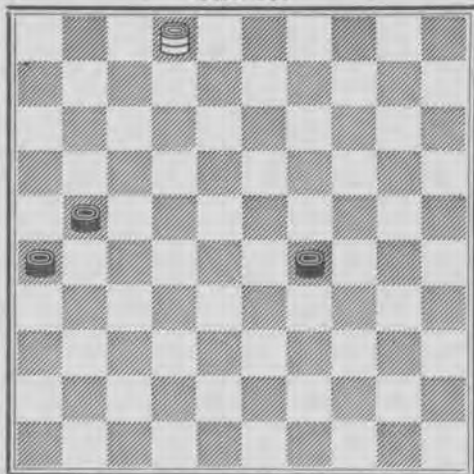


Wit speelt 20—42 (Zwart 32—37) 42 : 26 (Zwart 28—33) 26—21 (Zwart 33—39) 21—49 en wint.

Wit moet dus de schijven afwachten en zou met aanvallen niet hebben kunnen winnen.

Wanneer Wit b.v. 20—14 speelt, volgt Zwart 28—33, Wit 14 : 37, Zwart 33—39, Wit 37—32 en Zwart 39—44 en het wordt remise.

Nr. 15.



In nevenstaande stelling wint Wit alleen door aan te vallen.

Wit speelt 2—16 en Zwart heeft geen goeden zet meer.

Het volgende eindspelletje is van onzen grooten eindspel-componist, meester *C. Blankenaar*. Wij zouden dit de „muizenval” kunnen noemen.

De oplossing luidt:

Wit: 17—11; 46—28; 28—32; 32—27 en wint.

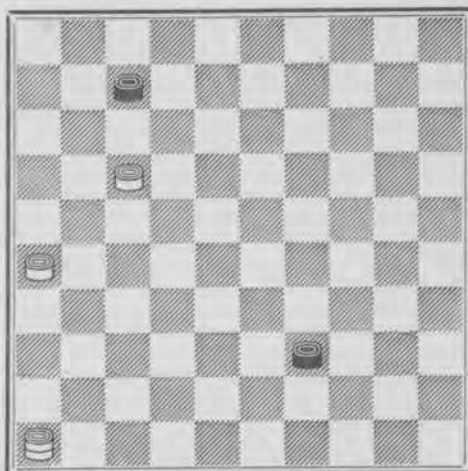
Zwart: 7 : 16; 39—43; 43—49.

Haalt Zwart dam op 48, dan volgt Wit 32—27, Zwart 48—31, Wit 26 : 37.

Nu volgt een zuiver *tempo*-spel. Zwart moet 16—21 spelen. Er zijn nog 2 speelruiten of 2 speellijnen tusschen de schijven.

Men houdt altijd een vijandelijk stuk tegen met tempo-spel, als het een *even* aantal ruiten of lijnen van het eigen stuk is geplaatst.

Nr. 16.



Hieronder een fraai voorbeeld waarin Wit alleen door het onophoudelijk aanvallen met de dam kan winnen.

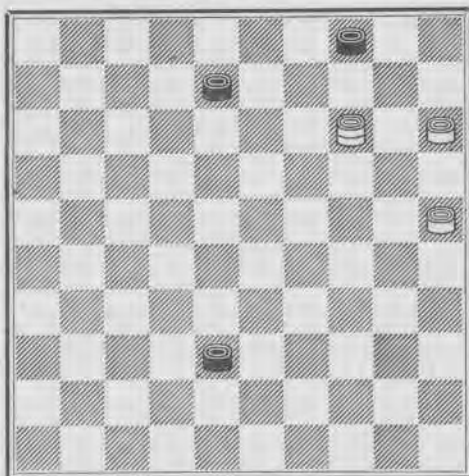
Nr. 17.

Meester C. Blankenaar.

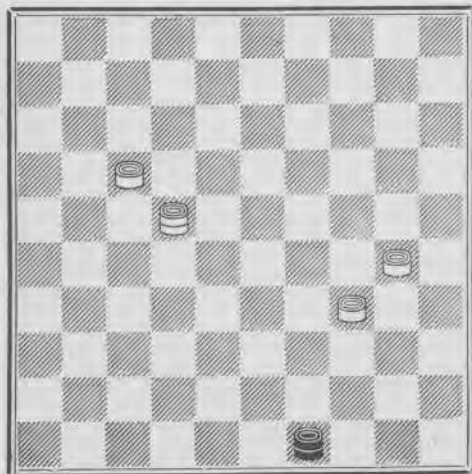
Wit 14—3 (Zwart 8—13) 3—9
(Zwart 13—19) 25—20! (Zwart
4 : 13) 20—14! (Zwart 19 : 10)
15 : 4 (Zwart 13—19) 4—10 (Zwart
19—24) 10—15 (Zwart 24—30)
15 : 42 en wint.

Een vernuftig gevonden winst-
gang van onzen grootsten eindspel-
componist.

Door wond're kunst met luttel schijven,
Zal Blankenaar onsterf'lijk blijven.



Nr. 18.



Nevenstaande stelling kwam voor
in een te Haarlem gespeelde partij
tusschen J. W. van Dartelen met
Wit en Chr. F. Visse met Zwart.

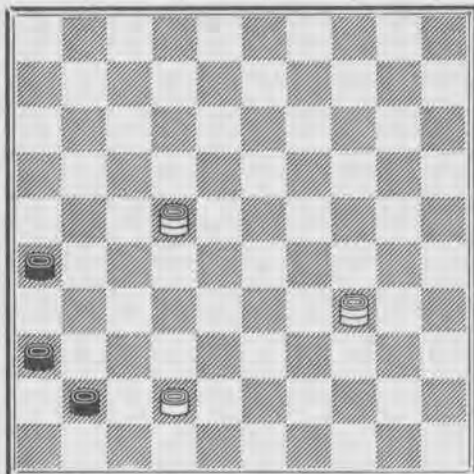
Het verloop was als volgt:
(49—35) 30—25 (35—30) 22—39
(30—8) 39—22 (8 : 26) 22—31
(26 : 30) 25 : 34 en Wit won.

Onderstaand eindspel is een bloempje, uit den Franschen damtuin geplukt.

Nr. 19.

Auteur: Louis Martin,
Boucau (Frankrijk).

1 2 3 4 5



Wit speelt en wint.

Wit speelt 42—37, (Zwart gedwongen 41 : 32), Wit 34—23, (Zwart gedwongen 32—38), Wit 22—39 en nu kunt u de verschillende interessante onder-varianten zelf gemakkelijk naspeuren!

Eenvoudig, doch daarom niet minder leerzaam!

Die Mutter der Kunst ist das Spiel. *Wundt.*

Het hieronder volgende geniale eindspelletje is van een onbekenden Rus.

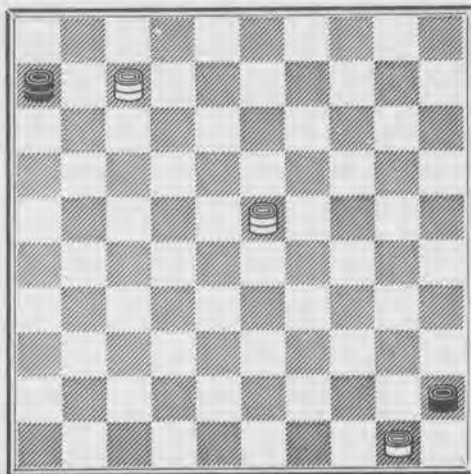
Feitelijk is dam 23 te veel, want zonder deze sta-in-de-weg won Wit gemakkelijk door 7—1, 50—44 en 1—6. Ook als Zwart op 7—1 antwoordde met 6—44, won Wit eenvoudig door 1—6 enz.

Nu Wit echter nog een dam op 23 heeft, kan hij met 7—1 enz. niet winnen, wanneer Zwart zijn dam op 44 offert.

De eenigste winstzet is 23—29! Speelt Zwart 6—1, dan Wit 29—40, 7 : 45, 45—34 en 34—39 of 50—45.

Offert Zwart zijn dam op 44, dan verliest hij door 50 : 39, 29—33, 7—1 en 33—6.

Nr. 20.



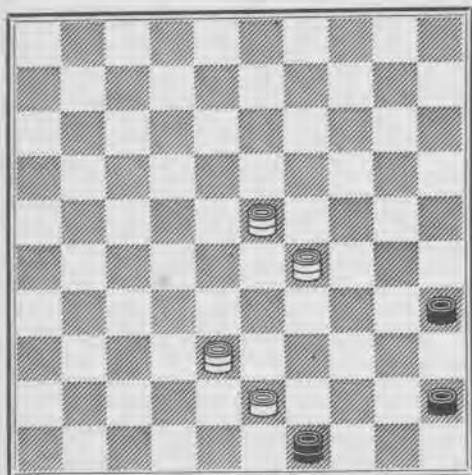
EEN WETENSCHAPPELIJKE UITLATING OVER HET SPEL.

Evenals de kunstgenieting door Schoppenhauer wordt genoemd: een tijdelijke verlossing van de kwelling des levens, zoo onttrekt ook het spel onze geest aan de moeiten en zorgen van ons bestaan en schenkt ons een weldadig gevoel van bevrijding.

Dr. C. J. Wijnaendts Franken.

EEN TRIK-TRAK-TATIE VAN MEESTER C. BLANKENAAR.

Nr. 21. De Blokkade.



Wit 29—40 (Zwart 35 : 44 a.)
23—1 (Zwart 44—50 b.) 38—16
(Zwart 49: 32) 16 : 49 (Zwart
50—6) 49—44 (Zwart 6 : 50) 1—6
en wint.

a. Op 45 : 34 Wit 23 : 40 en 38—16.
b. Op 45—50 Wit 1—45.

Het geheim der trik-traklijnen.

In de partij is de alles beheerschende factor het kiezen van den *juisten* zet op het *juiste* moment.

Dit is natuurlijk gemakkelijk met een paar woorden gezegd en wanneer men 't werkelijk zoover zou kunnen brengen hierin nimmer te falen, dan zou men een volmaakt damspeler zijn.

Wanneer wij echter in aanmerking nemen dat b.v. alleen over de theorie der openingen — dus de eerste tien zetten van de partij — vele omvangrijke boeken geschreven zijn, voorts dat men in het middenspel geheel is aangewezen op intuïtie en routine, om dan nog over het eindspel — misschien wel 't moeilijkste gedeelte van ons spel — maar niet te spreken, dan is 't gemakkelijk te begrijpen dat het kiezen van den *juisten* zet op het *juiste* moment niet uit boeken te leeren is, doch geheel een kwestie van aanleg, routine en gevoel is.

Hieronder hebben wij een bijzonder fraai eindspel geplaatst van wijlen den bekenden Franschen meester en ex-wereldkampioen *Isidore Weiss*. In dezen stand wint Wit alleen door het kiezen van den juisten zet!

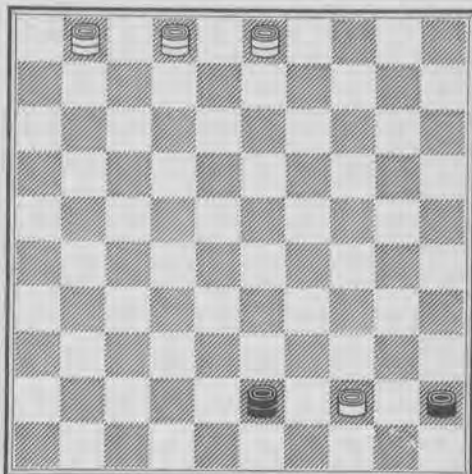
Nr. 22.

Wit speelt van 2 naar 35, waarna Zwart in *alle* varianten verloren is.

Het is voor den lezer een leerrijke oefening eens voor het bord na te gaan op welke wijze Zwart verliest.

Oogenschijnlijk heeft deze nog een groot aantal antwoorden, doch waar men den zwarten dam of het zwarte stuk ook plaatst, Wit wint altijd!

De oplossing van dit zeldzaam vernuftig vraagstuk laten wij hieronder volgen:



Op Zwart 43—49 volgt Wit 1—6 (Zwart 49 : 40) 35 : 44 (Zwart 45—50) 44—39 en 6 : 50 en wint.

Op Zwart 45—50 volgt Wit 1—12 en 3 : 49 en wint.

Op Zwart 43—25 volgt Wit 35—30 (Zwart 25 : 50) 1—6 en wint.

Op 43—48 volgt Wit 1—40, 44—39 en 35—49 (Zwart 48 : 26) 49 : 21 en 3 : 26 en wint.

Op Zwart 43 naar 38, 32 of 27 volgt Wit 3 naar 20, 14 of 9, daarna 35 naar 24, 19 of 13 en 1—6 en wint.

Op Zwart 43—16 ten slotte volgt Wit 3—21 (Zwart 16 : 40) 35 : 44 (Zwart 45—50) 1—6 en wint.

Weiss demonstreert in dit vraagstuk wel op ondubbelzinnige wijze zijn enorme damkennis.

UIT HET BOEK VAN BARTELING. 1901.

Zwart schijf op 45 en dam op 22.

Wit schijven op 44 en 49 en dam op 48.

Wit wint door 48—34 (Zwart 22 : 50) 34—1 (Zwart 50—28 of ?) 49—44 (Zwart 28 : 50) 1—6 en Zwart is opgesloten.

EINDSPEL.

DRIE TEGEN EEN.

„Logisch, dat Wit met een overwicht van twee schijven wint!” zal de leek zeggen.

Dit is echter *niet* zoo logisch als de beginner meent en dit zullen wij met eenige voorbeelden duidelijk maken.

Om in een stand van drie tegen een te kunnen winnen, moet men systematisch te werk gaan.

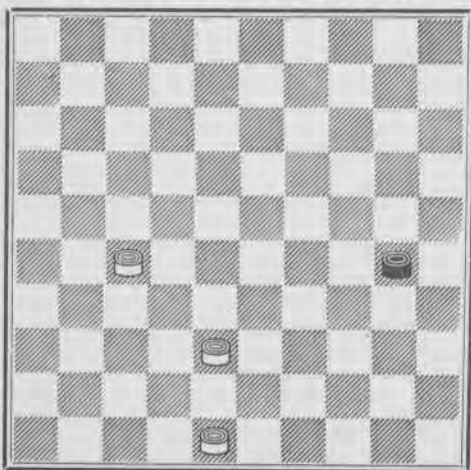
Er komen wel standen in het damspel voor, waarin met drie tegen een gewonnen kan worden en juist daarom is het noodig dat men hiervan grondig studie maakt.

Wanneer men zich de verschillende systemen en vangstellingen heeft eigen gemaakt, doet de routine de rest.

Typisch is het, dat in deze soort eindstanden de randschijven meestal de meeste kracht uitoefenen en juist door oordeelkundig opstellen van de drie schijven aan den rand van het bord is 't mogelijk een vangstelling op te bouwen om, wanneer het eenige stuk van den tegenstander dam haalt, deze op te vangen.

Nr. 23.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



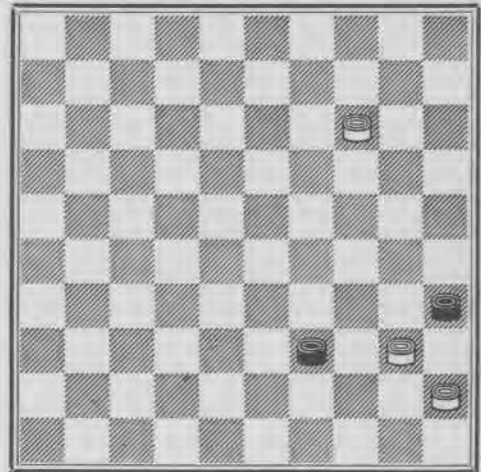
In Nr. 23 wint Wit op de volgende wijze:

Wit: 48—43; 38—33; 43—39;
27—22; 33—28; 28 : 39 en wint.

Zwart: 30—34; 34—40; 40—45;
45—50; 50 : 33 verloren.

Nr. 24 is eenigszins ingewikkelder. Wit wint als volgt:

Wit 40—34 (Zwart 39 : 30) Wit 14—10 (Zwart 30—34) Wit 10—5 (Zwart 34—39, want op 35—40 speelt Wit 5—28 en wint) 5—32 (Zwart 39—44) Wit 32—28 en wint, want op Zwart 44—49 volgt Wit 28—44 (Zwart 49 : 40) Wit 45 : 34 en op 44—50 volgt Wit 28—6 (Zwart 35—40) 45 : 34 (Zwart 50—45) 6—1 en 1 : 45 en wint.



Zoekt vooral Uwen tegenspeler onder de beter geoefenden, teneinde spoedig de noodige kennis op te doen, en vraagt hen zooveel mogelijk om raadgevingen in datgene wat gedaan en vermeden moet worden.

Ter bestudering hieronder een tweetal eenvoudige eindspelletjes:

Auteur: J. W. van Dartelen, Heemstede.

Zwart een schijf op 17. Wit drie schijven op 24, 26 en 40.

Auteur: J. W. van Dartelen, Heemstede.

Zwart een schijf op 27. Wit drie schijven op 14, 15 en 34.

Wit speelt en wint.

MEERSLAG.

De bepaling in het wedstrijdreglement:

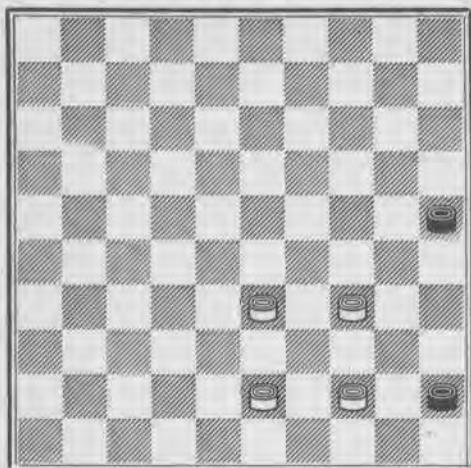
„De meeste stukken moeten geslagen worden; dam of stuk gelden daarbij als van gelijke waarde en men slaat bij gelijk aantal op slag staande stukken naar verkiezing met dam of schijf.”

geeft in de partij dikwijls aanleiding tot verrassingen; vooral in standen, waarin men een stuk der tegenpartij gaat „vragen”, dient men zich steeds rekenschap te geven dat er door het toepassen van meerslag geen gevaar dreigt.

Hieronder volgen enkele eenvoudige standen, waarin Wit door het toepassen van meerslag wint.

Men trachte de oplossingen dezer vraagstukken te vinden, zonder de daarbij gepubliceerde oplossingen te raadplegen.

Nr. 25.



Auteur: M. Coe. (1902).

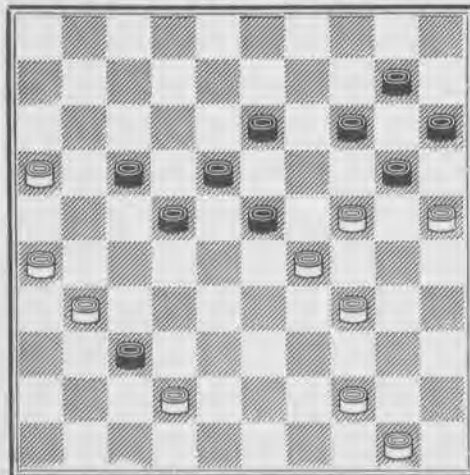
Wit aan zet speelt 44—40. Zwart heeft twee antwoorden en wel 25—30 of 45—50.

Op 25—30 speelt Wit 34 : 25, Zwart 45 : 34, Wit 33—29, Zwart 34 : 23, Wit 25—20, Zwart 23—28 of 23—29, Wit 43—38 of 43—39 en wint!

Vervolgt Zwart op Wit 44—40 met 45—50 dan speelt Wit 34—30 (Zwart moet de meeste stukken slaan, dus 25 : 45) en 43—39 en Zwart is opgesloten, dus verliest!

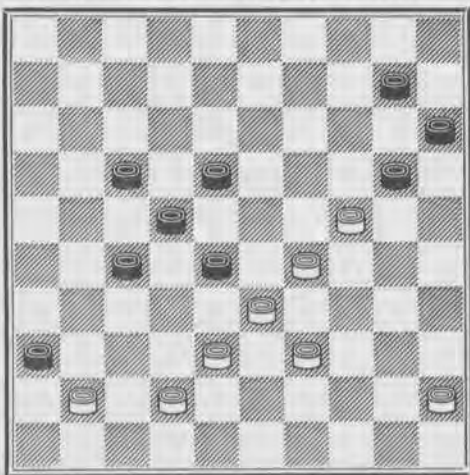
Nr. 26.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



Nr. 27.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



Wit speelt 44—40 (Zwart 37 : 48)
Wit 31—27 (Zwart 48 : 19) Wit
26—21 (Zwart 23 : 45) Wit 21 : 23
(Zwart 19 : 21) Wit 16 : 9 (Zwart
14 : 3) Wit 25 : 5 en wint.

Wit speelt 29—23 (Zwart 28 : 30)
Wit 38—32 (Zwart 36 : 29) Wit
32 : 5 en wint.

SLAGSPEL.

Er zijn spelers, die zich reeds in den aanvang van een partij voorstellen een stelling te formeeren, waarin zij door een slagzet de partij kunnen winnen.

Om tot zoo'n partijstand te geraken, is men meestal genoodzaakt de schijven te plaatsen op gevaarlijke ruiten en niet zelden gebeurt het dan ook, dat men te veel waagt (indien de tegenspeler de combinatie doorziet en haar verijdelt). Toch is een mooie slagzet het sieraad eener partij en indien de zet gelukt, heeft men meestal gewonnen spel.

De slagspeler laat zich zelfs met opzet opsluiten, en neemt zonder bezwaar een theoretisch verloren stelling in, er op rekenende, dat zijn tegenpartij vroeg of laat gelegenheid zal geven voor een grooten slag.

Geeft de tegenpartij deze gelegenheid echter niet, dan kost hem de opsluiting soms een schijf of zelfs de partij.

Andere damspelers spelen uitsluitend met het doel een mooie sterke stelling te vormen. Zij willen voordeel behalen in de positie. Indien hun dat gelukt, trachten zij met zoo'n voordeel, dat dikwijls zeer gering is, de partij te winnen.

Dit is een systeem, waardoor men niet *snel* zal winnen; echter geeft het meer *zekere* winstkans dan het combinatiespel, waarin men dikwijls *gewaagde* zetten doet.

Wij zijn door de praktijk tot de ervaring gekomen, dat men ook het slagspel moet bestudeeren, indien men een bekwaam speler wil worden, niet omdat het goed is uitsluitend op slagzetten te spelen, maar omdat men de combinatie van den tegenspeler moet kunnen doorzien.

Neemt behoorlijk den tijd om te onderzoeken wat gedaan en vermeden moet worden, want het reglement zegt: „aanraken is spelen”. De eenmaal aangeraakte schijf *moet* verplaatst worden, en heeft men deze losgelaten, dan *moet* zij blijven staan waar zij gezet is; „*touche, joue!*”

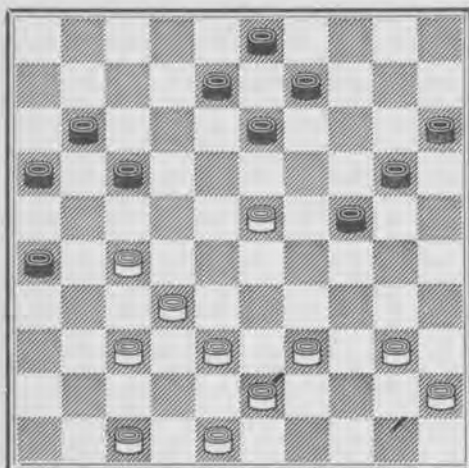
Blijkt het, dat de gedane zet foutief is, welnu: dan moeten hiervan de wrange vruchten maar geplukt worden.

Een volgende keer beter oppassen, is de eenige boodschap

EEN FRAAI STAALTJE DAMKUNST VAN DEN FRANSCHEN KAMPIOEN.

In onderstaanden stand, voorgekomen in een door den Franschen meester *Marius Fabre* gespeelde partij, won deze op bijzonder origineele wijze.

Nr. 28.

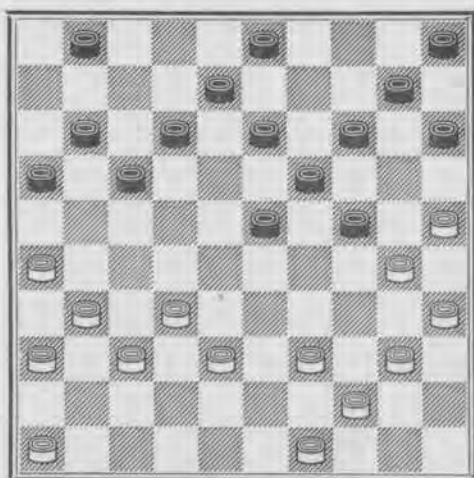


Wit 27—21 (Zwart 16 : 27)
32 : 12 (8 : 17) 23—19! (Zwart
24—30? ten einde schijfverlies te
ontgaan) 19 : 8 (Zwart 3 : 12)
37—31 (Zwart 26 : 37) 38—32!
(Zwart 37 : 28) 39—33 (Zwart
28 : 39) 43 : 3 en wint.

Nr. 29.

In een simultaanséance te Velsers-
oord lokte Zwart (J. W. van Dar-
telen) met 23—29 een foutzet uit.

Wit speelde 39—34, waarop
Zwart won door 19—23, 1—6,
17—21, 11 : 42, 14—20 en 10 : 26.



Nr. 33.

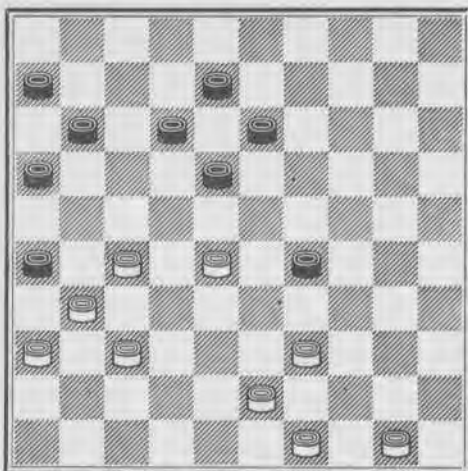
Wit (Mevrouw Springer, de echtgenoot van den ex.-wereldkampioen) speelde 28—22, waarop Zwart de partij kon opgeven.

Immers volgt op 11—17 en 6 : 17 van Zwart, Wit 27—21 enz.

Op 11—17 en 16 : 7 volgt Wit 27—21, 39—34, 49—43, 37—32 en 31 : 2.

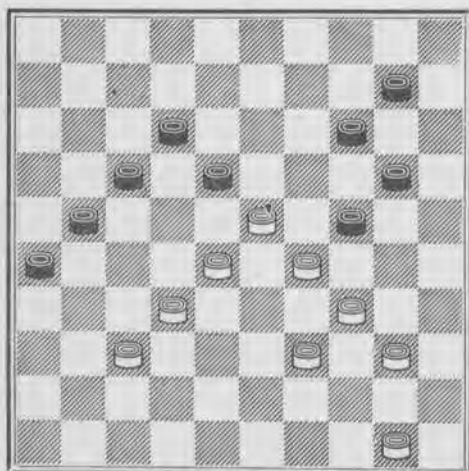
Op 18—23 vervolgt Wit met 39—34, 22—18 en 27 : 29 met vrijen doorgang naar dam.

Ten slotte volgt op 12—17 Wit 27—21 (Zwart 17 : 28 gedwongen) 37—32, 43 : 3 en 3—26.



WAT SONIER IN DE PARTIJ ZIET.

Nr. 34.



De Fransche meester Ir. Paul Sonier speelde met Wit 37—31 (Zwart 24 : 35) 28—22!! (Zwart 26 : 19) en 22 : 4 en won.

Hoe eenvoudig en toch zoo origineel en verrassend.

SLAGSPEL IN DE PRAKTIJK.

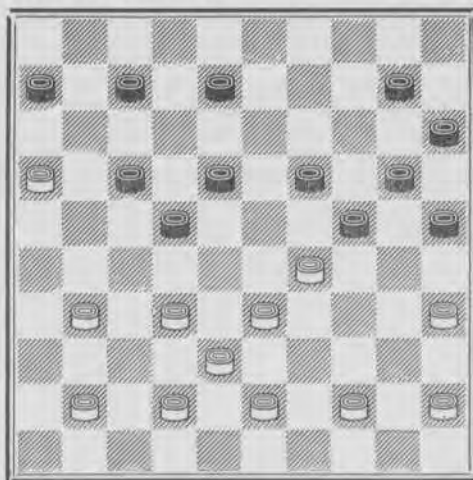
Hieronder een sprekend voorbeeld, hoe zonder veronachtzaming van de positie, op een fraaie slagzet gespeeld werd:

PARTIJ Nr. 35.

gespeeld te Haarlem in 1937 tusschen Ph. G. Amelung Jr. met Wit en P. J. van Dartelen met Zwart.

- | | | | | | |
|--------------|----------|--------------|----------|--------------|----------|
| 1. 32—28. | 18—23. | 12. 41—37. | 6—11. | 23. 32 : 21. | 26 : 17. |
| 2. 33—29. | 23 : 32. | 13. 50—44. | 11—17. | 24. 39—33. | 12—18. |
| 3. 37 : 28. | 20—25. | 14. 27—21. | 3—8. | 25. 37—32. | 7—12. |
| 4. 39—33. | 16—21. | 15. 21—16. | 15—20. | 26. 40—35. | 17—22. |
| 5. 44—39. | 21—26. | 16. 33—28. | 13—19. | 27. 42—37. | 2—7. |
| 6. 41—37. | 17—22. | 17. 35—30. | 9—13. | 28. 48—42. | 1—6. |
| 7. 28 : 17. | 11 : 22. | 18. 39—33. | 10—15. | 29. 47—41. | 19—24. |
| 8. 46—41. | 12—18. | 19. 44—39. | 5—10. | 30. 30 : 19. | 13 : 24. |
| 9. 31—27. | 22 : 31. | 20. 28—22. | 17 : 28. | 31. 34—29. | 14—19. |
| 10. 36 : 27. | 19—23. | 21. 33 : 22. | 18 : 27. | 32. 49—44. | 12—17. |
| 11. 37—32. | 8—12. | 22. 29 : 9. | 4 : 13. | 33. 37—31? | |

Stand na den 33sten zet van Wit.



33. 25—30. 34. 35 : 11. 22—28. 35. 32 : 21. 6 : 50.

Zwart wint.

WENKEN VOOR DEN DAMSPELER.

Wanneer men den stand aandachtig heeft bestudeerd en men heeft het eigen speelbare stuk aangeraakt, is men *verplicht* deze schijf te spelen, want *aanraken is spelen*.

Zoolang de dam of schijf, waarmede men geslagen heeft, nog niet is losgelaten, kan men deze verplaatsen naar links en rechts, als daar open ruiten zijn.

Het spreekt vanzelf, dat deze regel niet van toepassing is op het op zijn plaats zetten van schijven, die scheef of niet op de juiste ruiten staan.

Hiervoor moet men echter vooraf aan zijn tegenstander vergunning vragen.

Men zij onder het spelen zijn tegenpartij op geenerlei wijze hinderlijk, noch in woorden, noch in manieren of gebaren, maar zij degelijk voor zichzelf en aangenaam voor anderen.

Bij verliezen toone men geen ergernis, bij winnen geen triumf; laat U nimmer ontmoedigen, indien U verliest.

Integendeel! Het verliezen van een partij moet U den lust geven opnieuw met Uwen tegenstander te spelen en te trachten hem te verslaan.

Men spele altijd streng; dat is: de schijf, die men aanraakt, spelen; nooit een schijf, die men verzet, met de hand blijven vasthouden en er aan alle kanten omheen kijken; nooit „over” zetten; kortom: eerst denken, dan doen.

Heeft men zijn plan gemaakt, dan voere men het uit, doe het flink, niet aarzelend.

Bij het berekenen van den juisten zet mag men nimmer met de handen op het bord komen.

Dammen is denken, niet tasten!

Wijt het verlies van eene partij nimmer aan „eigen schuld”, doch erken eerlijk het betere spel van Uw tegenpartij.

Onthoud Uwen vijand de eer niet, die hem toekomt!

HUMOR IN HET DAMSPEL.

De heer J. van Looij, die 12 September 1938 den dag herdacht, waarop hij een kwart eeuw geleden tot de Haarlemsche Damclub toetrad, vertelde ons het volgende geestige voorval uit zijn dammersloopbaan.

Jaren geleden speelde de Haarlemsche Damclub voor de competitie van den Nederl. Dambond tegen een vereeniging uit de Zaanstreek. Het liep

tegen het middernachtelijk uur met vele afgebroken partijen in het verschiet. Een gelijk spel hing in de lucht en terwijl van Looij aan zet was, wandelde zijn partner langs de borden om de standen te taxeerden. Laatstgenoemde keerde van zijn wandeling terug en kondigde aan, dat de wedstrijd waarschijnlijk onbeslist zou eindigen.

De stand aan van Looij's bord was op dat moment:

Zwart 7 schijven op 8, 12, 16, 19, 21, 25 en 26.

Wit 7 schijven op 22, 29, 32, 34, 36, 37 en 39.

Waar de Haarlemsche Damclub moest winnen om kampioen te worden, zette van Looij alles op alles en speelde zeer lakoniek 22—17! Van Looij's tegenstander nam gretig den schijfwinst en antwoordde met 12—18? Doch nu kwam van Looij's geraffineerde en geniale speeltrant duidelijk aan 't licht, want hij speelde zeer verrassend 29—24! (Zwart 19 : 30 gedwongen) 39—33! (Zwart 30 : 28 meerslag) en 32 : 3 en won zeer onverwachts! Van Looij's tegenstander verloor niet alleen zijn partij, doch ook zijn zelf-beheersching, wierp boos de schijven door elkander en voegde zijn partner toe: „Dat is geen dammen meer, zoo kan mijn zusje het ook!”

Maar de Haarlemsche Damclub was kampioen!

PROBLEMATIEK.

Zeër typeerend hebben wij den problemist weleens hooren noemen „den dichter van het damspel” en o.i. geeft dit de verhouding van den problemist tot het practische spel zeer duidelijk weer.

Immers houdt de problemist alleen rekening met de schoonheid van het spel en levert dikwijls spelgangen, die de oplossers in extase brengen.

Toch heeft de problematiek voor het practische spel zeer groote waarde.

Is immers niet na elken zet in de partij een probleem ontstaan, dat men heeft op te lossen, namelijk het kiezen van den juiststen zet.

Hieronder plaatsen wij een twaalfstal problemen, welke de lezer moet trachten op te lossen.

Alleen wanneer hij hierin niet mocht slagen, dan kunnen de gepubliceerde oplossingen worden geraadpleegd.

Men moet echter den moed niet zoo spoedig opgeven, want geduld is een der meest belangrijke factoren van het damspel; dus trachte men eerst de problemen zelf te ontleden.

HET VIERKANTJE VAN v/d MEER.

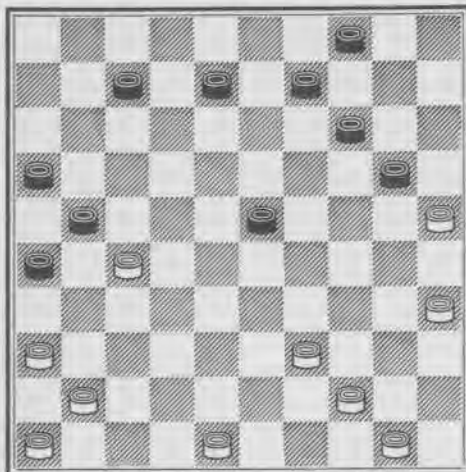
Zwart schijven op 22 en 23.

Wit schijven op 18 en 28.

Wie aan zet is verliest.

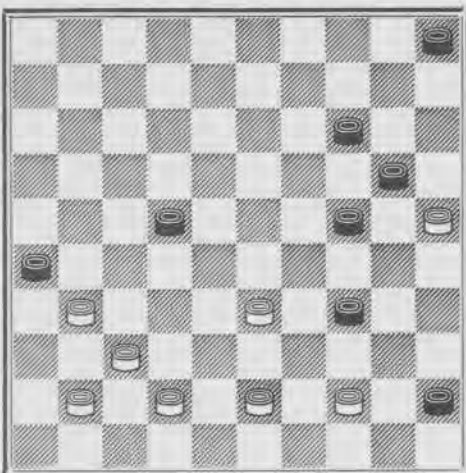
Nr. 36.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



Nr. 37.

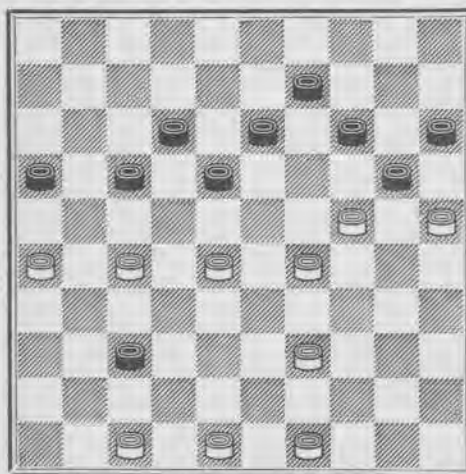
J. W. van Dartelen, Heemstede.



Motief: Etienne Boissinot.

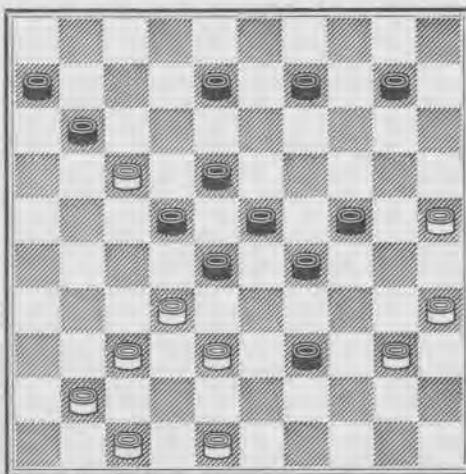
Nr. 38.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



Nr. 39.

J. W. van Dartelen, Heemstede.

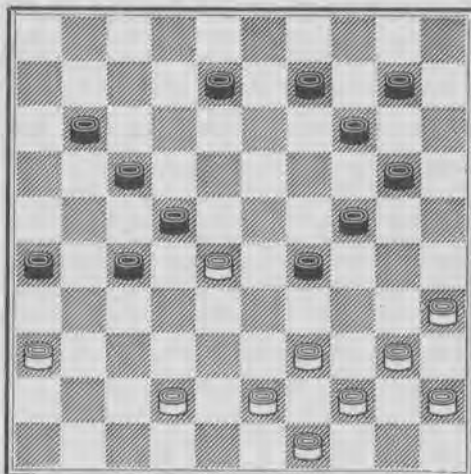


Coup „de Coe”

Voor alle problemen geldt „Wit speelt en wint”.

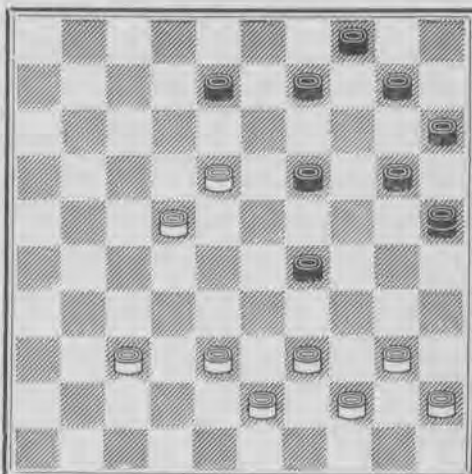
Nr. 40.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



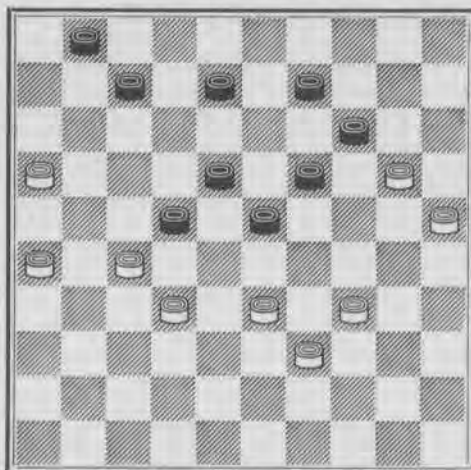
Nr. 41.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



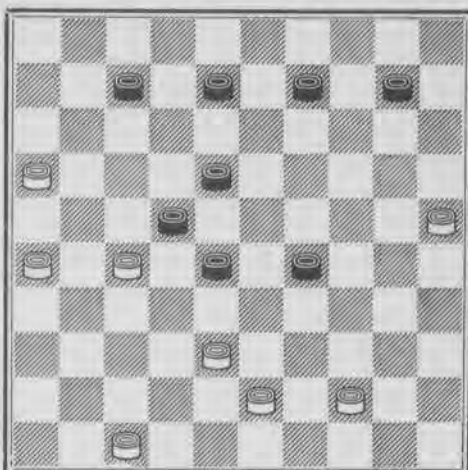
Nr. 42.

J. W. van Dartelen, Heemstede.



Nr. 43.

J. W. van Dartelen, Heemstede.

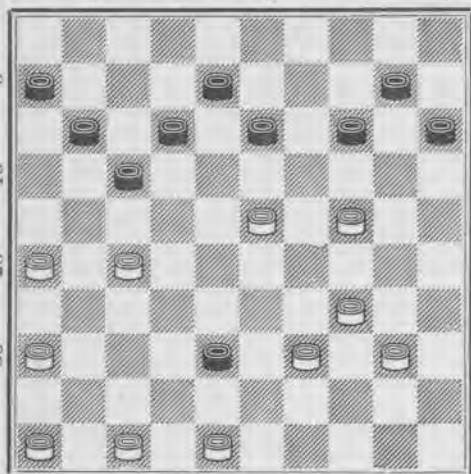


Voor alle problemen geldt „Wit speelt en winf“.

Nr. 44.

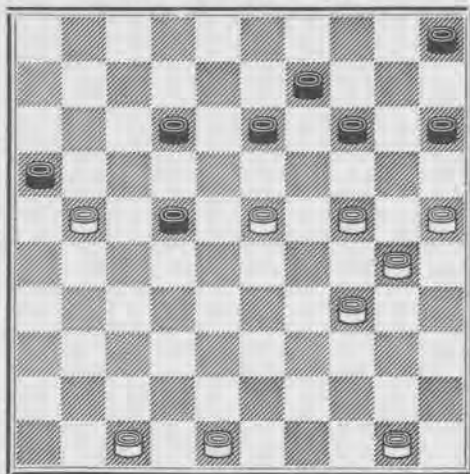
Wijlen Isidore Weiss, Parijs.

1 2 3 4 5



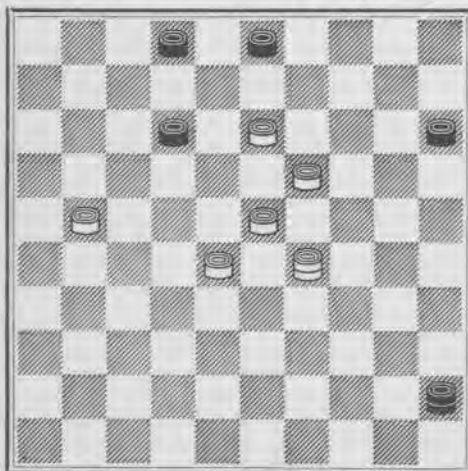
Nr. 45.

Marius Fabre, Parijs.



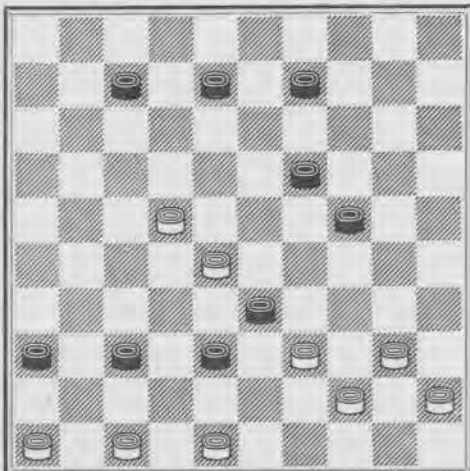
Nr. 46.

Ir. Paul Sonier, Parijs.



Nr. 47.

Marius Fabre, Parijs.



Dit probleem is een der moeilijkste tot nu toe gecomponeerde vraagstukken.

Voor alle problemen geldt „*Wit speelt en wint*”.

OPLOSSINGEN.

- Nr. 36. Wit: 44—40; 36—31; 48—42; 41—37; 37 : 10; 25 : 1 en wint.
- Nr. 37. Motief Etienne Boissinot.
Wit: 33—28; 43—39; 44—40; 42—37; 37 : 10; 25 : 14 en wint.
- Nr. 38. Wit: 48—42; 29—23; 28—22; 22 : 11; 26 : 10; 25 : 3 en wint.
- Nr. 39. Coup de Coe.
Wit: 48—43; 40—34; 35—30; 30 : 17; 25 : 5 en wint.
- Nr. 40. 36—31; 39—33; 35—30; 33 : 2; 2 : 26 en wint.
- Nr. 41. Wit: 38—33 (Zwart 29 : 49) Wit 18—13 (Zwart 25 : 18) Wit 13 : 24 (Zwart 20 : 29) Wit 40—35 (Zwart 49 : 40) Wit 45 : 5 en wint.
- Nr. 42. Wit: 16—11 (Zwart 7 : 16 gedwongen); 26—21; 33—28; 34—30; 39—33; 30—24; 25 : 3; 3 : 26 en wint.
- Nr. 43. 1ste Prijs Problemistenwedstrijd Nieuwe Haarlemsche Crt. 1918.
Wit: 16—11 (Zwart 7 : 16 gedwongen); 38—32 (Zwart 28 : 37 gedwongen); 26—21; 44—39; 47—42; 39—34; 25 : 5 en wint.
- Nr. 44. Wit: 26—21 (Zwart 17 : 26) 36—31 (Zwart 26 : 37) 47—42 (Zwart 38 : 47) 27—21 (Zwart 47 : 20) 46—41 (Zwart 37 : 46) 48—42 (Zwart ad libitum) 21—16 (Zwart ad libitum) 16 : 20 (Zwart 15 : 24) 39—33 (Zwart 47 : 29) 34 : 5 en wint.
Bijzonder élegant!
- Nr. 45. Wit: 23—19 (Zwart 14 : 23 gedwongen); 24—19; 34—30; 25—20; 20 : 7 of 30 : 8 en wint.
- Nr. 46. Wit 13—9; 19 : 10; 29—42; 42—26 en wint, want 21—17 enz. is niet te verijdelen.
- Nr. 47. Wit: 46—41; 39—34; 22—18; 47—41; 44—39; 48—42; 42 : 33; 45 : 1 en wint.

PRACTISCHE WENKEN VOOR DEN PROBLEMIST.

Van al de karaktertrekken, noodig om een goed problemist te worden, is misschien geduld de meest belangrijke. Hij moet voorbereid zijn op mislukking en altijd bereid zijn, zijn tijd en moeite onbegrensd aan reconstructie te geven.

Hij moet moeilijk zijn te voldoen en altijd streven naar verdere verbetering.

De meeste problemen nemen maanden — soms jaren — in beslag om

volmaaktheid te bereiken en hebben dikwijls honderden verschillende bewerkingen ondergaan, alvorens den vorm te bereiken, waarin het kan geacht worden waardig te zijn om aan het publiek te worden voorgelegd.

* Een bekwaam werker moge het soms gelukken een correcte en mooie bewerking van een motief, bij de eerste poging, in misschien vijf of tien minuten voor den dag te brengen, en moeilijk de verleiding tot publicatie kunnen weerstaan.

De problemist van ervaring echter, weerstaat gewoonlijk deze verleiding, want ondervinding heeft hem geleerd, dat zulke standen, voor de vuist weg gemaakt, haast altijd nog voor verbetering vatbaar zijn, en zijn geduld wordt dikwijls beloond door het maken van een meesterstuk van wat eerst weinig meer was dan een aardige verwikkeling.

(Dublin Mail 1896).

Wanneer na deze problemen de lezer zich geroepen gevoelt zelf ook eens iets op het bord te componeeren, raden wij dringend aan het volgende eens te lezen en te overwegen:

Hebt gij inspiratie, denkt dan aan Edison's woord:

„Elk probleem bestaat uit 1% inspiratie en 99% transpiratie”.

PARTIJ Nr. 48

gespeeld op 29 Augustus 1935 te IJmuiden in den Zeestrandwedstrijd Damclub „IJmuiden”—Haarlemsche Damclub tusschen *P. Leijte* (IJmuiden) met Wit en *J. W. van Dartelen* (Heemstede) met Zwart.

1. 31—26. De ex.-wereldkampioen Isidore Weiss heeft eens verklaard „Elke openingszet is goed, als daarna het spel maar goed wordt vervolgd”.

Uitgaande van de wetenschap dat deze meester liever combinatie- dan positieospel speelt, kunnen wij ons de zienswijze van dien meester zeer goed verklaren.

O.i. bestaat er wél degelijk verschil tusschen goede en minder goede aanvangszetten en tot de laatste categorie rekenen wij zeker de 31—26 (Poolsche)-opening.

Een krachtig middenspel kan Wit in deze opening vrijwel nimmer ontwikkelen.

1. 19—23. Zwart had ook kunnen vervolgen met :— 18—23 (Wit 36—31) 12—18 (Wit 41—36) 7—12 (Wit 47—41) 20—24 (Wit 31—27) 14—20 en nu blijft Zwart maar in afwachting wat Wit zal laten volgen, steeds zorgdragende dat veld 21 niet bezet wordt door een schijf van zijn eigen kleur. Wit zal dan voortdurend verplicht zijn om zijn spel op dien vleugel te richten en te trachten ook het veld 16 in bezit te krijgen, want zoolang dit niet is geschied, kan hij bedroefd weinig kracht ontwikkelen. Steeds zal hij de beste schijven uit het centrum moeten aanwenden om dit plan te kunnen doorzetten. Met den tekstzet (19—23) beoogde Zwart echter een ander doel, waarop wij aanstonds zullen terugkomen.
2. 36—31. 14—19.
3. 41—36. 10—14.
4. 46—41. Dit flankspel is 't logische gevolg van Wit's eersten zet (31—26). Wit kan natuurlijk óók het spel naar het centrum verplaatsen door den uitruil 32—28 (23 : 32) 37 : 28 of het spel meer in Hollandsche banen leiden door 33—28, 39—33, 44—39 enz., doch in beide gevallen komt schijf 26 in ongunstige positie en krijgt Zwart gelegenheid op deze schijf te combineeren.
4. 5—10.
5. 31—27. Zoals reeds eerder gezegd, zorgt Zwart er voor geen schijf op 21 te krijgen, want hierdoor gaat z'n voordeel verloren.
5. 20—24.
6. 36—31. Zwart 16—21; 23—28 (Wit 32 : 23) 19 : 28 en 18 : 36 zou het spel slechts vereenvoudigen, doch dit is geenszins de bedoeling van Zwart.
6. 15—20.
7. 34—30. 10—15. Op Zwart 20—25 heeft Wit dam door 41—36 (Zwart 25 : 34) 40 : 20 (Zwart 14 : 25) 33—29 (Zwart 23 : 24) 39 : 30 (Zwart 25 : 34 27—22 enz.

8. 30—25. 17—21.
9. 26 : 17. 12 : 21. Nu kan Zwart zonder bezwaar veld 21 bezetten. Wanneer Wit vervolgt met 31—26, komt na 7—12 (Wit 26 : 17) 11 : 31 (Wit 37 : 26) tóch de witte schijf op 26 weder terug.
Dit zijn van die kleine positievoordeeltjes, die misschien door de moderne spelers als „dogmatisch” worden beschouwd, doch waaraan de oude theoretici nog immer waarde hechten.
10. 33—28. 7—12! Nu wint Zwart op 31—26 een schijf door 23—29 (Wit 26 : 17) 11 : 31 (Wit 37 : 26) 29—33 enz.
11. 39—33. 21—26. Het bezetten van veld 26 is voor Zwart nu van groote waarde in verband met diens plannen en hetgeen nu onmiddellijk zal gaan volgen.
12. 41—36. Wit moet z'n linkervleugel tot ontwikkeling brengen en moet natuurlijk 41—36 spelen, doch dit is juist in dit soort standen dikwijls fataal; immers Zwart voltooit dan door 12—17 den met den eersten zet (19—23) beoogden spelgang.
12. 12—17. Nu kan Wit zich niet loswerken door 27—21 wegens het ontbreken van een schijf op 41 en 't onbezet zijn van veld 44.
13. 44—39. 17—22! In dit soort standen is het bezetten van veld 22 door Zwart van zeer groote beteekenis.
Wit's linkervleugel is thans geheel op non-activiteit gesteld.
14. 28 : 17. 11 : 22.
15. 49—44. Dreigt schijfwinst door 33—29 (op Zwart 23 : 34 volgt Wit 40 : 29) en 39 : 17 doch tegen deze dreiging heeft Zwart natuurlijk 24—29 in reserve gehouden.
15. 24—29.
16. 33 : 24. 20 : 29.
17. 39—33. 19—24! Thans is de partij in een zeer belangwekkend stadium gekomen. Men begrijpt, dat Zwart de gevolgen van dezen zet niet in alle finesses heeft

kunnen doorrekenen. Dit zijn echter van die momenten in de partij waarop men bij intuïtie verder speelt en waarbij later zal moeten blijken of het inzicht juist geweest is.

18. 44—39. 14—19.

19. 25—20. Ook Wit zit niet stil en maakt de partij nog ingewikkelder. Toch ontgaat ons de kracht van dezen zet.

19. 9—14. Zwart moet natuurlijk schijf 20 uitruilen, want 40—34; 20 : 29 enz. dreigt met schijfwinst. Toch wordt Zwart's stand na dezen afruil eerder sterker dan zwakker.

20. 25 : 9. 3 : 14.

21. 39—34. 8—12.

22. 34—30. 4—9. Wit dreigde 33—28; 40—34 en 38 : 9.

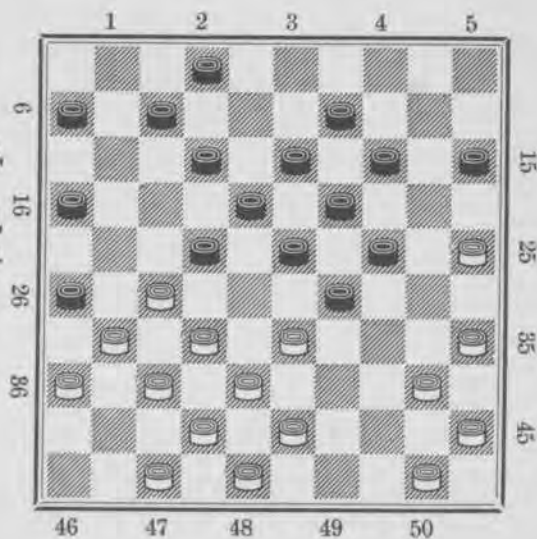
23. 30—25. 1—7. Nu kan Wit niet meer uitruilen door 40—34, want op 35 : 44 volgt Zwart 24—30; 23—28 en 18 : 49 en op 45 : 34 antwoordt Zwart eenvoudig met 24—30 en 19 : 28.

Stand na Zwart 23. 1—7.

Stand in cijfers :

Zwart 16 schijven op: 2, 6, 7, 9, 12/16, 18, 19, 22/24, 26 en 29.

Wit 16 schijven op: 25, 27, 31/33, 35/38, 40, 42, 43, 45, 47, 48 en 50.



24. 43—39. Op 50—44 volgt Zwart 24—30 (Wit 25 : 34) 7—11 (Wit 33 : 24) en 19 : 50. Slaat Wit eerst 33 : 24 dan volgt Zwart 7—11 (Wit 25 : 34) en 19 : 50. Op Wit 33—28 Zwart 22 : 33 (40—34) (Zwart 29 : 40) 38 : 20 (Zwart 15 : 24) volgt na Wit 35 : 44 Zwart 24—30 (Wit 25 : 34) 23—28 (Wit 32 : 23) 18 : 38 met schijfwinst. Op Wit 45 : 34 volgt Zwart 24—30 (Wit 35 : 24) Zwart 19 : 39 (Wit 43 : 34) Zwart 23—28 (Wit 32 : 23) en Zwart 18 : 40 met schijfwinst.
Resumeerende kunnen wij dus zeggen dat Wit's tekstzet 43—39 gedwongen was.
24. 2—8.
25. 50—44. Wit 40—34 (Zwart 29 : 40) 35 : 44 gaat natuurlijk nog steeds niet wegens den damzet Zwart 24—30; 23—28 en 18 : 49.
Tóch verdiende wellicht nog 40—34 en 45 : 34 hier de voorkeur boven den tekstzet.
25. 7—11.
26. 48—43. Wit 39—34 gaat natuurlijk niet wegens Zwart 24—30, enz., met dam.
26. 11—17! Thans wordt een bijzonder interessant spelgedeelte ingeluid.
27. 27—21. 16 : 27.
28. 32 : 21. 6—11! Wit's berekening was heel aardig; immers op Wit 21—16 moet Zwart oogenschijnlijk altijd een schijf verliezen, want op Zwart 23—28 (blijkbaar de eenigste) volgt Wit 16 : 7 (Zwart 12 : 1) 31—27 (Zwart 22 : 31) en 33 : 11, doch óók op deze mogelijkheid had Zwart gerekend en dit was juist de finesse die Wit totaal over 't hoofd zag.
29. 21—16. 17—21!! Een zeer verrassende zet. Zwart wint nu in alle varianten! Inplaats van den uitruil 16 : 7 (Zwart 12 : 1) neemt Wit de schijfwinst, die . . . verliezend is, wat uit het verder verloop der partij blijkt.

Tóch zou Zwart óók na Wit 16 : 7 (Zwart 12 : 1) winnen. Immers na Wit 35—30 (gedwongen) Zwart 24 : 35, Wit 33 : 24, Zwart 19 : 30, Wit 25 : 34 speelt Zwart 21—27!! en Wit kan wel opgeven.

30. 16 : 27. 23—28!!
 31. 35—30. 24 : 35.
 32. 33 : 24. 19 : 30.
 33. 25 : 34. 11—16!!
 34. 38—32. Wederom de eenigste!
 34. 13—19.
 35. 32 : 23. 19 : 28. En wederom dreigt Zwart 28—32 met dam. Wit moet de gewonnen schijf teruggeven, doch krijgt geen schijn van kans zich te herstellen.
36. 27—21. 16 : 27.
 37. 34—29. 9—13. Op Zwart 28—32 loopt Zwart naar dam door Wit 37 : 17, Zwart 26 : 48 en Wit 17—11.
38. 43—38. 28—32!!
 39. 37 : 17. 26 : 48.
 40. 17—11. 48 : 23.
 41. 11—6. 23—28.
 42. 6—1. 28 : 50.
 43. 1—6. 35 : 44.
 44. 45—40. 44 : 35.
 45. 38—33. 50 : 28.
 46. 6 : 44. 14—19.
 47. 44—28. 35—40.
 48. 28 : 14. 40—44. Wit geeft op.

Analyse van J. W. van Dartelen.

Wilt gij een goed dammer worden, verlies dan Uw eerste partijen, maar weet *waarom* gij ze verloren hebt!

Nr. 49.

EEN AMUSANTE PARTIJ

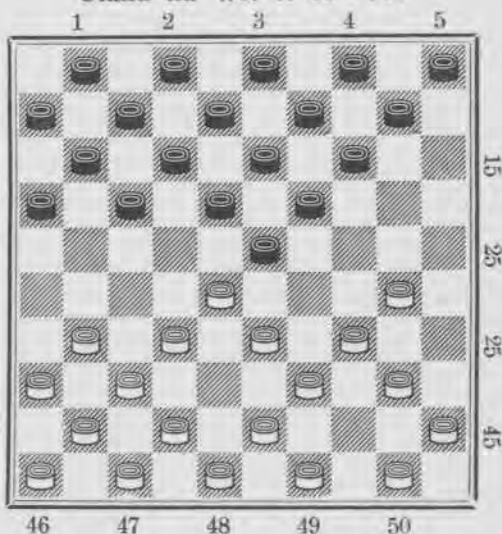
gespeeld op Maandagavond 25 November 1935 in den wedstrijd om het hoofdklasse clubkampioenschap 1935/1936 der Haarlemsche Damclub tusschen *H. van Lunenburg Jr.* met Wit en *J. W. van Dartelen* met Zwart.

1. 34—29. 19—23.
2. 39—34.
2. 14—19.
3. 44—39. 20—25.
4. 33—28. 15—20.
5. 38—33. 20—24.
6. 29 : 20. 25 : 14.
7. 35—30?

Theoretisch is aangegeven 32—28 (Zwart 23 : 32) en 37 : 28. De tekstzet kan ons maar matig bekoren.

Niet sterk! Zwart krijgt nu gelegenheid tot een uitruil, die weliswaar geen schijfwinst oplevert, doch Wit's stelling geheel uit verband ruikt.

Stand na Wit 7. 35—30?



Gedwongen.

7. 23—29.
8. 33 : 24.
8. 14—20.
9. 24 : 15. 19—23.
10. 28 : 19. 13 : 33.

11. 43—38. Zwart moet natuurlijk de gewonnen schijf weder afstaan, doch heeft thans beslist de kwaliteit gewonnen. Uit het verder verloop dezer partij blijkt wel dat Zwart scherp op winst speelt.

11. 16—21.
 12. 38 : 29. 21—26. Het bezetten van veld 26 is in dit spelverband sterk.
 13. 42—38. 10—14.
 14. 45—40. 17—22. Om op 50—44 of 48—43 te vervolgen met 14—20 (Wit 15 : 24) 22—27 (Wit 31 : 13) en 8 : 50 of 8 : 48.

15. 49—43. 11—16.
 16. 40—35. 6—11.
 17. 35—30. 14—19.
 18. 43—39. 9—13.
 19. 38—33. 11—17.
 20. 50—45.

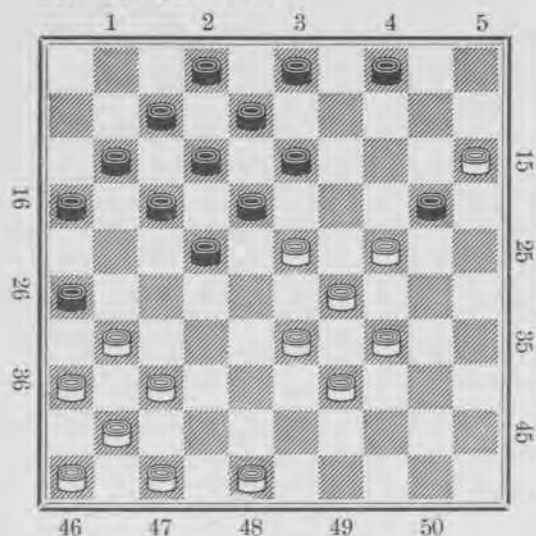
Op 48—43 of 47—42 volgt natuurlijk 22—27 (Wit 31 : 11) 12—17 (Wit 11 : 22) en 18 : 49 of 18 : 47.

20. 1—6.
 21. 45—40. 6—11.
 22. 40—35. 5—10.

Er ontstaat nu interessant combinatiespel. Wanneer Wit straks vervolgt met 30—24 en 35 : 24, welke voortzetting wel voor de hand ligt, leidt Zwart een combinatie in.

23. 30—24. 19 : 30.
 24. 35 : 24. 10—14.
 25. 32—28. 14—20.
 26. 28—23.

Dreigt 18—23 (Wit 29 : 27) en 20 : 40



Stand na Wit 26. 28—23.

Zwart 14 schijven op: 2/4, 7, 8, 11/13, 16/18, 20, 22 en 26.

Wit 14 schijven op: 15, 23, 24, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 39, 41, 46/48.

26. 20—25!!
 27. 23—19.
 27. 3—9.
 28. 47—42. 22—28!!

Gedwongen wegens Zwart 22—27 (Wit 31 : 22) en 17 : 30.

29. 33 : 22. 17 : 28. Wit moet thans een schijf verliezen!!
30. 19—14. 9 : 20.
31. 31—27!! Wit's verdediging geeft geen krimp. In de gegeven omstandigheden dan ook wel de beste voortzetting. Nu moet Zwart de gewonnen schijf weder verliezen, doch behoudt óók na het offer een winststelling.
31. 26—31. Wel de beste!
32. 37 : 26. 4—9. Dreigt 9—14, 18—23 enz.
33. 15—10. Vrijwel gedwongen.
33. 11—17.
34. 24 : 15. 9—14.
35. 10 : 19. 13 : 44.
36. 15—10. 44—50. ..
37. 10—4. Op 10—5 zou Zwart gewonnen hebben door 8—13 (Wit 5 : 32 of 5 : 37) 18—23 (Wit 32 : 8 of 37 : 8) 2 · 13. Natuurlijk kan Wit hier nog wel op andere wijze voortzetten, echter alle mogelijkheden aan te geven is ondoenlijk, daar deze te talrijk zijn. De witte stelling was echter verloren.
37. 28—33.
38. 4 : 6. 12—18.
39. 6 : 39. 50 : 47. Wit geeft op.

SLOTWOORD.

Wanneer de lezer den inhoud van dit werkje nauwkeurig heeft bestudeerd, zal het hem mogelijk zijn het damspel praktisch te gaan beoefenen.

Men dient echter deze Inleiding alleen te beschouwen als een basis, waarop men de verdere en meer diepere studie van dit mooie spel zal kunnen voortzetten.

Juist aan een eenvoudige Inleiding was tot nu toe groote behoefte en wij vertrouwen dat deze voor velen, die zich aangetrokken voelen tot ons vernuftig spel, een nuttige wegwijzer zal zijn op het gladde en moeilijke pad op de honderd ruiten.

Wij wenschen er nog uitdrukkelijk op te wijzen, dat het damspel geen spel is, dat men uit boeken kan leeren.

Heeft men zich de beginselen van ons spel uit de literatuur eigen gemaakt, dan is 't beste dat men zich aansluit bij eene damvereeniging, alwaar men in de gelegenheid gesteld wordt met sterkere spelers te spelen.

Juist door veel spelen met sterkere spelers en vooral goede leiding bij het bestudeeren van ons spel, kan men zich tot een sterk damspeler bekwamen. . . . mits men er ook eenigen aanleg voor heeft. . . . en met Uwe meerdere kennis stijgt ook het genoegen.

Wanneer dit werkje ertoe mag bijdragen ook Uwe liefde voor ons spel te winnen, dan achten wij onze moeite ruimschoots beloond.

Volledigheidshalve willen wij er nog op wijzen, dat wij ons bij de samenstelling van dit werkje als voorbeeld hebben gekozen het standaardwerk van De Haas & Battefeld en dan ook enkele passages aan dit werk hebben ontleend.

Enkele vraagstukken putten wij uit „Het Damspel“, het officiëel orgaan van den Nederl. Dambond; het meerendeel der slagzetten, vraagstukken, problemen en partijen zijn echter alle origineel.

J. W. VAN DARTELEN.

12.002.376

DAM-UITGAVEN

- A. K. W. Damme, ZWART-WIT, eenvoudige handleiding voor het Damspel f 1.25
- A. K. W. Damme, VOOR HET DAMBORD. Tweede, geheel gew. en herziene druk. Zeer overzichtelijk door het kwistig gebruik van bijna 200 diagrammen . . . f 1.50
- A. K. W. Damme, HET DAMSPEL. Tweede, geheel herziene druk f 1.50
- Deze drie boeken van Damme vormen te zamen een standaardwerk voor het Damspel en kosten, tegelijk besteld f 3.75
- Te zamen vormen de drie werken een uitgebreide verhandeling, welke zonder in herhaling te treden, het eenmaal geleerde aanvult en in finesses uitwerkt.
- B. Springer Jr. en Herman de Jongh, DAMMEN. Damstudies en analyses. Met talrijke diagrammen. Compleet drie deeltjes f 2.90
- Eerste deeltje f 1.50
- Tweede deeltje f 1.50
- Derde deeltje f 1.50
- J. W. van Dartelen, INLEIDING TOT HET DAMSPEL. Vierde druk f 0.45
- Spelregels, het spel der schijven en van den dam, interessante stellingen, combinaties, problemen, partijgedeelten alles helder en duidelijk beschreven.
- B. Springer, HOE IK WERELDKAMPIOEN WERD. Wereldkampioen dammen f 1.50
- B. Springer, PROBLEMEN, LOKZETTEN EN STUDIES. Een nieuw damboek van den wereldkampioen f 0.90

