

N^o 8

DIVERSE DAMBORDSPELEN

DAMME

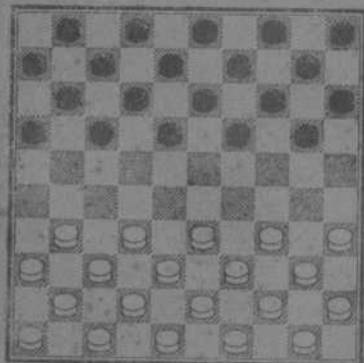
DIE VERLIEST, DIE WINT OF QUI PERD GAGNE
FRIESCH DAMMEN OF SPAANSCH-POOLSCH DAMMEN
WOLF EN SCHAAP OF VIJF TEGEN EEN
'T MOLEN- OF NEGENSPEL

DOOR

F. C. HEMMES

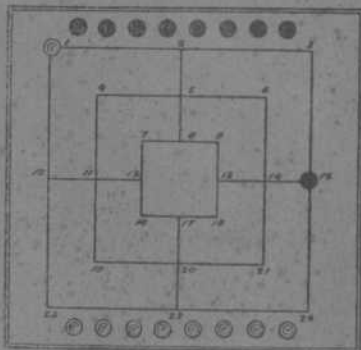
Kampioen der 3 Noordel. Prov. sinds 1902

ZWART



WIT

ZWART



WIT

GOUDA — G. B. VAN GOOR ZONEN

INLEIDING.

Wij hebben ons voorgesteld, een boekje te schrijven, dat behalve over 't Damspel, ook loopt over die soort spelen, welke meer of minder daarmêe samenhangen, of ook, omdat die veelal met damschiiven gespeeld worden.

Veel wilden wij van 't Dammen hier niet geven, daar zich hiervoor beter mijn ander boekje: „Het Damspel in de Practijk” leent, gelijk mijn meer uitgebreid standaardwerkje: „Practisch Dammen!”, voor min- en meergevorderden! „'t Wolf en Schaap” of „5 tegen 1” gelijk 't Molen- of Negenspel, zijn zeer aardige spelletjes voor kinderen van 10—14 jaar, en mede daarom hebben wij van 't Dammen ook niet meer gegeven, opdat het samen een vrij goed geheel zoude vormen. Net wat voor de lange winter-avonden!

Het Friesch Dammen is om die reden mede, slechts kort, in 't algemeen, behandeld, met enkele diagrammen ter genoegzame verklaring. De hoofdschotel is en blijft echter gewoon dammen, d. i. de Fransch-Poolsche speelwijze (in tegenstelling van het Friesche Dammen of het zgn. Spaansch-Poolsche damspel), omdat het damspel veel diepere studie vereischt, dan die andere spelen.

Men zal zijn kinderen b.v. met 'n St. Nicolaasfeest, of dergelijke, er zeer meê verrassen. Het houdt hen aangenaam en nuttig bezig, want het geeft aanleiding tot, dwingt tot eene geleidelijke inspanning, die ontspanning mag heeten. Met de wensch, dit mijn doel er mede bereikt te hebben, houd ik mij voor op- en aanmerkingen aanbevolen.

De schrijver.

I. SPELREGELS EN NOTATIE.

Wij geven deze beide hoofdstukken gelijktijdig, omdat het damspel dan gemakkelijker begrijpelijk gemaakt kan worden.

De notatie is de aanteekening van de zetten, die de spelers doen. Wanneer ik nu hierbij spreek van wit, dan wil zulks zeggen, dat de speler met de witte schijven bedoeld is, daar hij, noch de speler met zwart eigenlijk aanwezig zijn. Men kan feitelijk niet zgn. met zich zelf spelen, maar wel een zet doen, voor een ander, als tegenpartij. Als men nu de beste zetten uitkiest, van weêrskanten, of dat men zóó zet, als de regels voorschrijven, dan heeft die noteering van zetten dus alle reden van bestaan, en is beslist noodig voor goede uitlegging, daar de ruiten of velden van een dambord precies op elkaâr gelijken, doch alleen in stand verschillen, d.i. liggings.

Wanneer wij nu het bord voor ons leggen, dan zien wij, volgens het diagram, dat het dambord (van den tegenwoordigen tijd) 100 velden bevat, om den ander, licht en donker gekleurd. Nu speelt men (ten onzent) in 't algemeen op donkere of zgn. zwarte velden.

De lichte of witte velden worden niet bespeeld, ze

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.

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.

dienen alleen om de richting der andere velden duidelijk aan te geven. Ze zijn niet zoozeer noodig.

Men moet het bord nu, bij den aanvang eener volle partij, zóó voor zich leggen, dat, elk der spelers, aan zijne linkerhand, een zwart, dus bezetbaar veld liggen heeft, in dien hoek! Die

Hierbij sluiten de velden langs de zijden aan, zoodat de witte velden vervallen. Het komt nu op de richting der schijven alleen aan, en goed op dit bord te spelen, verraadt veel routine. Voor de praktijk is 't niet geschikt! De velden liggen nu duidelijk op rechte hoeken.

beide velden liggen op eene rechte lijn van 10 velden, en welke de diagonaal of schuinsche of lange lijn heet. Wanneer men nu alleen is, en 't dammen beoefenen wil, met of zonder boek, dan moet men zich voorstellen, steeds aan dien kant van 't goed gelegde bord, (d.i. 'n zwart veld aan den linkerkant), te zitten, waar de witte schijven, bij den aanvang geplaatst worden.

Men noemt dit kortheidshalve: Men zit voor wit! Vandaar, dat wij onder 't diagram „wit” hebben geplaatst, en bovenaan „zwart”.

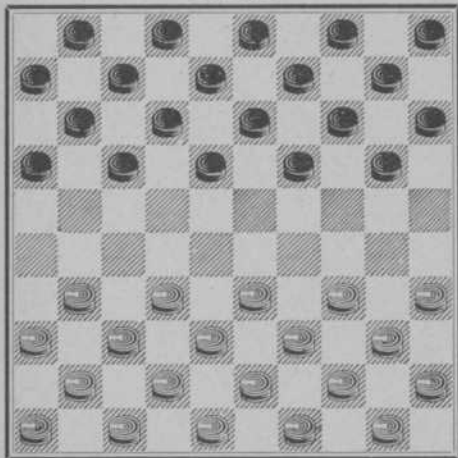
Volgens het diagram draagt elk veld 'n nummer en wel no. 1 rechts beneden van zwart en no. 50 rechts beneden van wit. Men moet hier goed op letten! Wat links is voor wit, is rechts voor zwart. Beneden voor wit is boven voor zwart. Wegens de spelregels, die de meergeoefenden later wel eens gewijzigd soms ook verbeterd hebben, zal men nu zien, dat de zwarten zich bewegen over de zwarte velden, steeds in schuinsche richting, met het doel om te geraken op een veld van 't tegenoverliggend randveld, aan den kant van wit dus; n.l. op de velden 46 tot 50. Als daar 'n zwarte schijf komt, gedurende één zet, dan is die schijf 'n dam geworden en heeft dan meer rechten, d.w.z. kan zich vrijer, vlugger bewegen, op grooter afstanden, en kan daardoor meer nadeel aan de tegenpartij (of den vijand) toebrengen. Wit kan omgekeerd dam halen, op velden 1 tot 5. De zwarten, op nummers 1—20, in oorspronkelijken stand, gaan dus naar de hoogere nummers, de witte, op nummers 31—50, gaan naar de lagere.

Bij de regels, die volgen, zal men nu reeds veel voordeel hebben van deze voorloopige uitlegging.

a. De Spelregels.

1. Het damspel wordt gespeeld door 2 spelers, die elk beginnen met 20 schijven. De een neemt de witte, de ander de zwarte schijven. Men speelt om de beurt.

ZWART.



WIT.

Men plaatst de schijven, in oorspronkelijken stand, op 't bord, zooals het nevenstaande diagram aangeeft.

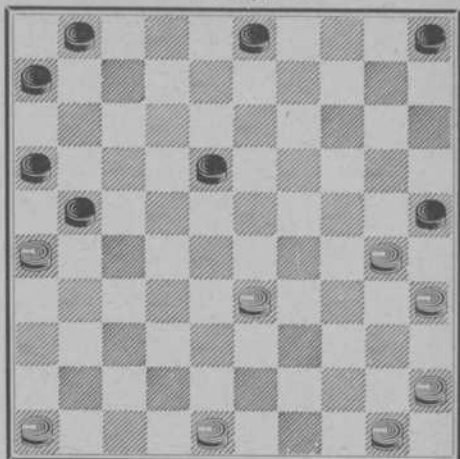
Nu kan men raden of loten, wie zal beginnen te spelen; en die is dan verplicht, om wit te nemen. Dit is algemeen voor 't gemak aangenomen.

2. Eene schijf mag alleen schuins voorwaarts gaan, slechts één aangrenzend veld, en alleen nog maar als daarop geen eigen of vijandelijk stuk staat.

3. Eene schijf moet slaan, als het de beurt is van zetten, terwijl er een vijandelijk stuk, in schuinsche richting grenst aan

ZWART.

Volgens dit diagram kan een schijf van 46 uit den hoek gaan naar 41. Zoo kan 48 naar 42 of 43. Verder 50 niet naar 45, wel naar 44. Schijf op 35 kan niet schuiven of zetten, wegens eigen schijf op 30, en 30 kan niet naar 25, wegens 'n vijandelijke schijf aldaar. 33 kan evenals 48 naar beide zijden, maar niet achterwaarts gaan. Schijf 26 kan niet op 21, wel er over naar 17 (slaan.)



WIT.

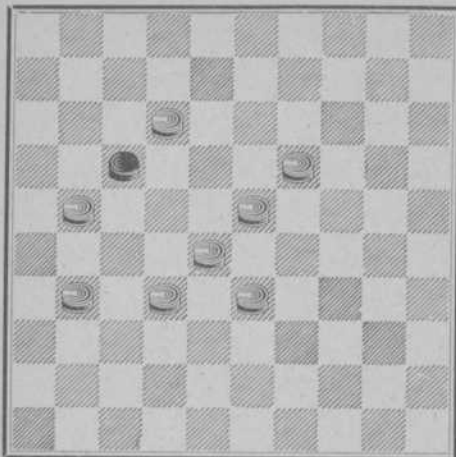
't eigen stuk, en direct achter 't vijandelijke stuk een open of vrij veld is.

Volgt er aldus weér 'n vijandelijk bezet veld, dan moeten alle die stukken geslagen worden, in dienzelfden slag; d w z. men neemt die, na den slag, van 't bord. Daarbij mag eene schijf ook achterwaarts slaan.

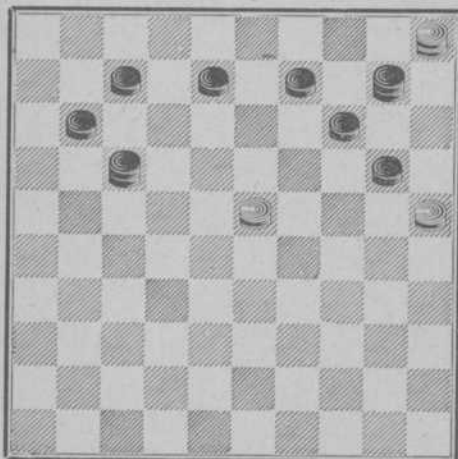
Een dam gaat en slaat als de schijf; doch bovendien mag de dam ook achterwaarts „gaan,” en bij gaan en slaan mag hij meerdere velden overspringen.

Een dam is een dubbele schijf (2 schijven) van eigen kleur, ter onderscheiding. Men krijgt 'n dam, door gaan of slaan, zooals op bladzijde drie hiervoor reeds is verklaard. Als men nog weér terugslaan kan, door zoo'n dampunt, (d.i. een der 5 velden, waar men dam kan

ZWART.



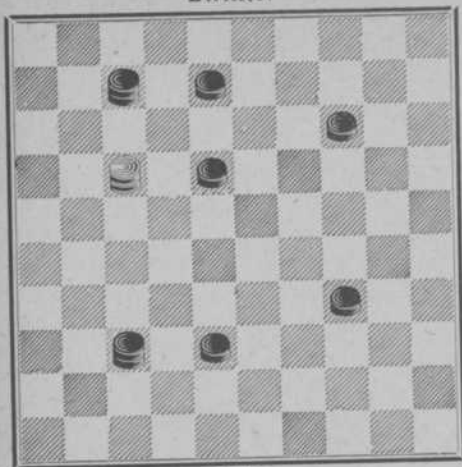
Gesteld, dat zwart zoo juist van 11 op 17 gegaan is. Als wit, die nu aan den zet is, 28 op 22 plaatst, wat volgens regel 2 alleen zou kunnen, dan moet zwart slaan. Hij kan voorwaarts of ook achterwaarts. Volgens regel 3 moet hij doorslaan zoolang 't kan, dus b.v. over 22 naar 28, dan over 32 naar 37, en zoo over 31, 21 en 12 tot op 8. Vergelijk regel 5 hierbij. Over 26 beginnen, mag ook!

WIT.
ZWART.

Wit aan den zet zijnde, speelt schijf 23 op 19, waarna de beurt aan zwart is, die met schijf 14 dan over 19 op veld 23 moet slaan, de witte op 19 van 't bord nemend. Daarna kan wit met zijn schijf op 25, vier stukken slaan, naar kenze. Wit kan dam krijgen op 1, doch niet op 3, daar hij nog moet doorslaan! Dam 5 kan 5 slaan op 15 en nu is deze zet verplicht. Zie regels 5a en 5b.

WIT.

ZWART.



WIT.

De witte dam op 17 kan slaan over 8 naar 3, en verder over 14 naar 20 of 25, daar hij, in beide gevallen, daarna nog 3 schijven meer kan slaan, en wel van 20 over 42 en 31 naar één der velden 13, 9 of 4. Over 25 gaande, kan wit ook nog 3 slaan, n.l. langs 43 of 48. Over 43 kan hij nog kiezen over 32 of 27 of 16. Wit kan dus 5 slaan.

krijgen, dan moet zulks, en men heeft dan dus nog geen dam, zoolang men niet gedurende één zet, van de tegenpartij, is blijven staan.

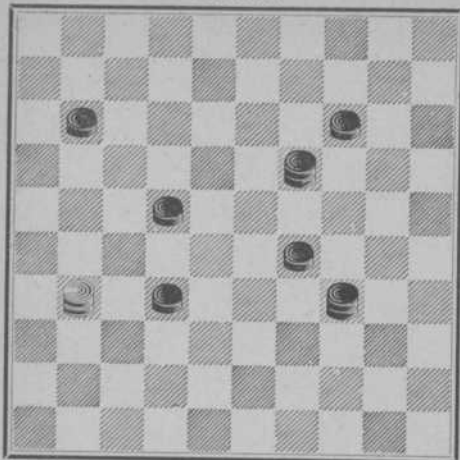
5a Slaan gaat voor gaan.

Men moet de meeste stukken slaan, hetzij schijven of dammen, en hetzij dit gebeurt door een dam of eene schijf. Bij gelijkheid heeft de speler, wiens beurt het is, keuze, hetzij in voor- of achterwaarts slaan, hetzij in 't kiezen van dam of schijf!

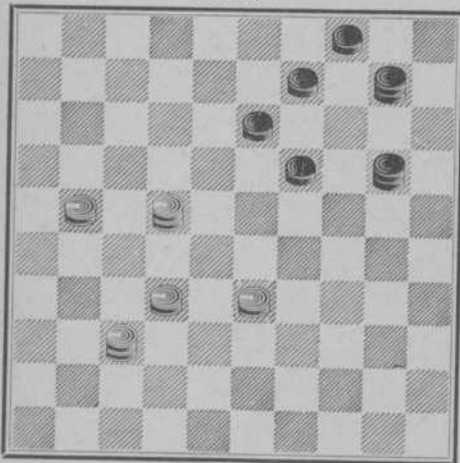
Nu kan het gebeuren, dat men de stukken zóó op het bord heeft staan, dat men nog meer zou kunnen slaan, als men vaker dan ééne keer over reeds geslagen stukken mocht komen.

b. Men heeft daarom bepaald, dat men slechts ééne keer over een bezet veld, (van den vijand alleen, anders nooit!),

ZWART.



Dam 31 kan slaan over 13 of 9. Over 13 ombuigend, moet hij over 24 of 30 verder slaan, en moet dan dus schijf 29 of dam 34 laten staan, terwijl ook 14 overblijft! Doch wit kan en moet dus meer slaan; want over 9 naar 25, 43, 16, 2, 24, en dan op 33 of verder op die lijn slaat hij alles! Ook over 9, 20, 38, 16, 2, 30 gaan ze er alle af.

WIT.
ZWART.

WIT

Zwart kan 4 slaan ('t meeste), over 42, 26, 17 en 28, want 32 moet staan blijven, daar er reeds in dien-zelfden slag een stuk op 37 geslagen was. Wit kan nu dus slaan met 32 naar 3 of 5 (dam). Met 'n schijf kan deze slag niet voorkomen daar die nooit een slag kan maken, waarbij bv. 29 op 28 kan komen!

mag slaan, en daarom moet men de geslagen stukken ook 't liefst na den slag afnemen, of althans met dezen regel rekening houden. Vergelijk regel 3, diagram blz. 5.

6. Eene partij is geeindigd, als verder spelen toch geen resultaat meer geeft, n.l. als beide spelers kamp gespeeld hebben, of dat de een gewonnen en de ander dus verloren heeft.

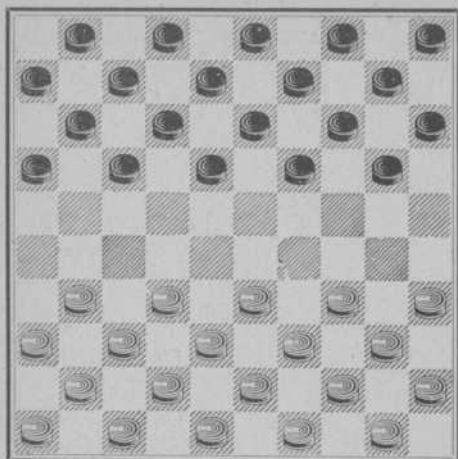
Kamp, d.w.z. onbeslist heet de partij, als de eene speler niet dan alleen door de allerongelukkigste wijze, (b.v. weggeven!), nog zoude kunnen verliezen. Men kan daarom ook remise aanbieden en aannemen of weigeren!

Verloren heet de partij voor den speler, die 't spel opgegeven heeft (zgn. geabandonneerd), als verloren. Ook, bij 't doorelkaâr werpen der steenen, (zooals de schijven ook wel heeten!), of wel bij algeheel verloren gaan der laatste stukken, enz. Vastzitten, als 't de beurt van zetten is, geldt ook voor verloren! Gewonnen heet de partij, voor den eenen speler, als de bovengenoemde gevallen zich voor den ander voordoen. Als men een fout ziet, tegen de regels, dan moet die blijven bestaan, zoodra een tegenzet geschied is, ook al was deze op zich zelf weêr foutief. Het blazen of wegnemen van een schijf, die niet of te weinig sloeg, bestaat niet meer! Meerdere regels geven wij hier niet; doch wel laten wij eenige aanwijzingen volgen.

b. Notatie.

Het bord moet bij den aanvang liggen, zooals 't volgende diagram aangeeft.

ZWART.



WIT.

Links boven voor wit, (wat rechts beneden voor zwart is, d. w. z. als men van dien kant ziet!) is 't veld, nummer 1. Naar rechts, net als in een leesboek, volgen nu nummers 2 tot 5. Veld 1 is door een wit veld van den hoek gescheiden. Veld 5 is juist in den hoek.

Zoo ook ligt veld

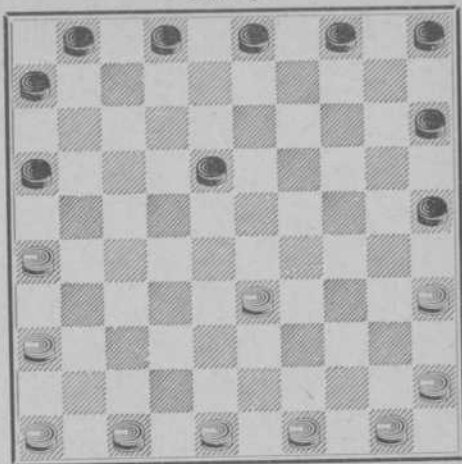
46 in den hoek; doch veld 50 is weêr, net als veld 1, door 'n wit veld van den hoek gescheiden). Zie ook blz. 2.

Zoo vormen de velden 1 tot 5 dus de damlijn, voor wit, en de velden 46 tot 50 die voor zwart, d. w. z. waar dam gekregen kan worden.

De velden 6, 16, 26, 36, 15, 25, 35, 45 vormen de overige randvelden, in tegenstelling van de nu nog niet genoemde velden, die dus meer naar 't midden van 't midden van 't bord gekeerd zijn; precies in 't midden liggen velden 23 en 28. Men bekijke nu het volgende diagram maar eens goed!

Als men nu de regels 2 tot 4 goed in 't hoofd geprent heeft, dan is het duidelijk, dat, bij 't begin eener partij, wit slechts

ZWART.



WIT.

Men moet de ligging der velden 1, 3, 5, 6 en 18 voor zwart, 46, 48, 50, 45, en 33 goed nagaan, onderling en over 't geheele bord!

met één der voorste 5 schijven kan beginnen te zetten. De achterste 15 grenzen alle onderling aan eigen schijven. Waar 't bord eindigt, aangegeven door een opstaande rand, waar dus de randvelden gelegen zijn, en waaronder wij ook de velden der damlijnen mogen rekenen, geldt dit evenzeer, want men moet van 'n veld op of over 'n ander veld gaan of slaan. Zulks wordt niet in regels opgenomen, omdat het van ouds recht geworden is, hier als van zelf sprekend.

Om nu een zet te noteeren, schrijven wij slechts het nummer van 't veld van vertrek op en daarnaast, door een liggend streepje verbonden, het nummer van 't veld van aankomst. Zulks wil dus zeggen, dat er een stuk

(schijf of dam), verplaatst is, hetzij door gang of slag, en aangeland is op 'n ander veld.

Zoo beteekent 33—28 bij 't begin eener partij dus, dat wit met schijf op veld 33 naar veld 28 (onbezet, en in schuinsche richting voorwaarts, voor wit altijd), is geloopen, of gegaan.

Daar elke speler slechts één zet mag doen, om den ander, zoo is zwart dus, na 'n zet van wit, aan de beurt van te zetten gekomen, is „aan de beurt” of „aan den zet.” Men moet nooit schrijven „aan zet”, want het is eene verkorting van „aan d' zet”, en 't zou dus Fransch (à tour) of Engelsch zijn.

Zwart zou dus kunnen antwoorden met 18—23, d. w. z., dat schijf 18 (bij verkorting naar de velden genoemd!), naar 23 ging, van zijn kant gezien dus ook schuins voorwaarts. Nu is er voor de witte schijf op veld 28 geen slag mogelijk, omdat de zwarte schijf op 23 door een dito op 19 gedekt is, d. w. z. niet alleen of openstaande, doch met rugsteun. Als er 'n witte steen (schijf) op 30 staat, en een zwarte op 25, dan kan als 't de beurt van wit is, deze niet de zwarte schijf 25 slaan, omdat er geen open veld meer achter is. In zoo'n geval staat die schijf dus uit zich zelf gedekt, wegens 't eindigen van 't bord! Alle deze soort dingen staan nergens vermeld, en men moet zich daar eens goed indenken, waarom en hoe het alles zoo is, en niet anders. Zelf iets scheppen, dat is je ware kennis! En... Kennis is Macht! Wanneer wij nu den stand bezien, nadat wit en zwart elk één zet gedaan hebben, dan kan noch wit, noch zwart

dus slaan, waarvoor alleen de schijven 23 en 28 in aanmerking zouden komen, daar de andere schijven verder van de vijandelijke schijven verwijderd staan. Nu kan wit met 28 wel naar 22 schuiven (men doet beter het zetten te noemen!), doch dan is veld 28 open gekomen, zoodat 22 niet meer gedekt is in den rug. En schuins voorwaarts grenst zwart met schijf 17 dan aan de witte schijf. Daar zwart nu aan den zet was gekomen, zou zwart dus kunnen slaan met 17 over veld 22, en komen te staan op 28, daar de slag hier, volgens de regels moet eindigen, omdat er achter de nu aangrenzende witte schijf 32 niet direct weêr 'n open onbezet veld volgt. De schijf 28 naar 22 gezet zijnde, zou daarmêe verloren gegaan zijn, want na den slag wordt zij als krijgsgevangene van 't bord verwijderd, als veroverde buit! Wit had dus een slechten zet gedaan, hetgeen aangeduid wordt door een vraagteeken, achter den genoteerden zet, aldus: 28—22?. Daar de 1e zet 33—28! van wit, en de 1e tegenzet van zwart 18—23! beide goed waren, duidt men zulks wel aan door een uitroepingsteeken. Men laat het echter, als 't niet bepaald een verder doel heeft.

De dammen en schijven kan men op verschillende wijzen aanduiden. Het slaan van zwart van daareven wordt aangeduid, als volgt: 17 : 28, d. w. z. zwarte schijf 17 slaat over een vijandelijke (witte), tot op veld 28 en neemt die witte schijf 22 van 't bord. De slag is daarmede volledig geschied en wit is dan weêr aan de beurt of wel „aan den zet”. „Aan zet” is geen Nederlandsch! Wanneer schijf 37 nu niet op 't bord gestaan had, zou

zwart dus van 17 over 22 op 28 en daarna over 32 naar 37 hebben kunnen slaan, dus 2 schijven in dienzelfden slag, dus met ééne ombuiging, schuins voorwaarts. Doch dan moest zwart ook nog weêr terugbuigen, achterwaarts slaan, over 31 naar 26, en zouden er dan dus 3 schijven van wit van 't bord genomen kunnen worden. Stond er, in zoo'n geval, nu nog 'n witte op 21, dan kon en moest zwart ook die nog weêr slaan tot op 17 en gesteld, dat op 12 nog weêr 'n witte stond, en veld 8 onbezet ware, dan zou zwart nog weêr verder terug moeten slaan, daar men de meeste stukken moet slaan.

Men zou dien zet dan eenvoudig noteeren door 17:8, terwijl de geslagen stukken van 't bord genomen werden. Men vergelijk hier nu het voorbeeld op pag. 6.

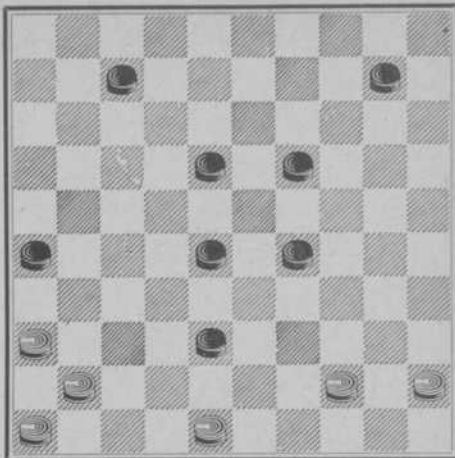
De langste slagen in rechte lijn, zijn van 41 op 5, van 50 op 6 en van 45 op 1, n.l. 4 stukken. De langste kronkelslagen, zonder terugslag, geschieden mede van de 2 onderste rijen af (voor wit).

Alleen van de even rijen slaat men naar dampunten!

Eene schijf verandert bij elke geslagen schijf, 9 of 11 nummers. Schijf 1 kan slaan naar 12 als op 7 'n vijand staat en verder naar 21 of 23. Die schijf 1 zou nu nooit op 22 kunnen komen in dien slag, wel weêr op 32, doch niet op 42. Probeer het maar eens, ook van andere velden uitgaande. Schijf 1 grenst aan 6 en 7 en kan nu dus, doordien zij per slag minstens 9 of 11 nummers verandert van plaats, nooit op dergelijke velden komen, daar die ook onderling weêr 9 of 11 nummers verschil-

ZWART.

Zet wit 36—31, dan moet zwart 26:37 en daarna 42:5 in rechte lijn, of omhoog naar veld 1, in beide gevallen 4 slaande. Zoo zou wit door 48—43 zwart dwingen naar 40 te slaan, waarna wit 45:1 of 45:5 had. Het verschil in nummers is 4×11 , of $2 \times (9 + 11)$ of 4×9 .

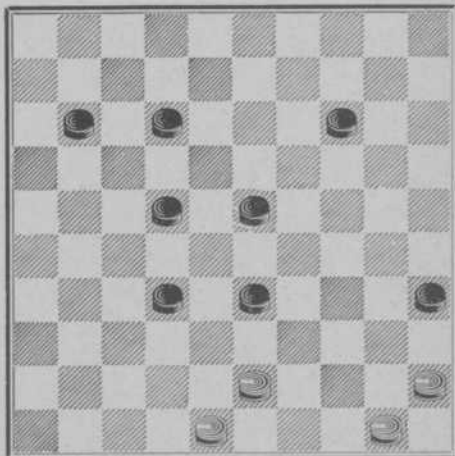


WIT.

ZWART.

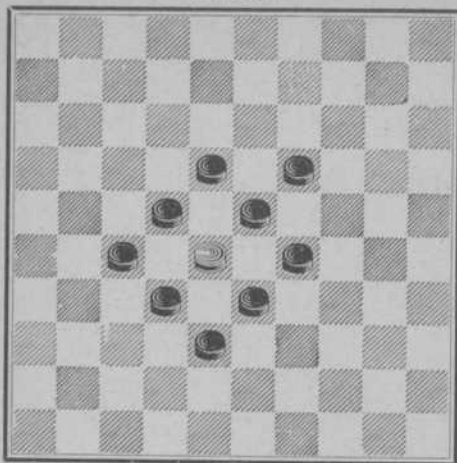
Wit zet 43—38. Zwart dan 33:42 of 32:43. Wit kan dan 4 slaan. Ook als wit 45 op 40 speelt.

33 en 42 verschillen 9, terwijl 't verschil tus-schen 32 en 43 tweemaal, n.l. 11 bedraagt. Twee rij-en verschillen 10 num-mers, dus één, meer of minder, als men links of rechts slaat. Daarom vormen 2 symmetri-sche nummers samen 51!



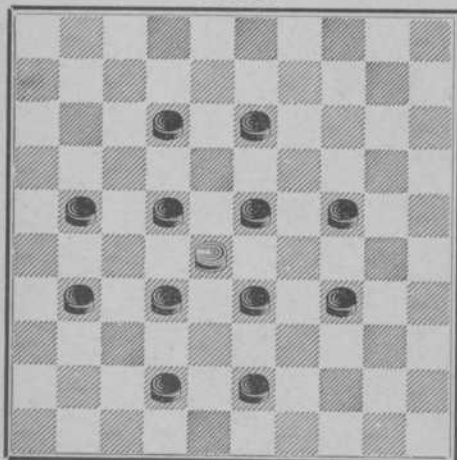
WIT.

ZWART.



WIT.

ZWART.



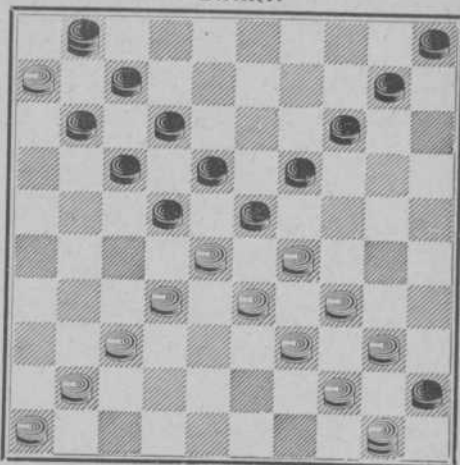
WIT.

Als wit nu moet slaan, dan komt hij dus over de velden, waar hij niet kan staan. Op eigen rij moet het veld nul of 2 nummers verschillen, en anders moet het veld een even aantal of nul rijen verschillen. Het laatste komt bij 'n rondslog van 4 of 8 schijven voor

Aldus kan wit 9 schijven slaan, op meerdere manieren, op 't zelfde neerkomend. Hij mag wel vaker dan eens over 'n zelfde open veld. Laat men 4 schijven 12, 13, 42, 43 of wel 21, 24, 31, 34 weg dan blijft 28 staan, en kan alle acht toch slaan, zonder dus van veld te veranderen.

len. Zoo kan schijf 28 dus nooit komen te staan door 'n slag, op de 4 aangrenzende velden: 22, 23, 32, 33, noch ook op de 4 omliggende velden 18, 27, 29, 38.

ZWART.



WIT.

Het grootste getal stukken, dat een schijf kan slaan, bedraagt 16, doch dit komt, evenals meerdere voorbeelden, nooit voor in een partij. Het grootste aantal stukken, door een dam te slaan, bedraagt 19 en deze 2 voorbeelden komen voor bij het „Qui perd gagne” of „Die verliest, die wint”, wat hierna behandeld wordt.

Hiermede hebben wij meteen reeds genoeg gegeven omtrent den loop der stukken.

Wij willen nog even attent maken op 'n paar gewichtige lijnen of rijen van velden, n.l. de zgn. trietrac-lijnen, bevattende alle velden, tusschen 1, 6 en 45, 50 gelegen, alsmede de lange lijn, 5 tot 46, en hetgeen wij zullen aangeven door schijven op diagram. Van deze lijnen hangt veelal de winst ('t verlies) of de remise af.

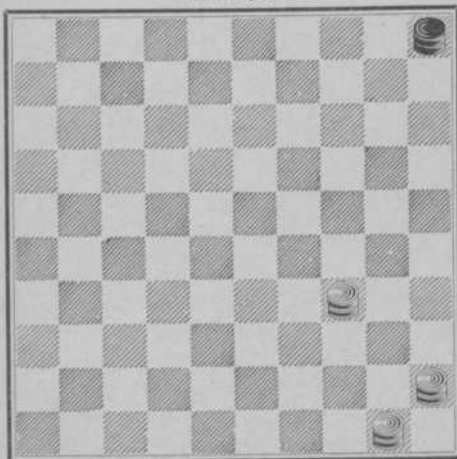
Iets over winst of verlies en remise.

Wij hebben reeds gezien, wanneer zich dat voordoet, doch nog niet, hoe. Wij kiezen nu de eenvoudigste gevallen.

Uit den aard der zaak komt dit in 't algemeen slechts bij 't einde der partijen te pas, d.w.z. als er maar weinig stukken meer overgebleven zijn.

Na een groote fout kunnen kenners de partij wel weggeven, (abandonneeren), als toch verloren, bij verder goed spel! Wanneer op 't laatst der partij, de eene speler nog 3 dammen over heeft, zonder meer, en de ander slechts één dam, zonder andere stukken, dan is die partij eigenlijk remise of kamp, d.i. onbeslist.

ZWART.



WIT.

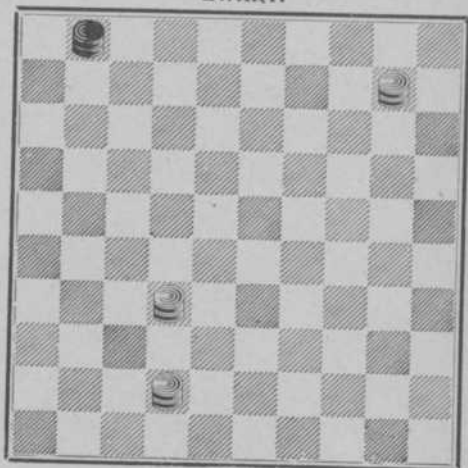
Als zwart nu n.l. aan den zet was, en naar 46 of ook tot voorbij 19 gaat, dan kan wit winnen. Op 23 of 28 kan hij niet gaan, wegens weggeven, doch op 32 of tot 46, speelt wit 50 op 28 en dan moet zwart slaan en hij verliest.

De enkele dam kan natuurlijk nooit winnen; maar de 3 dammen, in bepaalde standen, wel!

Als de enkele dam op de lange lijn blijft, en steeds in de hoeken blijft, dan kunnen de 3 dammen winnen, op de vorige wijze.

Hebben de 3 dammen, of een er van, de lange lijn bemachtigd, dan kunnen ze er alle opkomen, o.a. in den volgende stand.

ZWART.



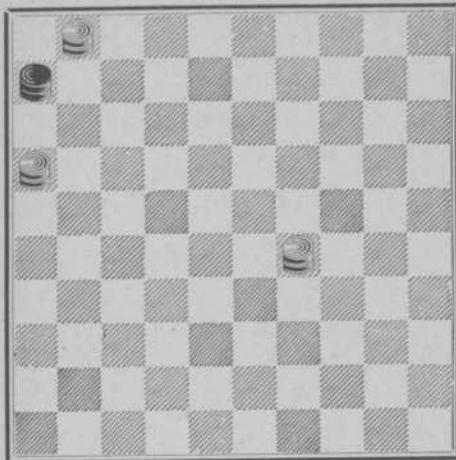
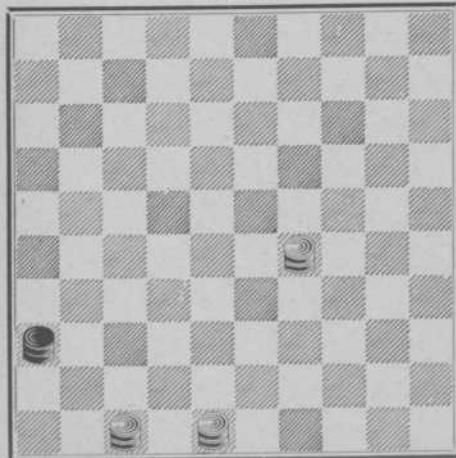
WIT.

Als zwart nu van 1 op lijn 1—45 blijft, en verder loopt dan 18, zoo zal wit winnen, b.v. 1 gaat naar 40 of 45. Wit speelt nu 42—29 en zwart moet in den eenen hoek. Wit wint door in den anderen te gaan! of anders kan wit hem slaan.

Nu kunnen wij nog wel een paar andere standen aangeven, doch de moeilijkste moeten wij weglaten.

Wit heeft b.v. 3 dammen op 1, 16 en 29 en zwart 1 dam op 6. Dan kan wit winnen door eerst te zetten 16 op 49 of 29 op 45. Zwart zal trachten de lange lijn te krijgen en gaat dus van 6 op 28. In 't eerste geval

ZWART.

WIT.
ZWART.

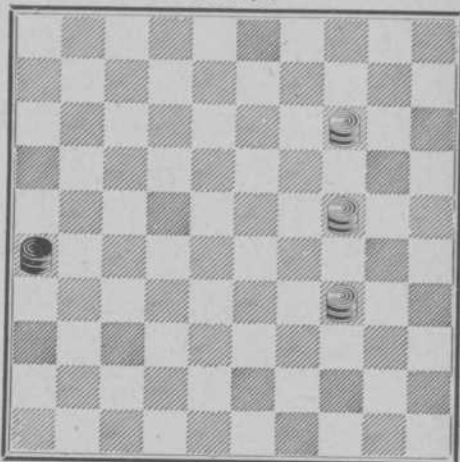
WIT.

geeft wit nu den dam weg door te zetten op 44, waardoor zwart moet slaan naar 50. Daarna gaat wit met dam 1 op 6 staan en zwart wordt gevangen, want na 50—45 zet wit dam 29 op 1, waardoor zwart weêr op 50 moet loopen. Daarna wint wit o.a. door 1 op 45, want zwart zit

Nu gaat wit 29 op 15! Zwart op lijn 36 tot b.v. 18 of 27 of verder, doch niet op 31, wegens dam 48, en niet op 4 wegens direct 47—36 en zwart zit vast. Toch speelt wit dan 48—31, zwart moet terugslaan op 36. Wit 15—4!

opgesloten of vast. In 't 2e geval zou, na 6/28 volgen 16/11. Wit heeft b.v. 3 dammen op 29, 47, 48, zwart 1 dam op 36. Wit heeft 3 dammen op 14, 24, 34, zwart 1 dam op 26. Zoo zijn er natuurlijk ontelbare voorbeelden

ZWART.



WIT.

Wit wint nu door 34-25. Zwart kan dan niet op 3 gaan, evenmin op 21 of 12, enz. noch op 31 wegens o.a. 24-13!

Ging zwart op 48 dan won wit op 3 manieren, n.l. door 24-29 of enz., of door 14-3, enz. of door 14/23 enz. Zwart kan ook hier in 'n hoek gedreven worden!

van winst, maar wit heeft in de meeste gevallen in de praktijk, geen kans om 'n dergelijken stand af te dwingen, en vandaar, dat men zegt: 3 dammen tegen 1 dam is kamp. Een slecht speler verliest het tegen een goed speler toch heel gauw, als hij te veel of niet genoeg in de hoeken kruipt.

Remise of kamp is niet mogelijk, zonder 1 dam op zijn minst, van weerskanten; omdat schijven, die geen dam kunnen worden, wegens 't tegenhouden voor de eene of andere lijn, noodwendig moeten verliezen.

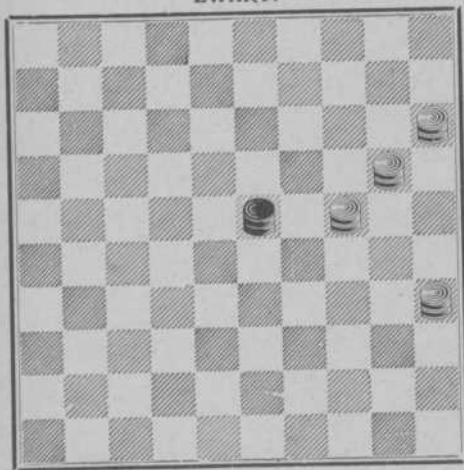
Zoo houden 3 schijven op lijn 4 tot 36 tegen 1 vijandelijk dam op lijn 5—46 remise, mits bij de 3 één veld open is, als de voorste 27 niet gepasseerd is. Daarentegen zullen 3 schijven op lijn 2 tot 35, tegen 1 dam op lijn 1—45 moeten verliezen, al staat 1 der 3 ook op 35. Als die n.l. de 2 andere schijven weggeven, en 35 op 40 gaat, dan kan de enkele dam op lijn 6—50 komen. En, als 40 nu op 45 komt (hij heeft niet anders!), dan zet de dam op 50 de partij vast en wint.

Nog een paar andere voorbeelden, die wel eens voorkomen.

4 dammen tegen 1 dam moeten winnen, tenzij in een reeds aanwezigen remisestand.

In den stand der 4 witte dammen op 15, 20, 24 en

ZWART.

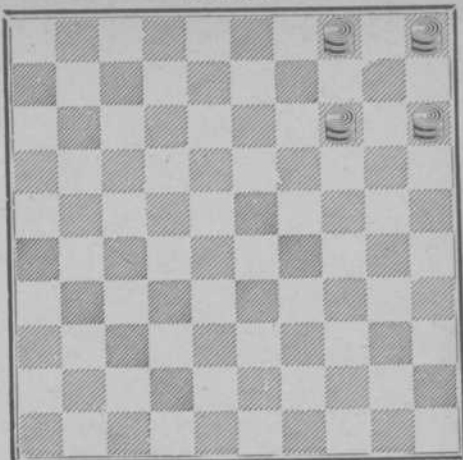


WIT.

Gaat zw. nu niet van de diagonaal, dan speelt wit 20—14 of 15/10 en wint.

Gaat zw. van de lange lijn af dan helpt dat maar 'n paar zetten, want na 20—25 van wit kan zwart nergens meer veilig staan!

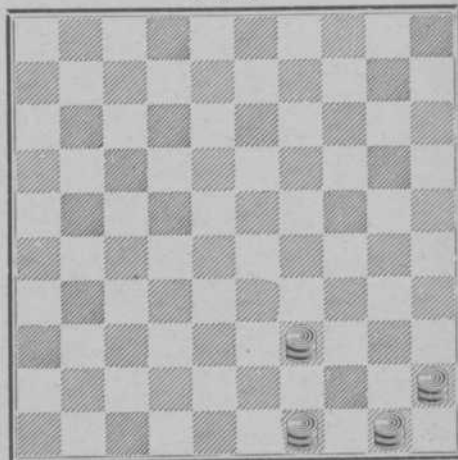
ZWART.



Zwart is nergens veilig.
Op 3 zou wit 4-9 zetten
enz.

WIT.

ZWART.



Zwart kan nergens (veilig)
staan. Op 35, dan zet wit
b.v. 39 34, (lijn 25-48), op
16, dan zet wit 45 tot 6!
45-7 wint zelfs nog, daarna
n.l. 49 op 35 of 40.

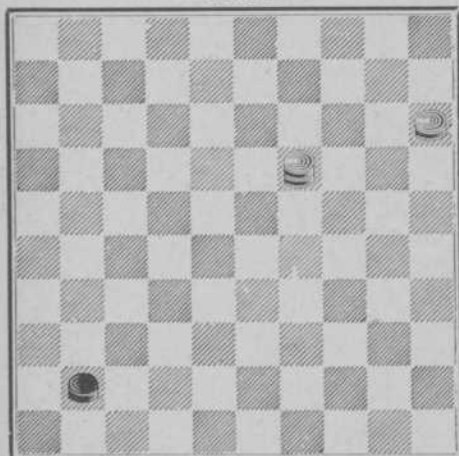
WIT.

35, moet de zwarte dam (enkel en alleen 1 dam!), van de diagonaal vluchten, daar anders wit door weggeven van één en daarna van twee dammen, den vijandelijken dam in 't bekende loopje kan vangen. Door den 1en dam dwingt hij hem aan den vangkant van 't loopje te slaan, enz.

Andere standen om den enkelen dam te vangen zijn de twee volgende, in 't algemeen, n.l. 4 dammen op 4, 5, 14, 15 of wel op 39, 45, 49, 50. Waar de enkele dam nu ook staat, (wit is aan den zet!), de 4 dammen zullen in 'n paar zetten winnen!

Nog een paar voorbeelden van 2 of 3 schijven tegen 1 dam of 1 schijf die dam kan worden. Wit 2 s. op 8 en 15, zwart 1 schijf op 31. Speelt wit met 15, dan

ZWART.



WIT.

passeert zwart door 31/37, de lange lijn en 't is kamp. Daar wit kan winnen, ware dit dus slecht spel! Wit speelt n.l. 8 op 2. Zwart's beste zet is ook nu 31/37, doch wit vervolgt hem, door met de dam geworden schijf op veld 24 te gaan staan, zwart nu 37—41, wit 24—19 afwachtend, waar

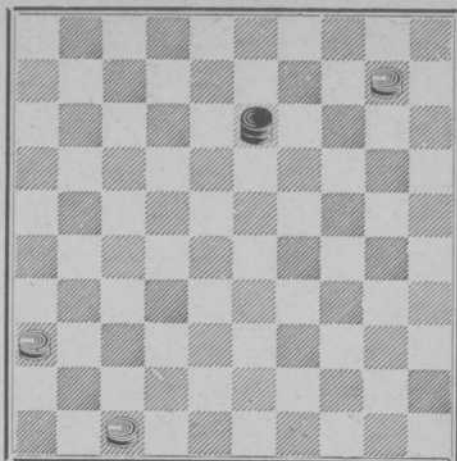
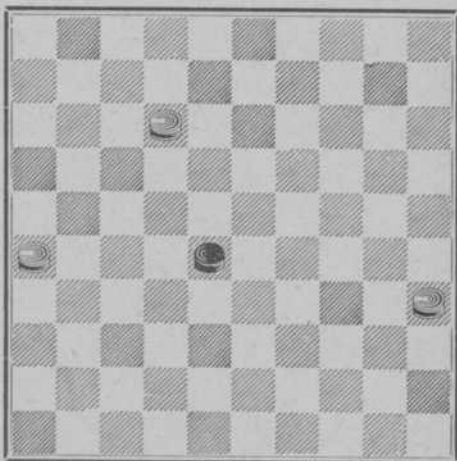
ZWART.

zwart dam zal halen. In beide gevallen is hij nu verloren. Wit heeft 3 schijven op 10, 36 en 47 en zw. 1 dam op 13. Wit speelt nu 36—31 en 10—4, waarmede zw. vastzit.

Wit heeft 3 schijven op 12, 26, 35 en zw. 1 sch. op 28.

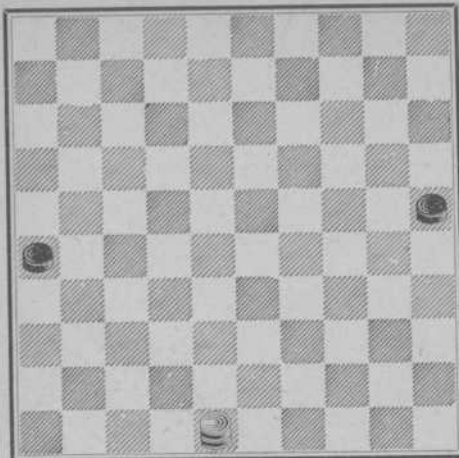
Wit heeft 1 dam 19 en zw. 2 schijven op 12 en 15.

Nu haalt wit met 12 dam op 1, zw. moet intusschen ook 2 keer zetten en staat dan op 38. (op 37 zou hij verliezen door 1—23, enz.), wit gaat dan op 23, (op 29 remise!), zw. 38,43, wit 23/28! (mooi!), en zw. wordt gevangen. Wit wint ook door op 2 of 3 dam te halen!

WIT.
ZWART.

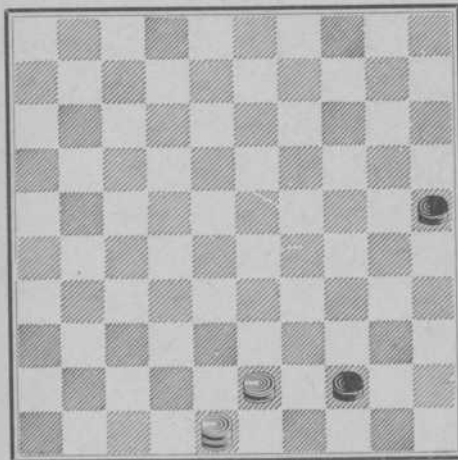
WIT.

ZWART.



WIT.

ZWART.

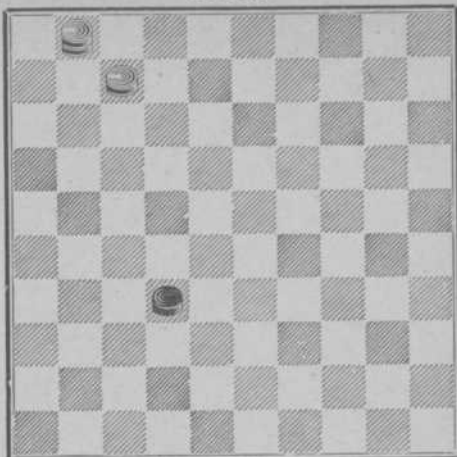


WIT.

Nu wint wit door 19/23. Na 19/23 volgt zw. 12/17 wit 23/28 (steeds schaak!) zw. 17/21 wit 28/32 zw. 21/26, wit 32 37, zw. 15—20, wit 37—42, zw. 20—25, wit 42—48! Nu moet zw. wel eene schijf opofferen en de andere kan geen dam meer halen, daar de witte dam, aan zwart, de pas afsnijdt, door de diagonaal te nemen, of de trictraclijnen! 19/24 wint het snelst.

In den stand wit 1 dam op 48 en 1 schijf op 43 tegen zw. 2 sch. op 25 en op 44, wint wit door 43/39, zw. 44:33, wit 48—43! zw. 25/30, wit 43:25 zw. 33/38 en wit wint door 25—48!

ZWART.



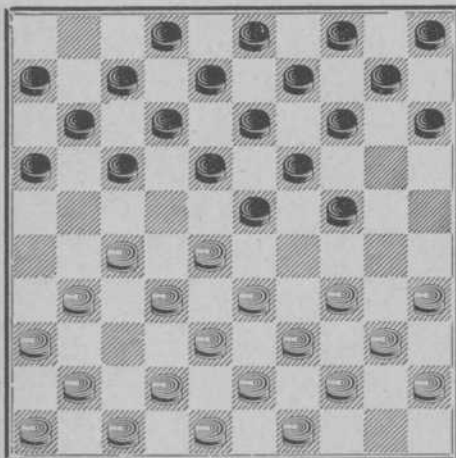
WIT.

Wit wint door 7-2! (2 dammen; zw. 32/38. Wit nu op de lijn 15/47 of lijn 16,49, daarna dien dam weggevend en met den anderen dam de zwarte schijf keerend!

II. VERSCHILLENDE OPENINGEN,

Wij geven de openingen niet volgens theorie, al komen ze er ook mede overeen. Alleen, om een voorbeeld te kunnen naspelen, en later daaromtrent zelf iets te vinden, wat goede vervolgzetten zijn, minder goede of slechte.

ZWART.



WIT.

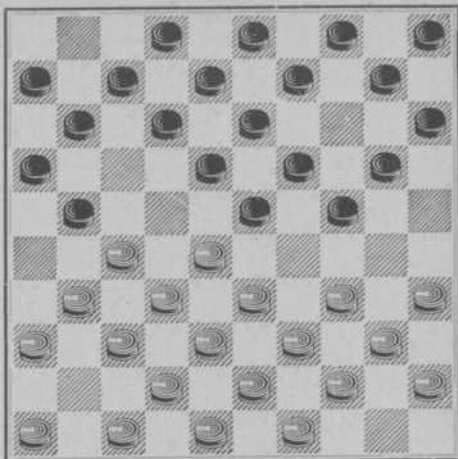
Schijnbare foutieve opening.

Wit heeft geopend als volgt:
1. 33-28 2. 39-33 (aansluitend) 3. 44-39, 4. 50-44, 5. 31-27, 6. 37-31 Zwart heeft van zijn kant dezelfde zetten gedaan. Bij den 6en zet kan zw. in schijn door den Mallejansslag 1 schijf winnen, nl.: zw. 5. 16-21, 6. 17-22, 7. 12-21 en 8. 23-29 kan niet, daar schijf 12 er uit gegaan is.

ZWART.

Vervolg van 't vorige.

Als na dezen stand wit nu speelt 28—22, dan mag zw. b. v. niet spelen 9 of 10 op 14, daar wit dan door 22—17, enz. schijven wint. Evenmin mocht zw. 12—17, daar wit dan op meerdere manieren dam zou halen, enz. In plaats van 28—22 kon wit ook wel vervolgd hebben met 46 of 47 op 41, of 31—26 of met 27 of 34!

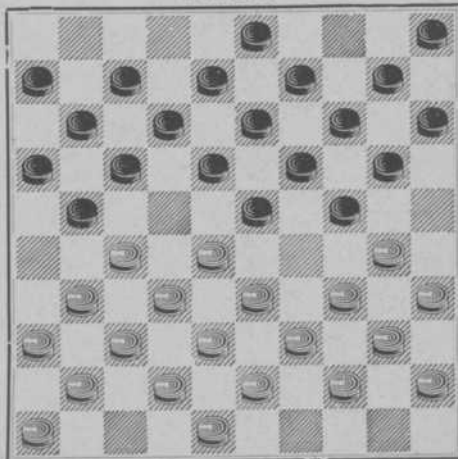


WIT.

ZWART.

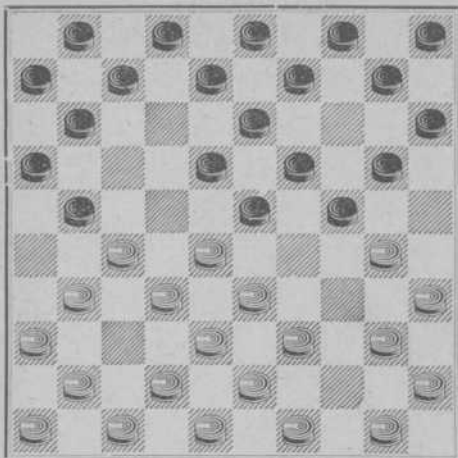
Vervolg van 't vorige diagram.

De laatste vervolgzetten zijn voor wit geweest: wit 7. 41—37, zw. 10—14, 8. 47—41, 4—10. Nu is de stand weer symmetrisch, d.i. precies gelijk, aan weerskanten. Wit 9. 34—30, zw. 17—21. 10. 39—34, 12—17. 11. 44—39, 7. 12. 12. 49—44, 1—7. Door 28—22 verliest wit nu 1 schijf. Men moet dus steeds voor en achter zien.



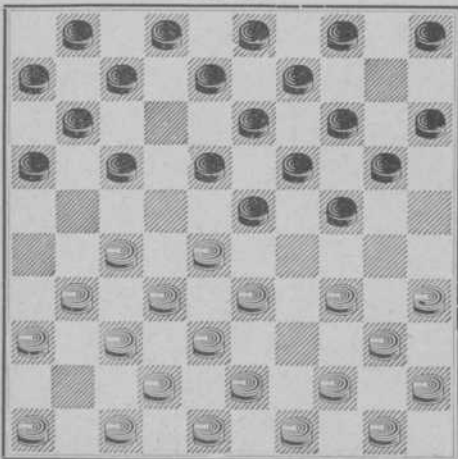
WIT.

ZWART.



WIT.

ZWART.



WIT.

Een ander vervolg, als hiervoor.

Als zwart nu 7—12 speelt, mag wit wel 30—25 spelen, doch niet 31—26, want in 't laatste geval wint zw. door 24—29 een schijf welke schijf wit ook eerst wil slaan, wit krijgt n.l. den naslag, wat aan zwart een vrije zet van 29—34 bezorgt. ('n soort tempo!)

Weër een andere opening, die bijna alle op 't zelfde neerkomen.

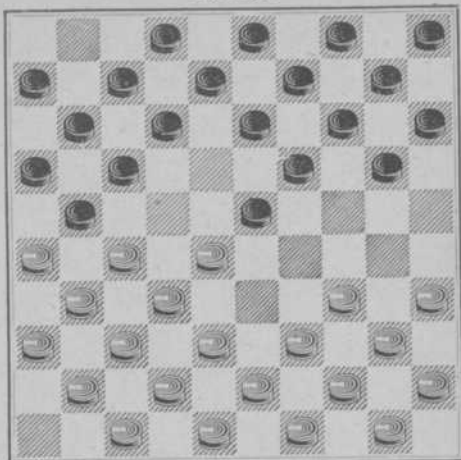
Tot zoover heeft zw. precies nagespeeld. Als wit nu 31—26 zet, kan zw. niet 20—25 naspelen, wegens 34—29, waardoor wit een schijf zou winnen, in verband met zet 27—21. Speelt zw. in pl van 20—25 b.v. 5—10, dan kan wit ook eerst nog b.v. 46—41 spelen, of dan 20—25 ook nog volgen mocht!

ZWART.

Nog eene opening.

Wit 31-26, zw. 16-21.
(sluit zich op, d. w. z. zet schijf
17 vast in dit geval) wit 31-
27; 11-16, wit 36-31; 6-11,
wit 41-36; 1-6! w. 46-41.
zw. 18-23? wit 33-28. Nu
kan 12-18 niet, daar zw. dan
damsloeg, door 28-22 enz.

Overigens, als men slechts
goed uitkijkt, per zet hoog-
stens 1 minuut, kan *alles* ge-
speeld worden!



WIT.

a. Diverse spelen!

Van 3 dammen tegen 1 dam en 1 schijf zagen we
veel fraaie eindspelen van Blankenaar. Van den Heer
Broekkamp en mij slechts een van grootere waarde.
Volgens „Jeu de Dames” blijkt, dat ik den stoot er aan
gaf, sinds 1892, '93.

Van 5 d. tegen 2 d. gaf ik meer volledig een geheel
overzicht, in korte trekken saamgevat, gelijk dat o. m.
ook opgenomen is in 't boek van Battefeld en de Haas.
Ik schreef later naar Holland, dat mijne studie over
4 tegen 2 dammen mij veel moeilijker gevallen was,
om dat in korte trekken samen te vatten, z.g.n. in 't
algemeen de grenzen te trekken. Een der schoonste en

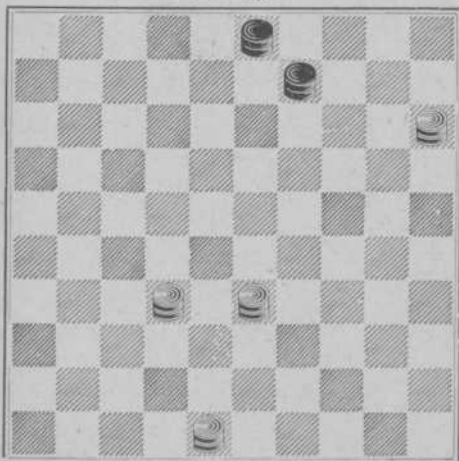
diepste problemen van mij is b.v. wit 4 dammen op 15, 32, 33 en 48 tegen 2 zw. dammen op 3 en 9!

Na dien tijd zijn er hier en daar vraagstukken aangeboden en nu staat er ook reeds een eindspel op dat gebied in 't Maandblad, auteur C. Blankenaar.

Zooals ik ook elders schreef, geven losse problemen geen overzicht over 't systeem, in 't algemeen, zooals ik dit reeds in $\pm$ 1905 en in een grooter werk van mijne hand „Practisch Dammen” ontwikkelde.

Alle die soort dingen beantwoorden de vraag: Wanneer men nog winstkans heeft en wanneer de Remise vaststaat. Dat we dit hier nu niet behandelen, is, omdat het te uitgebreid zou worden. Zelfs in 't andere werk

ZWART.



WIT.

Veel mooie, diepe tempo's!
De stand is 'n variant uit de remisestelling: 4 witte dammen op 29, 33, 46, 48 tegen 2 zw. dammen op 3 en 25, na de zetten 46-37, 37-32 en 29-15. 't Is nu een zeer fijn probleem op zich zelf, met veel fraaie varianten!

hebben wij een excerpt getrokken, uit de geheele meer volledige copie, op gevaar af, onvolledig te worden, of hier en daar misschien zelfs min of meer onjuist.

De studie zelf zal getuigen voor de oorspronkelijkheid!

Omtrent de studie van 1 tegen 3 d. moeten wij nog iets naders mededeelen, gelijk enkele andere dingen.

En, in verband daarmee omtrent de regels. Wij hadden ons oorspronkelijk voorgesteld slechts in heele groote trekken even den algemeenen gang van 't spel aan te geven. Wij hebben de grens iets te veel overschreden, om nu niet wat meer precies ook de regels weêr te geven.

Wanneer eene partij van weerskanten beneden 6 stukken is gekomen, doen zich verschillende gevallen van Remise voor, waarvan wij slechts eene bepaalde groep nemen. Van 1—3 stukken van weerskanten is in 't algemeen remise. Voorbeelden er van zijn overal te vinden.

Voor 't geval van 3 d. tegen 1 d. moeten wij echter onderscheiden, of de 3 d. of de enkele dam de middellijn beheerschen. In 't eerste geval hebben de 3 dammen nog 15 zetten, om te winnen, anders 5.

Ik kende eerst maar 'n 6-tal regels, o.a. ook van 't blazen, dat nu vervallen is, evenals „Damslag voor!”

Men leerde geen schriftelijken regel omtrent het ga a n en sla a n v a n d a m o f s c h i j f. Men leerde dat van zelf door te spelen. De een wist dit en de ander dat. Langzamerhand kreeg ik zelf denkbeelden, om de g r e n z e n v a n r e m i s e te leeren kennen en ze vast te stellen in 't kort, in 't algemeen.

Zoo vond ik eens eene winststelling bij 3 tegen 1 dammen. En, terwijl het vroeger direct voor remise

gold, eischte ik b.v. 10 zetten. De tegenwoordige toonaangevers meenen zich aan dit getal krampachtig vast te moeten houden, zonder de eigenlijke beteekenis goed in te zien. Daarom kiezen de Franschen 20 zetten, en nam ik 15 zetten aan in 't eene geval, met bovendien de zetten voor 'n aanwezige winststelling. Tegen minder goede spelers geeft het alleen iets, n.l. te zien, of ze voldoende vast in de leer zijn. Anders geve men direct de partij als remise!

Die de minste stukken heeft, kan in 't laatst nooit anders meer winnen dan door groote blunders, (bévus), van den ander, en daarom wordt ook alleen bedoeld, dat de meeste stukken zullen winnen of slechts remise maken. De voorbeelden worden vaak gekozen, dat wit begint en wint. In gespeelde partijen komen wel eens stellingen voor, waarbij men zwart laat beginnen of ook winnen, zooals gespeeld is geworden!

Bij de behandeling lette men er eens op, dat ik, bij mijne kleinere en grootere werkjes, (het grootste is 'n soort standaardwerk te noemen!), nooit de voorbeelden uit deze of gene boeken weêr ontleende. In hoofdzaak komt wel veel met elkaar overeen, en ten slotte vinden meerdere geniën dezelfde stellingen, doch men vergeete niet, dat de eerstlevenden de eigenlijke scheppers geweest zijn, ook van ideeën. Paarden, die de haver verdienen, krijgen ze daarom nog niet altijd. Ze gaan soms eerder dood. Zoo bv. wijlen den Heer „Meester” Constant Stams, (honoris causa!).

Wanneer wij nu verder nog iets van de regels willen geven, dan is het dit.

Aanroeren verplicht tot spelen van dat stuk. Altijd, als 't gespeeld kan worden. Een stuk van de tegenpartij aan te roeren of tegen de regels van 't bord te nemen, enz., is ongeldig, en zulks moet hersteld worden. Gebeurt zoo iets nogmaals en onder contrôle opzettelijk, dan moet men de partij als verloren beschouwen voor den schuldige. Indien de eene speler 3 stukken, waaronder schijven, heeft, en de ander 1 dam, zonder meer, dan kan de speler met den enkelen dam vorderen, dat die schijven op de plaats zelve dammen worden, en waarna de enkele dam nog mag zetten. De regel omtrent 3 d. tegen 1 d. zijn dan meteen geldig, tellende sinds den 1^{en} zet van de meerdere dammen, steeds, en sinds den eisch! Eischt de enkele dam, niets, dan is dit in 't voordeel van de 3 dammen!

Op wedstrijden kunnen wedstrijd klokken gebezigd worden. Sommige spelers drukken te lang, d.w.z. denken langer dan noodig is, volgens kundige spelers. Om te voorkomen dat de een den ander dood drukt, heeft men bepaald, dat men een zeker getal zetten per uur moet doen en ik stel daarvoor 2 minuten per zet, d.i. ± 30 zetten per uur, dus 60 per 2 uur enz. Die dit aantal zetten niet bereikt binnen dien tijd, heeft de partij verloren, als niet vlug genoeg van begrip of doorzicht.

Op wedstrijden moet steeds 'n adviseur of controleur of regelaar-organisator zijn, welks advies beslist, mits tijdig ingeroepen.

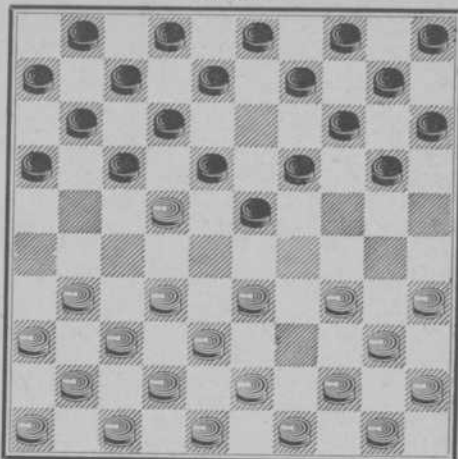
Dat men elkaar onder 't spel niet opzettelijk mag hinderen, spreekt van zelf. Doch, om nu spelers met slechte

gewoonten, b.v. fluiten, enz. enz., te weren, is soms wel moeilijk. Men moet als tegenspeler, ook zoo vast zijn, dat er 'n kanon achter je afgeschoten worden kan, zonder uit het spel te geraken! En, hiermede, kunnen we gevoegelijk volstaan. Men zal in 't winterhalfjaar nu wel reeds goed kunnen aanleeren!

Verschillende Slagzetten in de partij voorkomend.

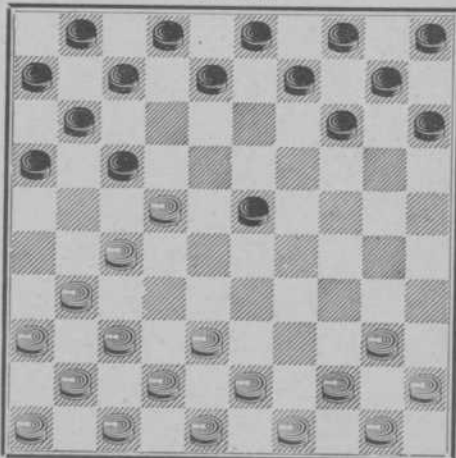
In de opening komen ook vaak slagzetten voor, die geen voordeel aan schijven, maar wel aan positie meebrengen. Vandaar, dat wij in dit hoofdstukje verschillende kleinere slagzetten zullen behandelen, alleen om 't idee te geven, van hetgeen zich nog al licht voordoet, voor, laat ons 't noemen, 3e en 4de klas-spelers. De grenzen tusschen de spelers kan men niet precies aangeven. Het voorbeeld moet dus gekozen worden, als grepen uit velerlei partijen. Want zooveel spelers, zooveel klassen zijn er ook haast. Dan weêr speelt de een een tijdlang goed, om daarna weêr alles te bederven. Toch kan men ze in 't algemeen tot eenige groepen brengen, waarbij 'n lagere klasse-speler soms echter wel eens zetten doet, die 'n hoogere klasse-speler over 't hoofd ziet. Wij merken nog op, dat wij het goede of slechte van de zetten niet steeds precies aangeven. Men moet dat zelf na veel oefening leeren inzien. Wij geven de zetten aan, alsof wij uit een volle partij gespeeld hadden, en kiezen nu en dan 't diagram op 't moment van den slag, met weglating van overbodige stukken. De allereenvoudigste fouten kunnen wij niet aangeven, b.v. 1e zet van wit

Na 3den zet van wit.
ZWART.



WIT.

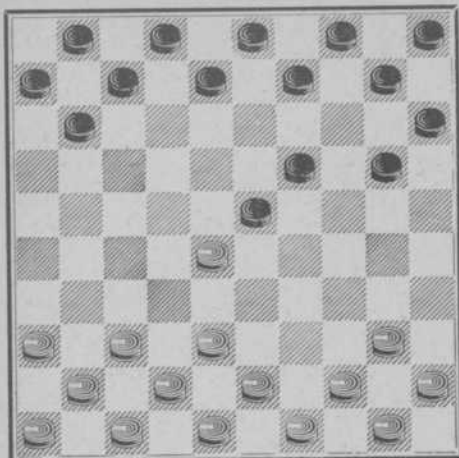
Na 5den zet van wit.
ZWART.



WIT.

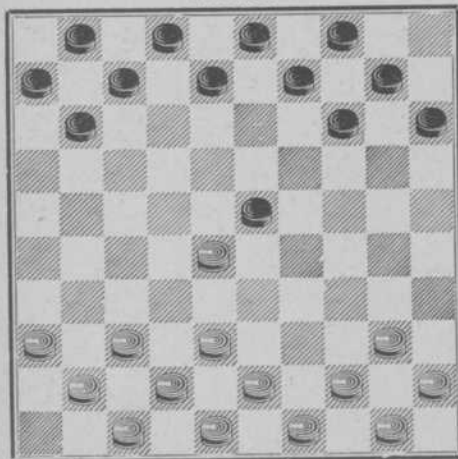
(volle partij!) 31-27,
1e zet van zwart als
antwoord of tegen-
zet 16—21, waarna
2e zet 27:16 zou
volgen. De notatie,
zooals die gebruike-
lijk is, volgt nu: Een
volle partij. Wit.
1. 33—28, zwart.
18—23; w. 2. 39—
33, zw. 13—18? De
slag, die nu volgt,
kon niet, als zw. ook
rechtuit aangesloten
had. W. 3. 28—22,
zw. 17:30; w. 35:
22. Elk heeft nu 3
geslagen. Als zw. nu
door 12—17?, de
witte sch. 22 wil
kapen, dan volgt
hierna b.v. w. 4.
zw. 12—17? Zwart
helpt hierdoor wit
depositie herstellen!
W. 5. 32—27! zw.
17:28; w. 6. 27—
21! zw. 16:27. Nu
krijgt wit eene schijf

Na 8sten zet van wit.
ZWART.



WIT.

Na 11en zet van zwart
ZWART.



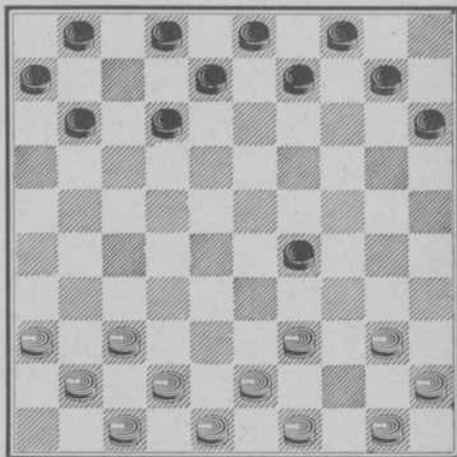
WIT.

van links naar rechts, tot herstel van den daar geschoten bres. W. 7. 31:33, zw. 14—19! Zwart sluit weêr naar voren aan, om de gevorderde schijf 23 te helpen, d.i. te dekken aanden achterkant. Hij had dit vlugger gedaan, bij den 4den zet, door 12—18! W. 8. 33—28, zw. 23:32. Wit herneemt het centrum (veld 28) en ontnemt dat aan zwart. W. 9. 37:28! Wit kiest den slag naar 't midden, om veld 28 te hernemen. (23). Elk heeft nu nog 14 schijven. Men moet op 't bord tellen; dat geldt. Wil zw. nu veld 23 hernemen, dan spele hij bv. 10—14. W. 9. ...

10—14. Wit ziet zwarts' plan, wat hij meent te moeten verijdelen. W. 10. 41—37, zw. 5—10; w. 11. 46—41, zw. 19—23?! Deze zet van zw. is min goed, hoewel hij zijn doel bereikt! W. 12. 28:19, zw. 14:23! w. 13. 38—33. Nu kan wit straks naar 2 kanten afruilen. Zwart wil wit niet op 28 hebben en wijkt nu zelf af, aldus: w. 13., zw. 23—29? W. 14. 33:24, zw. 20:29?? De zw. schijf 29 is nu te ver van eigen vrienden, op 't zoogenaamde doodenveld of kerkhof. Wit.

15. 44—39. Door dezen zet van wit, ziet zwart het gevaar reedsaankomen. De afruil 40—34 had wit ook reeds een positievoordeel bezorgd, doch zeer gering! Zw. moet nu 't schijfverlies trachten te voorkomen. W. 15. Zw. 7—12. Een der beste zetten, op 't damgevoel af! Vergelijk 't hoofdstuk

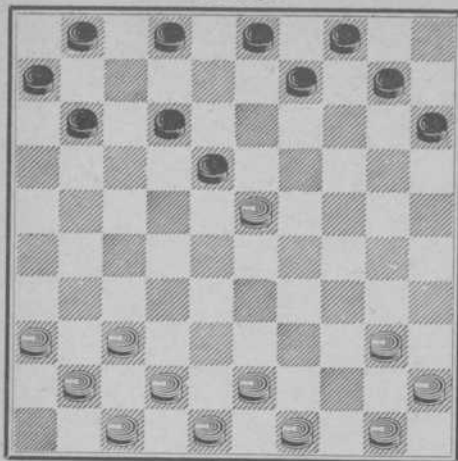
Na den 15den zet van zwart.
ZWART.



WIT.

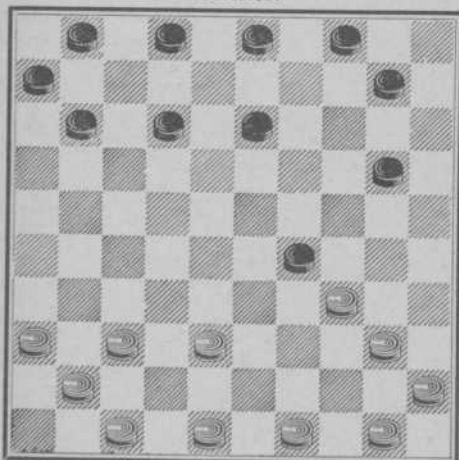
over: Practische wenken. W. 16. 39—34! Zw. 8—13!! Deze zet is nog iets beter dan 9—13, hoewel dit meer 't damgevoel zegt, hetgeen falen kan in de praktijk! Deze en dergelijke kleine uitspraken en hypothesen van mij,

Na den 17den zet van zwart.
ZWART.



WIT.

Na den 20sten zet van zwart.
ZWART.



WIT.

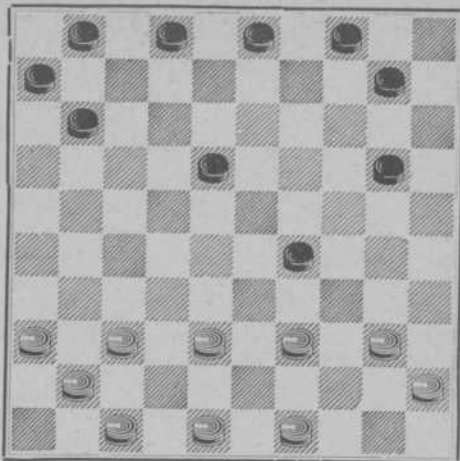
vergete men nooit.
Gij zult er het dam-
gevoel door leeren!
W. 17. 34 : 23. Zw.
13—18! Vergeet den
auteur er van niet!
Er zijn zooveel die
met andermans vee-
ren pronken! W. 18.
42—38! Zw. 18 : 29.
W. 19. 43—39! Hoe
moet zw. er nu meê
aan? Wit kan met
39 op 2 manieren
vervolgen, en zw.
kan maar naar één
kant verdedigen.
Zw. krijgt nu een
idée 2e klasse,
aldus. 19. 15—
20! Speelt wit nu
39/33, om 2 te win-
nen, dan komt zwart
weêr op 29 door
10—15 te spelen.
Dus denkt wit, die
alles ook immers
nog niet ziet, door
39/34 vast 1 sch. te
winnen. W. 20.

Na den 23sten zet van zwart.

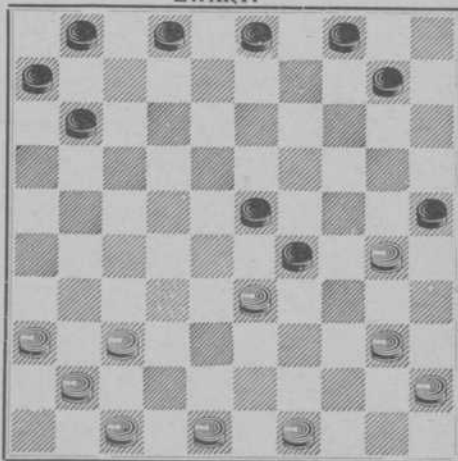
ZWART.

39—34. Zw. 9—13!
44. W. 21. 34—23.
Zw. 13—18! Wit
mag nu niet verder
doorloopen naar 19,
daar hij dan o.a.
door 3—9 alleen,
doch beter door 2
en 4 te zamen
„teruggenomen”

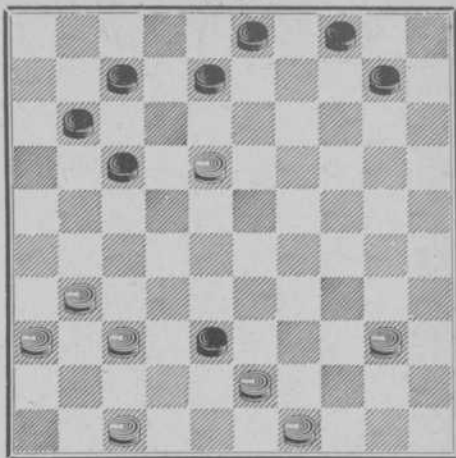
wordt. W. 22. 50—
44. Zw. 18 : 29. W.
23. 44—39. Zw. kan
z.i. straks niet zoo
vlug de 2de keer
een nieuweschijf
op 18 brengen, voor
nieuwen afruil. Dus
tracht hij nu den
afruil te voorkomen,
tevens 29 verdedi-
gend. W. 23. . . .
Zw. 12—18! Wit
stoort zich er nu
echter niet meer aan
en vervolgt. W. 24.
39—34. Zw. 18—
23!? Straks blijkt,
dat wit nu toch een
voordeel behaalt.

**WIT.**

Na den 26sten zet van wit.

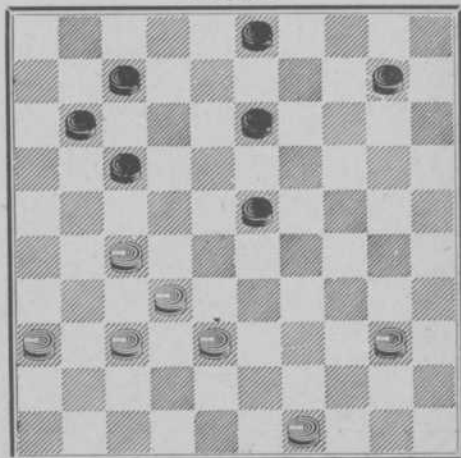
ZWART.**WIT.**

Na den 31sten zet van zwart.
ZWART.



WIT.

Na den 35sten zet van zwart.
ZWART.

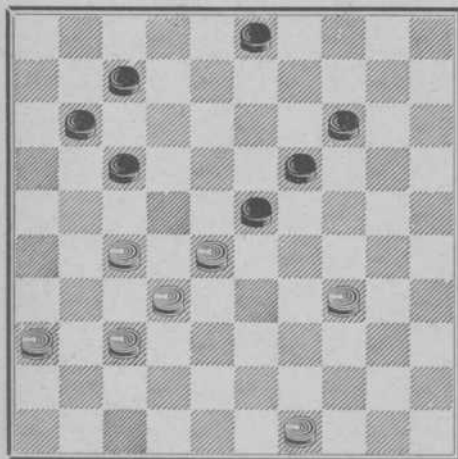


WIT.

8—12!! En zwart krijgt zijn schijfverlies weêr vergoed! Het komt er voor wit nu op aan, zich rechts wat te herstellen, van 't geleden schijfverlies. Hij begint links dus, wat het verste nog achter op 't bord naar rechts gebracht kan worden. Dit is vaak 't geval en kiezen wij daarom, tot aanleering, dezen zet. 33. W. 47—42! Zw. 12:23. 34. W. 31—27. Wit had nu wel door kunnen gaan met 42, doch als zw. dan 17—22 gezet had, zou de zw. schijf aldaarhinderlijk zijn voor wit's verder doel. Men moet verder zien, dan de neus lang is! Nu kan zw. ook niet

verder met 23! 34. W. Zw. 4—9. Die moet ook voorwaarts: alle vrienden moeten mēewerken. 35. W. 42—38, zw. 9—13! Juist, om op 24 te komen, kunnen nu de andere Zw. schijven alle blijven schuiven (zetten!) Wit probeert nu echter 'n kleine strooptocht. 36. W. 40—34! Gelukt het niet, dan moet hij wêer zien. Hij hoopt op zet 13—19 van zwart, waarna 34—29 van wit volgt, daarna 27—22, met damslag op 5. Doch dit zou zw. ook dam bezorgen over 40. Zw. ziet het en waagt zich er niet aan. Hij krijgt dam na wit en z.i. op 'n gevaarlijke plaats. 36. W. zw. 10—14. Zwart heeft links nog 4 s., wit rechts slechts 2! 37. W. 38—33! Nu kan 14—20 niet, daar wit dan 33/28 zet, hoewel wit's positie dan erg eenzijdig wordt. 37. W. zw. 13—19!

Na den 38sten zet van wit.
ZWART.



WIT.

Zet wit nu 33—29?, dan bederft hij zijn stand, doordien zw. dan o.a. 23—28 heeft, enz. 38. W. 33—28!! Wit doet half onwetend echter een beste zet. 2e klas spelers zien er direct sterke spelers in! Nu kan zw. met geen der 3 steenen spelen, die op 14, 19 en 23 staan. Jawel,

zegt er een, met 14—20, want dan kan wit slechts op 25 slaan, door eerst 34—29 en 28—22 te spelen.

38. W. Zw. 14—20! Volkomen goed gezien, doch er is iets vergeten, n.l. als wit eens wat anders gezien heeft, tevens! In 't eerste geval zou zw. damhalen over 40 en wit zou gekeerd worden van dam door 3!

Zie daar 't voordeel van de kroon-schijven, (3 en 48.) 39. W. 27—22!!

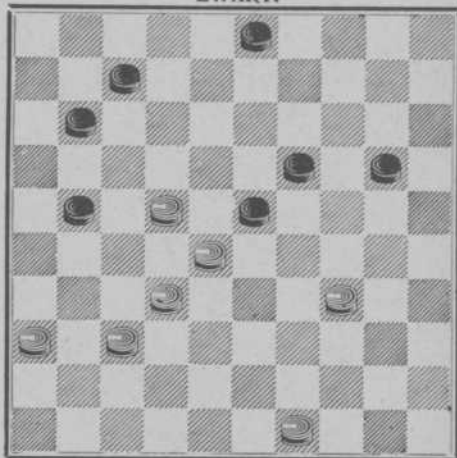
Wanneer zw. nu niet speelt 17—21, dan gaat wit er door tot dam, of wint na 7—12, 'n schijf enz. 39 zw. 17—21!!

De reddende zet is toevallig heel best met een! De geheele partij blijft er wel houdbaar om echter!

Wit moet nu oppassen, of op n' geluk hopen, al is 't laatste ook geen goed spel. Bij nood is alles goed, wat kans geeft! Die waagzetten worden dan alleen gedaan, en wel berekend naar de toegedachte kennis van den tegenstander! De eene speler zou nu dit spelen, de ander dat. Tot leering geven wij juist min of meer foutzetten, soms. 40. W. 49—43? zw. 3—9! Beide niet sterk, maar wat zullen ze? Ja, 20—24 ware nu beter

Na den 39sten zet van zwart.

ZWART.

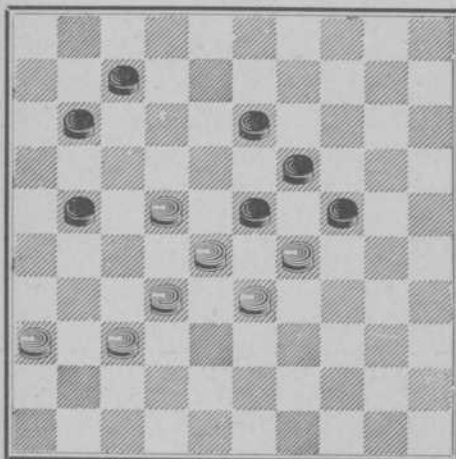


WIT.

geweest! En, na 7—12 van zw., had wit niet direct maar 22—18 moeten spelen, wegens zw. 21—27, enz. 41. W. 43—38? Zw. 9—13?! Deze overwegingen moet men leeren maken. 't Loopt eerst nog wel; maar straks? Deze overwegingen zijn niet ver genoeg berekend. 42. W. 38—33! Zw. 20—24! Moest wel haast volgen, thans. 43. W. 34—29, Zw. 23 : 34. Men had deze overweging te voren moeten zien! 44. W. 22—18. Z. 13 : 22. Men moet dieper leeren nadenken over elken zet, want het damspel is schoon en diep!

Na den 43sten zet van wit.

ZWART.



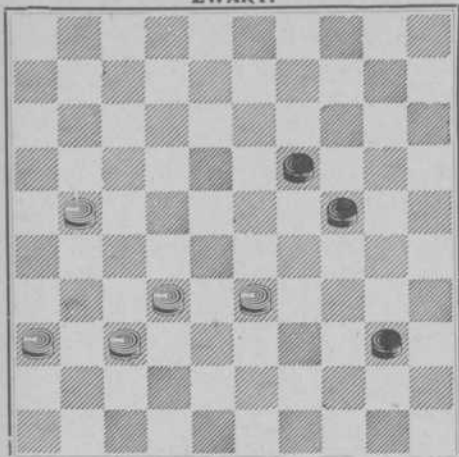
WIT.

45. W. 28 : 6.

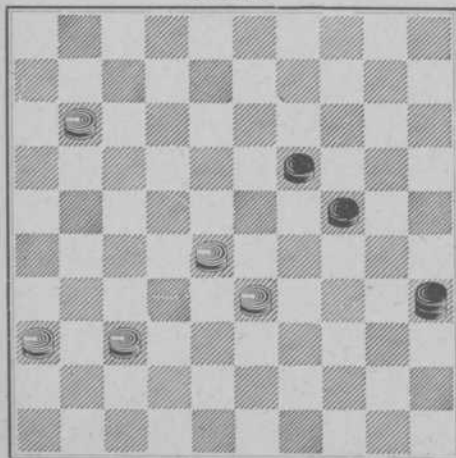
Indien zw. nu niet royaal is, dan kan de zuinigheid de wijsheid wel eens bedriegen. 45. W. Zw. 7—11! 46. W. 6 : 26. Zw. 34—40! 47. W. 26—21! Wit staat één veld verder naar dam met deze schijf, maar dit gaat niet altijd op, als de andere schijven

te veel gevaar loopen. Pas maar eens op! 47 W. Zw. 40—44! Beter 2 kansen van achterloopen, dan op 45 te gaan! 48. W. 21—17? Of er een betere zet ware, zou te veel doen uitweiden voor 't doel, om den algemeen gang eens even na te gaan. 48. W. Zw.

Na den 47sten zet van wit.
ZWART.



WIT.
Na den 50sten zet van wit.
ZWART.



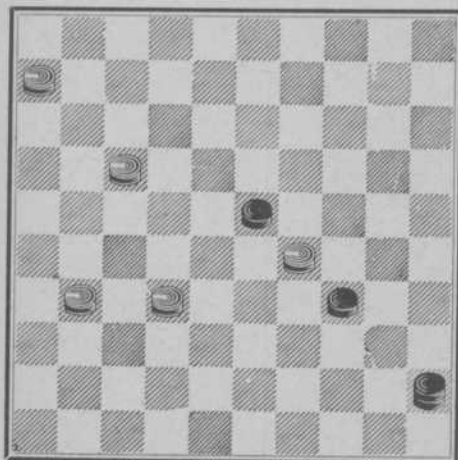
WIT.

44—49! 49. W.
32—28! Zw. 49—35?
Gelukkig, dat wit
nog zooveel schij-
ven heeft, anders
zou zwart vast win-
nen. Zwart waagt
een laatste kans.
Wit doorziet zwart's
plan. 50. W. 17—11!
Wit zou op 17—12?
nog juist verliezen,
wegens 19—23, enz.,
waarna zw. 4 sloeg
en de laatste schijf
later zou winnen.
Bij goed spel van
weerskanten blijft
deze partij nu re-
mise, doch wij wil-
len 't eens anders
laten loopen. Deze
partij is immers 'n
complex van ge-
zochte voorbeelden,
tot leering. En de
manier van leeren,
kenmerkt den mees-
ter. 50. W.
35—40! Wit wil

zoogenaamd mooi spelen, veelal uitlopend op de kat en de muis, waarbij de muis ontsnapt! 51. W. 11—6! Zw. 40—1! W. 52. 28—22. Zw. 24—30. 53. W. 22—17. Z. 1—45. 54. W. 36—31, zw. 19—23. Men kan hier niet meer spreken van slecht of goed, daar wit treurig speelt, en zwart op 'n loopje speelt. Zwart zou op zoo'n manier nog wel kunnen verliezen. Doch wit was eerst ten achteren, en had direct de remise-stelling moeten innemen, in plaats van nu nog alle schijven tot dam te willen laten loopen. In eens komt er soms iets tusschenbeide, dat we een onberaden zet doen. Een zet van onbedachtzaamheid, enz.! 55. W. 37—32! 't Is waar; zw. mag niet zet 45—50, doch de partij bleef dan toch nog remise. De overmacht is dan te gering! 55. W., zw. 30—

Na den 56sten zet van wit.

ZWART.



WIT.

34! 56. W. 33—29??? Daar heb je 't nu al! 56. W., zw. 34—39!! 57. W. 29 : 18, zw. 45 : 23!! 58. W. 6—1, zw. 23—45!! 59. W. 1—6, zw. 45—50!! 60. W. 1 : 44, zw. 50 : 28!!! Juist nog gewonnen, wegens den overmoed van wit! Zwart speelde 't laatste als 1e of 2e klas-speler!

Zooals we zien, precies 60 zetten, en in zooverre dus 'n normale partij, waarin hoogstens 75 zetten, (zonder dammen!) voorkomen. Deze partij is in 't begin (opening) en in 't middenspel beter gespeeld door wit, dan in 't laatst. De meeste spelers spelen onregelmatig, d. w. z. soms toevallig goed, alsof ze er al heel wat van kennen. En dan blijkt direct daarna, dat ze bij geluk de juiste zetten deden, zooeven. Zoodoende krijgt men in eene partij gedeelten van 1e tot 4e klas-spelers te zien. Men moet vast in de leer worden, d. w. z. 1 % fouten maken slechts. Wat voor minder goede spelers fouten zijn, zijn vergissingen voor meesters.

Wij willen nu de partij in 't algemeen eens na-gaan, hoe men moet spelen. Dit kan men in geen honderd partijen aantonen, daar men niet weet, welke zet de tegenpartij als antwoord zal geven. Vandaar, dat wij het bord zelf te hulp roepen, tusschen welks grenzen beide spelers moeten blijven. Zoo volgt nu iets over:

Wenken aan de spelers.

Zorg ten eerste voor de goede ligging van 't bord. Speel geen zet zonder doel, d. w. z. met uwen zet moet gij 'n plan ondernemen of doorzetten, in verband met de mogelijke vervolgzetten van weerskanten. B. v. 33—28 als 1e zet van wit, beoogt, van 't midden der 4e rij van wit uit gezien, naar 't midden der 5de rij te gaan, om zoo weinig mogelijk in de stelling te veranderen en tevens af te wachten, wat zwart zal antwoorden.

Ruil dus, om de voorgaande reden niet af, omdat de

schijven er toch af moeten, maar let op den komenden stand en wat de gevolgen van uwen zet kunnen of moeten zijn.

Houdt, als beginners, de schijven vrijwel bij elkander, aaneengesloten, opdat de vijand er geen bres in kan schieten, om door te gaan of te slaan tot dam.

De algemeene regel voor dit alles is samen te vatten, aldus: Ga en sla in de richting van 't midden van het bord! Doch, wegens afwijking der tegenpartij moet men zelf ook daarvan wel eens afwijken. Dit hangt van de zetten af.

In 't algemeen moet wit met 46 over 28 gelijk met 50 over 28, en zwart van 1 en 5 uit, over 23, om dan verder vooral links opmarcheerende tot dam te geraken. De hoofdstrekking kan kort heeten: Speel naar 't midden!

De reden is, dat elke schijf 't verband van rij en linie moet trachten te bewaren!

Bij goede verdediging zal de partij echter kamp of remise blijven. Ware dit niet het geval, dan zou de voor- of nazet steeds winnen, en het damspel, dat even schoon als diepzinnig is, geen waarde hebben.

Dam-, (en Schaakspel, mede), zijn edele en schoone spelen, die 't oordeel scherpen, 't verstand ontwikkelen en de lust tot studie vermeerderen en versterken, en, in dien zin, dus nut aanbrengen, omdat ze den combinatie geest opwekken, gelijk de wiskunde!

De ambitie moet natuurlijk niet door tegenwerkende omstandigheden gedood worden!

Men moet schijven 3 en 48, de zgn. kroonschijven, niet te vlug verzetten. Tegen 't laatst eener partij kunnen ze naar weerskanten de hulpbehoevende kameraden, steunen. Men noemt ze ook wel broeksknoop, omdat het heele zaakje er ahw. aan hangt.

Hiertoe is noodig, dat het verband der omliggende schijven blijft bestaan, hetgeen weêr mogelijk is, door 2 en 4 over 13, voor zwart, te ontwikkelen, gelijk voor wit 47 en 49, over 43! Wanneer veld 10 voor zwart, of 41 voor wit onbezet is, wegens 10—14 voor zwart, of 41—37 voor wit, dan is 't daarom ook veelal beter 5 inplaats van 4 te spelen op 10, en 46 inplaats van 47 te spelen naar 41.

Dat men verder met minder schijven, meer schijven der tegenpartij moet trachten tegen te houden, of vast te zetten, is mede een algemeene wenk, doch, ook dit kan voorkomen worden, als men er tijdig op let.

Om voorwaarts te rukken en om niet opgesloten te raken, ruilt men vaak af, mits de stelling er niet onder lijdt. Soms ruilt men achterwaarts af, om zich te herstellen. Zelfs kan dat soms juist de winst verschaffen!

Verdeelen wij de openingen in 3en, dan hebben wij het Centrum-spel, of 't spel, dat aanvangt midden op 't bord, met 33—28 voor wit, en het linker- en het rechter-vleugelspel, aanvangende met 31—27 of 26 en 30—34.

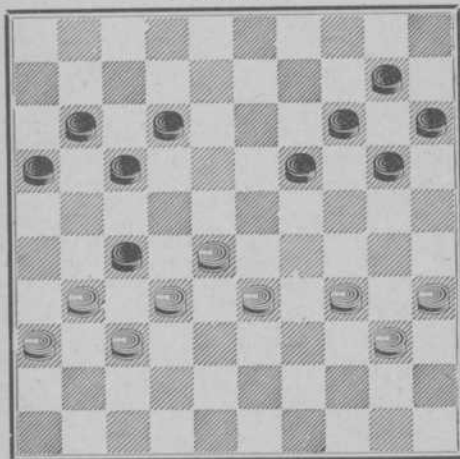
Nu moet men vooral rechts niet te veel afruilen, daar de vijand hier lichter dam haalt. Nog moet men zorgen, dat geen schijven onvoldoende gedekt, of te vergevorderd

zijn. Na eenige slagzetten in de partij, zoowel in de opening, als in 't middenspel en eindspel, zullen wij deze algemeene wenken volgens notatie en diagram voorstellen.

Openings-fouten.

A. 1. W. 33—28. Zw. 18—22? De zet van zw. is minder goed; doch wit kon eens 39—33? spelen. 2. W. 29—33?? Nu zit er voor zw. een slag in, die 't verlies van de partij voor wit na zich sleept, (bij verder goed spel). 2. W.

ZWART.



WIT.

...., Zw. 22—27!

Wit ziet wel een mooien slag voor zwart, als hij direct 31 : 22 slaat, waarna zw. n.l. 19—23 speelt; daarom slaat wit 32 : 21; doch zw. dwingt wit toch tot dien slag, door nu 16 : 27 te slaan, als volgt: 3. W. 32 : 21. Zw. 16 : 27! 4. W. 31 : 22. Zw.

19—23! Deze zet

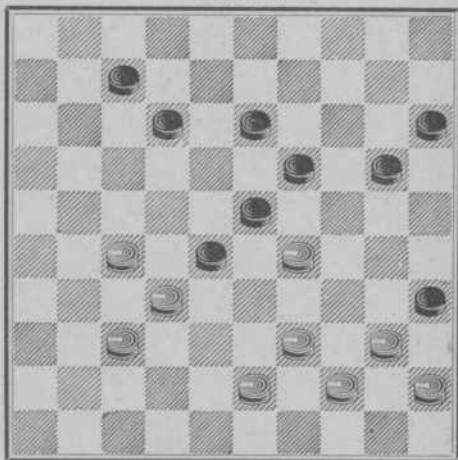
van zwart mag nu pas, daar anders wit den slag voorkomt. 5. W. 28 : 19. Zw. 17 : 30. 6. W. 35 : 24. Bij goed spel kan zwart de beide schijven op 19 en 24 om niet slaan en zal de partij winnen. Bij ééne schijf

meerderheid zal men gewoonlijk reeds winnen. Zeg dus nooit: O, 't is niets; 't kost maar 1 schijf! In elk geval is de winst dan gewoonlijk verkeken! Wit had beter gedaan, direct maar 31 : 22 te slaan, daar hij dan 1 schijf meer overhouden zou, want 17 tegen 16 is altijd nog beter dan 16 tegen 15 schijven. Deze slag is bekend als een zet van een slechten speler (Mazette), vandaar coup (slag) de Mazette, of z.g.n. Mallejanslag of Amsterdammer, Rotterdammer of Haarlemmerslag, omdat hij daar bekend was, als 'n mooi slag voor den winner. Ik maakte dezen slag, toen ik $\pm$ 14 jaar was, tegen mijn vader, die mij er attent op maakte, dat hij hem zelf nooit kon toepassen.

B. Deze zet kan ook door wit gemaakt worden, een zet later minstens. Ook kan hij in 't middenspel wel voorkomen, en in

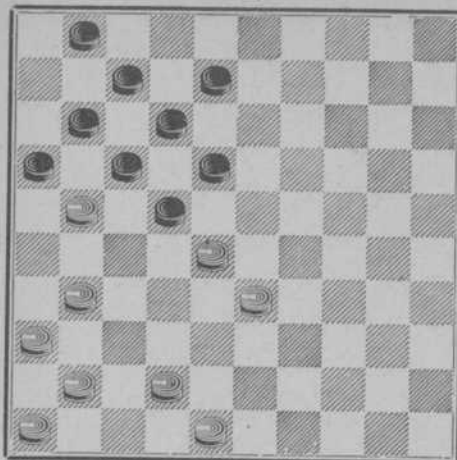
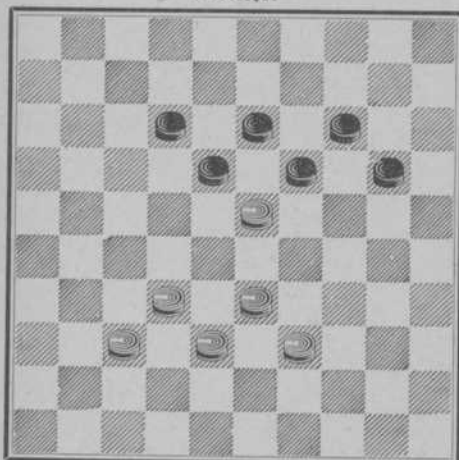
ZWART.

de opening wel in andere richting en in eenigszins gewijzigden vorm, of zonder winst. 1. W. 33—28. Zw. 18—23. 2. W. 31—27! Zw. 20—24! 3. W. 36—31. Zw. 14—20?? 4. W. 28—22! Zw. 17—28. 5. W. 35—30. Zw. 24 : 35. 6. W. 34—29. Deze slag brengt slechts



WIT.

ZWART.

WIT.
ZWART.

WIT.

tijdelijk 1 schijf voordeel, wegens den vrijen zet 13—18!

C. 1. W. 31—27! Zw. 17—22. 2. W. 37—31. Zw. 11—17?! 3. W. 32—28! Zw. 6—11?? Nu verliest zw. een schijf, n.l. schijnbaar 2 om 2! Deze openingsfout werd door mij zelf benut in een wedstrijd (1902). 4. W. 27—21!!

D. 1. W. 34—29. Deze zet is iets zwak. Het verband rechts wordt verbroken. 1. 20—25. 2. W. 31—26. De zetten van wit kunnen ook in omgekeerde volgorde! 2. 15—20?? En zw. verliest een schijf. 3. W. 29—23!

E. 1. W. 33—28.

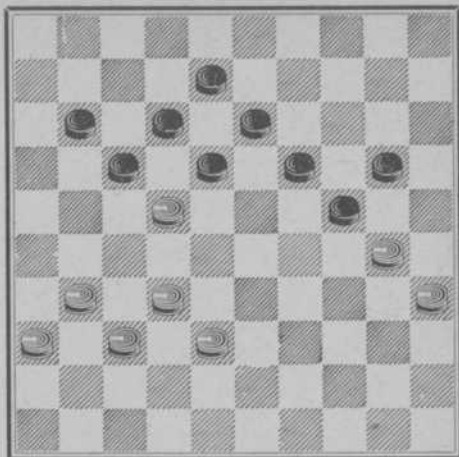
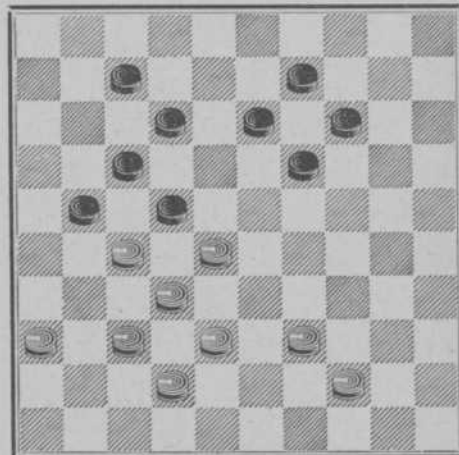
Zw. 19—24. 2. W.
34—30. Zw. 14—
19?? Zw. onder-
gaat de Mallejan-
slag. 3. W. 28—22!

F. 1. W. 34—30.
Zw. 16—21. 2. W.
33—28. Zw. 18—
22. Zw. verliest een
schijf. 3. W. 31—27!

G. 1. W. 33—28.
Zw. 18—23. 2. W.
39—33. Zw. 12—18.
3. W. 44—39. Zw.
7—12. 4. W. 49—
44. Zw. 2—7. 5. W.
34—30. Zw. 18—22.
6. W. 31—27. Zw.
22:31. 7. W. 36:27.
Zw. 13—18? Wit
krijgt dam, die hij
echter weêr verliest,
doch hij wint schij-
ven. 8. W. 28—22!

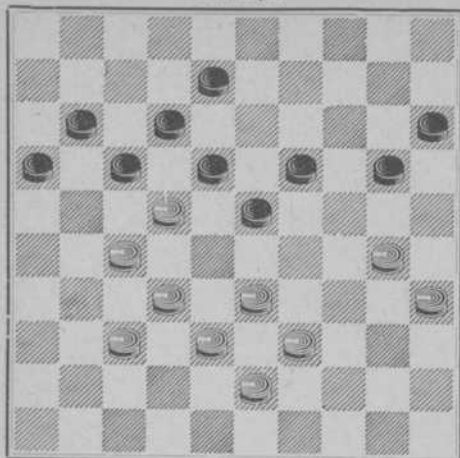
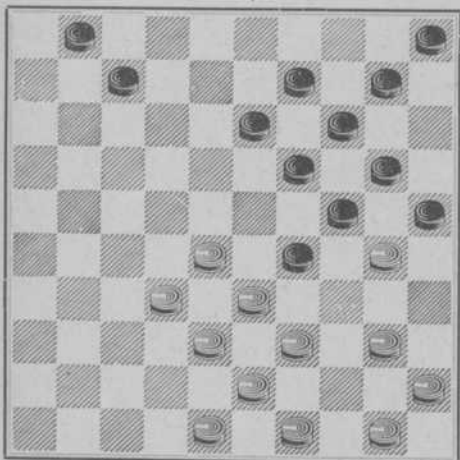
H. 1. W. 33—28.
Zw. 20—24. 2. W.
39—33. Zw. 14—20.
3. W. 44—39. Zw.
10—14. 4. W. 31—

ZWART.

WIT.
ZWART.

WIT.

ZWART.

WIT.
ZWART.

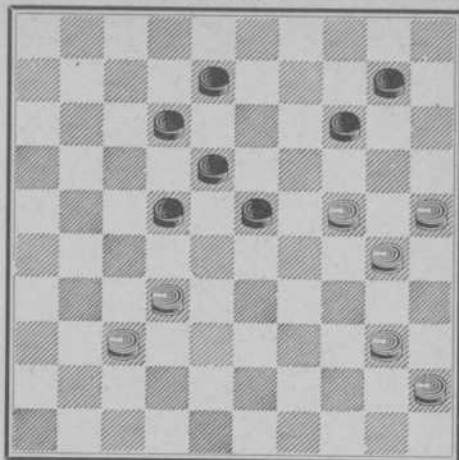
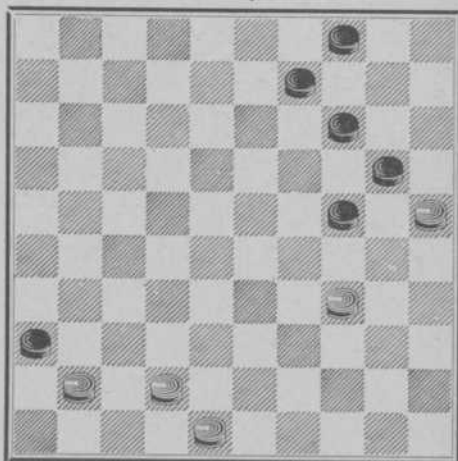
WIT.

27. Zw. 4—10. 5.
36—31. Zw. 20—25.
6. W. 34—29. Zw.
15—20?? 7. W.
29—23! Zw. 18:29.
8. W. 35—30! ?
Zw. moet wel 2
slaan en 't is ook
voordeeliger, daar
hij dan nog wêr
2 kan slaan.

Of wit dezen slag
had moeten doen?
Wij zullen hier geen
vervolg geven. Wit
heeft een dam voor
3 schijven. Dat is
wel wat veel in
dezen stand. Zwart
moet trachten voor
2 schijven den dam
te pakken en dan
heeft hij half ge-
wonnen, n.l. één
schijf voor!

Slagen en fouten in t middenspel of ook eindstellingen.

ZWART.

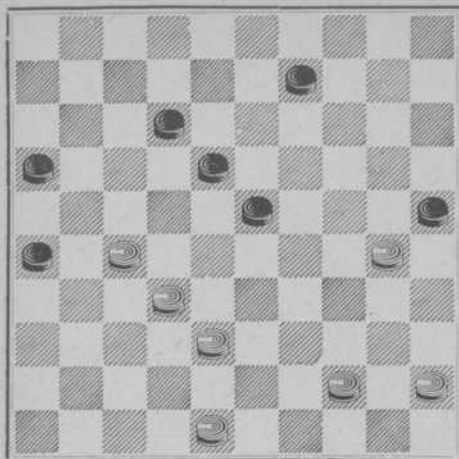
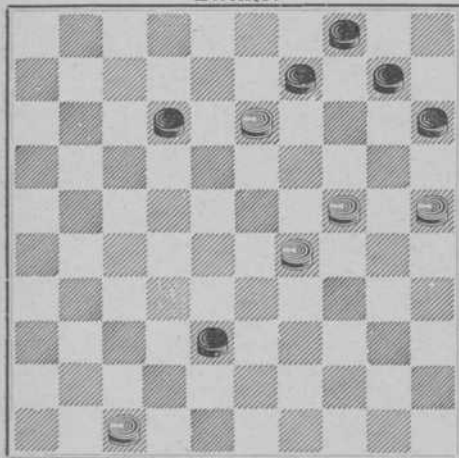
WIT.
ZWART.

WIT.

Wit heeft bv. 7 schijven op nummers: 24, 25, 30, 32, 37, 40, 45. Zw. heeft 7 sch. op: 8, 10, 12, 14, 18, 22, 23. Wit speelt nu b.v. 1. 24—19, zw. 22—28 zwart had minder gevaarlijke zet 12—17 enz. Wit 2. 19—13! doch hoe zw. nu ook slaat, wit kan niet winnen! Wit's spel stond anders echter op verlies! W. 25, 34, 41, 42, 48. Zw. 4, 9, 14, 20, 24, 36.

Opl. wit wint nu door de fout van zwart, die beter had kunnen doen door 24—30! Wit speelt n.l. 34—30, 30 : 10, 25 : 3 gewonnen.

ZWART.

WIT.
ZWART.

WIT.

't Achterloopen van zw. was hier fout. Wit 27, 30, 32, 38, 44, 45, 48. Zw. 9, 12, 16, 18, 23, 25, 26. Wit wint door 27—22!! (zw. moet wel eerst 18 : 27). 32 : 21, (nu moet zw. nog 2 keer slaan!) Na den 1en slag gaat wit zetten 44—40, en na den 2en slag van zw. moet wit dan slaan, 40 : 7. Bij goed spel wint wit dan verder. Zw. had niet 20—25 moeten zetten.

Wit : 13, 24, 25, 29, 47. Zw. 4, 9, 10, 12, 15, 38. Wit wint niet door 24—19!!, 47—42!!!, 29—24! en 25 : 5, omdat zwart nu 15—20 speelt, remise. Evenmin door 13—18! 47—42!!, 29—

23!! Een van de beste zetten van zwart is daarna 9—13, wit moet dan b.v. 5—14, zw, 4—9!! w. 14—5, zw. 3—8 met veel winst-kans. Wit gaat niet op 10; want dan is zw.'s beste zet 13—19, wit dan 23:14, zw. 15—20, en zw. wint!

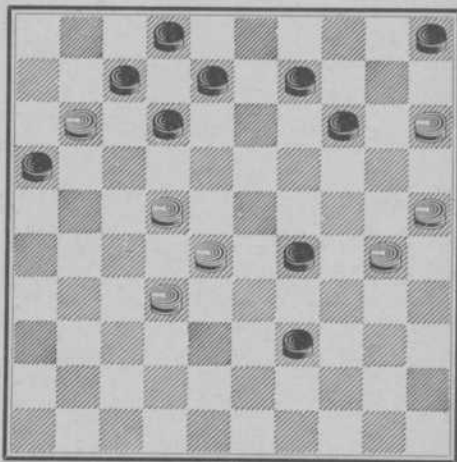
Dit laatste voorbeeld is dus meteen 'n soort eindstelling of eindspel wil men! Wit moest den zet dus wel doen, voor remise! Wij geven nu meer willekeurige stellingen, van 6 à 7 zetten. Er zijn er wel van 16 zetten.

W. 7 s. op 11, 15, 22, 25, 28, 30, 32. Zw. 10 s. op: 2, 5, 7—9, 12, 14, 16, 29 en 39.

Wit zou niet winnen door 11—6, of door 15—10. Hij bereikt zijn doel aldus: 1.) 22—18. 2.) 28—10. 3.) 15—10. 4.) 30—24! 5.) 25—1. 6.) 1—48. Ook op 43 zou wit winnen en zonder de witte schijf 32 ook!

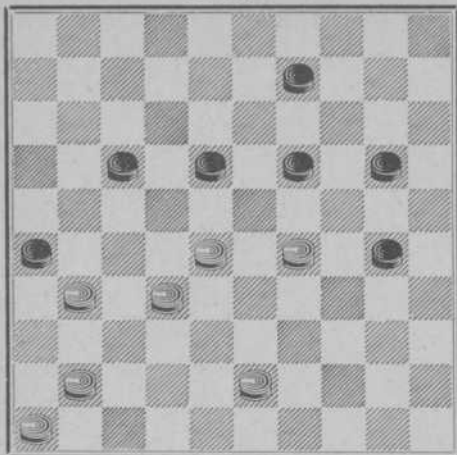
W. 7 s. 28, 29, 31, 32, 39. 41, 46, Zw. 7 s. 9, 17—20, 26, 30. Wit heeft de sch. te veel aan den linkerkant. Zwart heeft de sch. te hol staan en verliest daardoor, nl. 1.) 43—39, 2.) 39—34, 3.) 29—24. (Zw. mag kiezen te slaan!),

ZWART.

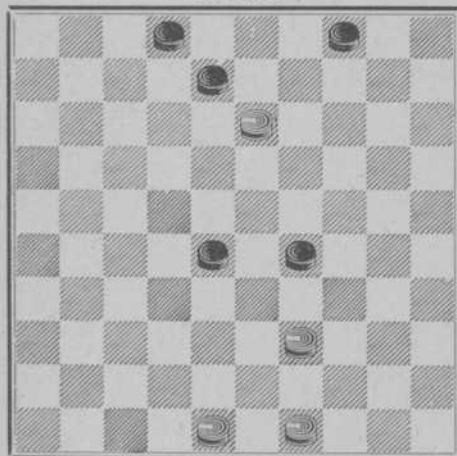


WIT.

ZWART.



Zw. had kunnen winnen, door niet met 3-8 achter schijf 13 te loopen, maar door 2 of 4 over 7 of 10, en verder over 11 of 15 op te marcheeren, ten einde de 2 voorposten hulp te brengen.

WIT.
ZWART.

Na 1.) 43-39! kon niet den gelijksoortigen slag ook maken door 2.) 29-24!! 3.) 39-33! 4.) 41:3 Zw. speelt dan 30-34. Wit moet dan 3-21 of 3-25 zetten, om de zw. schijf te keeren!

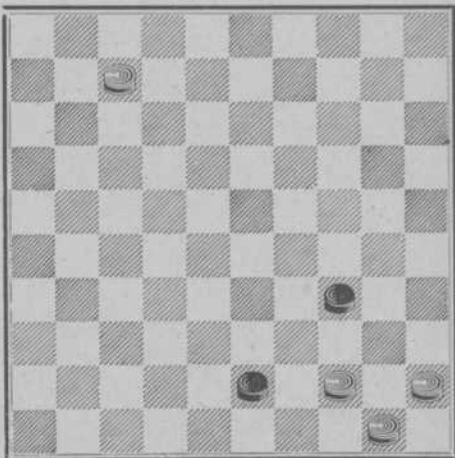
WIT.

4.) 28—22, (zwart heeft geen keuze) 5.) 41—3! W. 13, 39, 48, 49. zw. 2, 4, 8, 28, 29. Wit speelt nu 39—33! zw. moet nu wel met 28 of 29. Hij zou anders verliezen. Zw. 29—38. wit 48—43. zw. 8—19, wit 43—14. zw. 2—8, w. 49—43, zw. 8—12! wit 43—39! (hij zou verder naar links verliezen, wegens oppositie! Zw. 12—18. Wit 39—34! (dito reden!) remise.

W. 4 s. op 7, 44, 45 en 50. Zw. 2 s. op 34 en 43. Wit wint het vlugste door 45—40, 44—39, 7—1!! en als zw. nu zet 34—40, wit 1—6! enz. zette zw. 34—39, dan wit 50—44!! en 1—6! Wit kon echter ook wel winnen door 7—1. Wit heeft 9 s. op: 23, 29, 32, 33, 37—39, 46, 50.

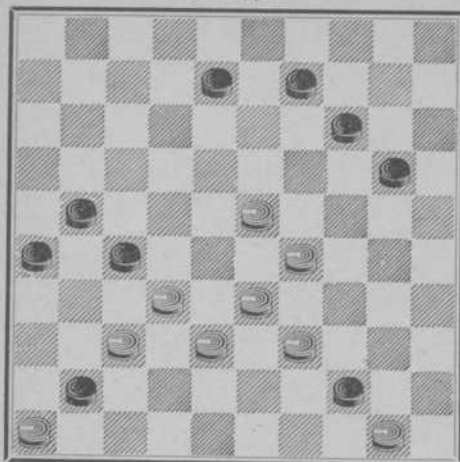
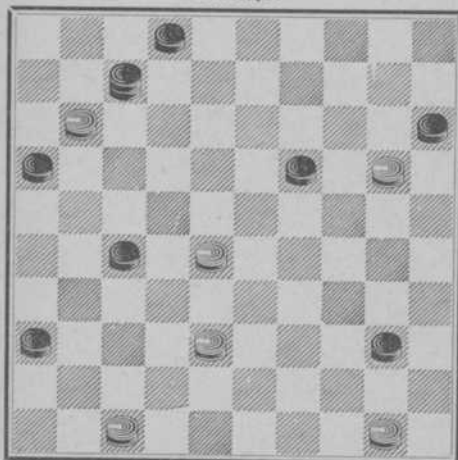
Zw. heeft 9 s. op: 8, 9, 14, 20, 21, 26, 27, 41 en 44. Wit wint 29—24, 37—31, 33:4, 4:26 en wit slaat alle 6 zwarte! Wit heeft 6 s. op: 11, 20, 28, 38, 47 en 50. Zw. heeft 7 s. op: 2, 15, 16, 19, 27, 36, 40 en 1 d. op 7. Wit kan nu winnen en moet dus niet gewoon damhalen met 11. Hij speelt 1.) 38—33!! zwart moet dan slaan, waardoor wit 1 tempo won. 2.) 28—22 3.) 47—

ZWART.



WIT.

ZWART.

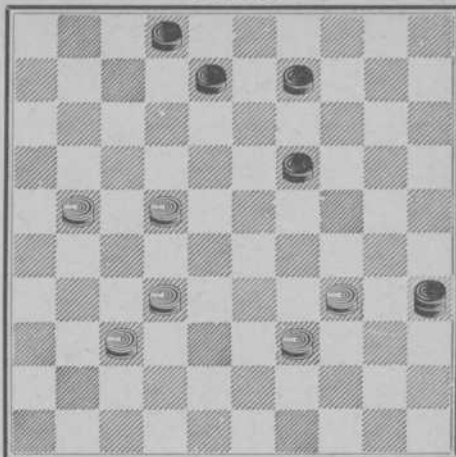
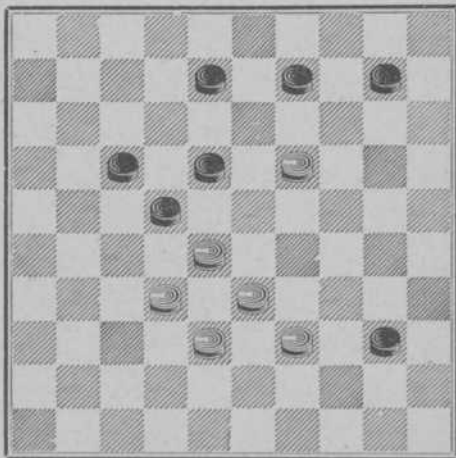
WIT.
ZWART.

WIT

Zw. wilde 2 dammen tegelijk hebben, in pl. van met eerst eens één te nemen! Wit heeft misschien 43/39 gespeeld, opdat zwart maar 49-40 zou kunnen spelen!

41. 4.) 50-45. 5.) 45 : 1. 6.) 1 : 20 of 15 en wint. Sloeg wit naar 14, 10 of 5, dan was 't remise. Men moet de 2 schijven van zw. n.l. zóó kunnen vervolgen, dat ze beide in hoeken gedrongen worden, waarna 1 der 2 zich eerst moet opofferen en daarna de 2e, of wel men moet ze tegen

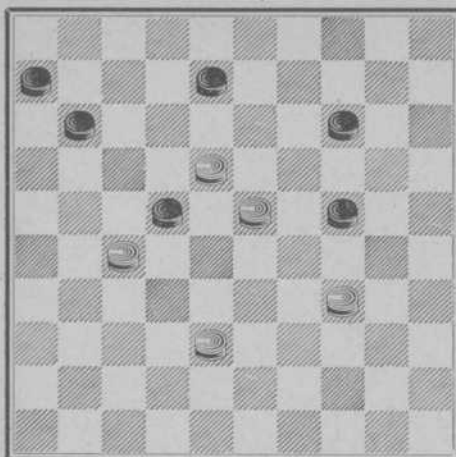
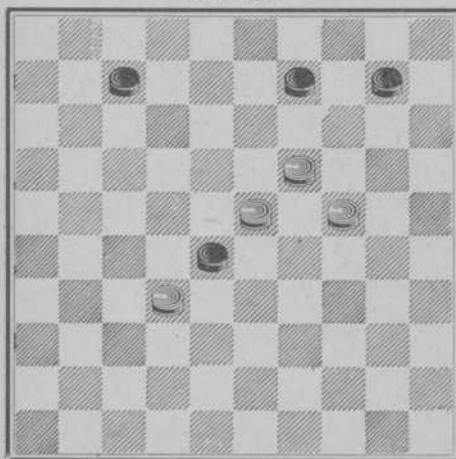
ZWART.

WIT.
ZWART.

WIT.

elkâar laten lopen, om ze te dwingen zich een na de ander weg te geven! Om te winnen moet de witte dam na zw. 2—7, terugloopen op 33, d.i. vóór 't kruispunt 23! Wit 6 s. op 21, 22, 32, 34, 37, 39. Zw. 4 s. op: 2, 8, 9, 19 en 1 d. op 35. Wit wint door 'n coup de Turc, n.l. 1.) 34—30!, 2.) 39—33!., want nu moet de zw. dam 4 s. slaan, zoodat wit 3.) 32 : 12 moet slaan, waarna volgt: 4.) 12 op 1 of 3 (dam). Wit 19, 28, 32, 33, 38, 39 zw. 8 tot 10, 17, 18, 22, 40. Wit wint alleen door 19—14, 39—34, en 33 : 4 (dam), en dan 4 : 48, al kon hij

ZWART.

WIT.
ZWART.

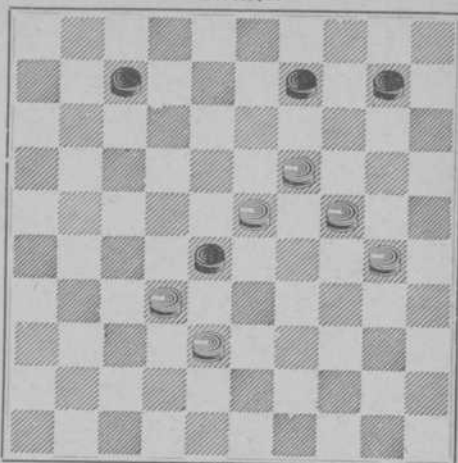
WIT.

ook door andere combinatien eene schijf winnen. Wit 5 s. op 18, 23, 27, 34, 38. Zw. 6 s. op 6, 8, 11, 14, 22, 24. Uit den stand is wel af te leiden, dat wit zoeven op avontuur gespeeld heeft, terwijl hij gerust 18—12 had kunnen spelen. De slechte tegenzet van zwart maakt nu de winst mogelijk, n.l. wit 23—19 en 27—16, waarna wit 38 op 28 loopt.

Eene soortgelijke slag is de volgende. Wit 19, 23, 24, 32. Zw. 7, 9, 10, 28. Wit wint door 19—24, en 32—1.

Wit heeft 6 s. op 19, 23, 24, 30, 32 en 38. Zw. 4 s. op 7, 9, 10, 28. Wit

ZWART.



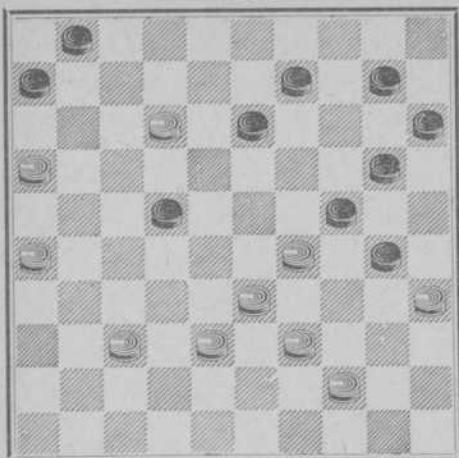
WIT.

kan nu op alle mogelijke manieren winnen, n.l. door 19—14, of door 30—25. gevolgd door 19—13, ook wel 1.) 24—20. Maar wit wint ook nog door 23—18. Zw. slaat dan 28:37. Wit laat hem terugslaan, door 38—32! Daarna zet wit 18—13 en 19—14, waarna wit 2 s. op

30 en 33 overhoudt. Zw. die dan aan den zet is, en alleen 7 over heeft, speelt 7—12. Speelt wit nu 33—28, dan zwart 12—17 en 't zou remise eindigen. Wit speelt daarom direct 30—24. Zw. 12—17, wit 24—19, zw. 17—22, wit 19—14!, zw. 22—27, wit 14—10, zw. 27—32, wit 10—5 of 33—28. Dat wit hier won, was wel te denken wegens de meerderheid. Maar men moet alle zetten leeren overwegen. Zet 19—13 kan bv. niet gevolgd worden door 30—25, omdat wit eerst moest slaan. Eene langere, hoewel zeer geleidelijke combinatie, met 'n zeer verrassenden zet is de volgende, door mij in een partij gezien.

Wit: 10 s. op : 12, 16, 26, 33, 35, 37, 38, 39, 44.
Zw.: 10 s. op : 1, 6, 9, 10, 13, 15, 20, 22, 24, 30.

ZWART.



WIT.

Veld 4 is dubbel verdedigd.
Men zou den dam eerder op
3 of 5 verwachten, niet waar?

Wit zet achtereenvolgens 12—7, 16—11, 26—21, 37—31, 38—32, 29—23!, 33—29!., 39 : 8!!!, 35 : 4!!! en wint door 4—18, enz.! ($\pm$ 25 zetten).

Enkele termen.

Oppositie is de stand, stelling tegenover den ander, doch hier meer speciaal in de beteekenis, dat de een den ander daardoor keert en wel doordien men den ander onder 't bereik houdt, wegens den afstand der liniën onderling.

De zuivere oppositie is b.v. 29 tegen 13. Die 't laatst het veld van de oppositie (of tegenstelling), innam, wint door de oppositie.

Liniën noemen wij de lijnen, die verticaal loopen

tusschen beide spelers, dus b.v. de lijn der zessen, d. w. z. van de velden 6, 16, 26, 36, 46, wat wij (van wit steeds uitgaande), de 1e linie noemen. Dan volgt de lijn der éénen, of 2e linie. De horizontale of dwarslijnen, vormen de 1e, 2e enz. rijen, van wit te beginnen.

Wanneer rij en linie, beide even of oneven zijn, dan heeft men zwarte velden. Zijn ze ongelijk, dan zijn die velden, waar ze kruisen, wit!

Eene partij wil zeggen, het spelen van den beginstand af, volgens de regels.

Opening beteekent de eerste zetten, van weerskanten, totdat de eerste schermutseling afgelopen is, en beide legers de gelederen weêr in slagorde brengen.

Middenspel is de gevorderde partij, waarbij gewoonlijk nog 'n 8 tot 16 stukken van weerskanten aanwezig zijn.

Einde eener partij of Eindstelling is de stand van ± 6 à 7 schijven hoogstens van weêrszijden.

Probleem is een kunstmatige stelling, zoodat slechts 1 eerste zet tot de winst mag leiden, anders is 't een eindstelling. De zetten zijn voor zwart alle gedwongen, n.l. slagzetten, met één of meer beslissende eindslagen in 't algemeen. Soms blijft er nog een eindstelling of eindspel over.

Eindspel is 'n kunstmatige stand waarbij slechts 1 eerste zet tot de winst leidt, terwijl de winst blijft, ondanks de beste verdedigingen van zwart. Onder de voorbeelden waren er al heel aardige bij. Vooral die, waarbij dammen voorkomen, zijn zeer

moeielijk, soms haast moeielijker te noemen dan bij 't schaakspel, b. v. mijn beroemd eindspel 3 w. dammen op 8, 9, 16 tegen 1 zw. dam op 49 en 1s. op 39.

Slag- of combinatiespel wijst zijn beteekenis vrij juist aan: Men wil de tegenpartij door een of meer slagen nadeel berokkenen.

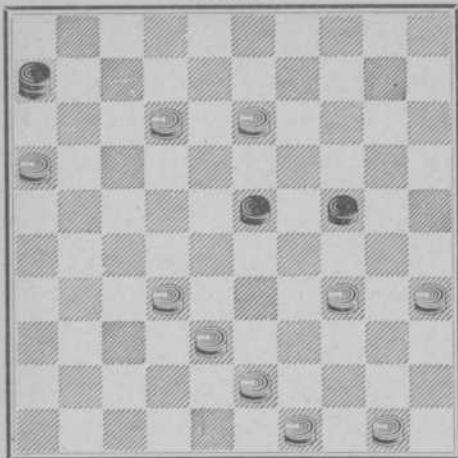
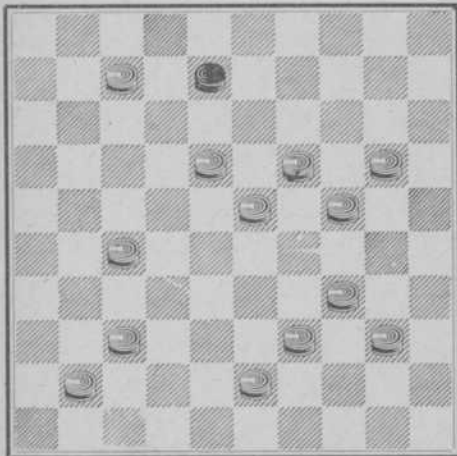
Positiespel of standspel beteekent het willen forceeren van nadeel, door 't innemen van bepaalde standen, waardoor de tegenpartij in 'n benarden stand komt.

DIE VERLIEST, DIE WINT.

Dit zgn. „Qui perd gagne” is ahw. het tegengestelde van de gewone of Fransch-Poolsche speelwijze. De regels zijn gelijk, zelfs zóó, dat vastzitten ook voor verloren moet gelden: Die de stukken het eerst kwijt is, heeft gewonnen, en die ze 't eerst niet kwijt kan, of kwijt is, heeft verloren. Echter is die regel niet gevolgd, daar 't spel dan te vlug uit ware, in vele gevallen. Het is van meer belang, dan men meent, vooral voor 't combinatiespel. Om 't goed te spelen, moet men zorgen, in 't algemeen, niet in hoeken vast te zitten, (ahw. anderen opsluitend, bij 't gewone spel!), vooral b. v. niet op velden 6 of 45. Men moet volstrekt niet al maar afgeven, want die de meesten heeft, wint het lichtst, en dus moet men aanvankelijk ahw. spelen, als om te winnen, soms alleen met eenig verschil in positie, enz.! Als men ten slotte alles in eens kwijt kan, doet men zulks; maar nimmer als men nog een

enkel stuk ook maar zou overhouden. Dat dit laatste gevaarlijk is, blijkt uit het afgeleide spel: „Twintig tegen één”, waarbij de 20 zich alle eerder kunnen weggeven dan die ééne schijf! De Heer Stams heeft hieromtrent iets in 't werk van Balédent staan, terwijl ook de Heer Broekkamp hieraan eene studie gewijd heeft. Ten onzent bestond de methode daarin, dat, als men met de ééne schijf, (die b.v. op 1, 2, 3, 4 of 5 stond), terwijl de 20 begonnen, niet vooruit (zoo leerde ik 't eerst noemen!) kon, wegens vastzitten, men achteruit moest, doch overigens schuiven mocht, naar verkiezing, vóór- of achteruit, evenals bij 't vrij bekende „Wolf en schaap” of 't zgn. „Vijf tegen één!” Men vond er later op uit, de eene schijf zóó te laten passeeren, dat zij wèl slaan kon, doch niet geslagen kon worden, en in dat geval werd hij dan gedreven, naar de velden 45 en 50, die men daarna afsloot met behulp van 6 schijven, of wel naar de velden 36 tot 47, afgesloten, met behulp van 7 schijven! Alsdan kwam 't slechts aan op 'n juist moment, om alles te kunnen laten slaan, liefst op de vlugste manier, en dan oefent zulks wel degelijk het combinatievermogen, door 't juiste uiteenzetten der stukken, en waarvan men elders maar eens voorbeelden moet zoeken. Ik geef hier vnl. alleen hetgeen ik daaromtrent opdeed, en wat van Buuren er van gaf! De beste opsluitvelden zijn de velden 6, 15 en 16 voor de zwarten. Vaak krijgt de tegenpartij ook 'n dam; alsdan moet men tijdig zorgen, de stukken zóó uiteen te zetten,

ZWART.

WIT.
ZWART.

WIT.

(wat soms lichter gaat, als men zelf ook b.v. 'n dam heeft!), dat men alles in ééne slotcombinatie laat slaan, of in meerdere, die 'n bepaald verband hebben. Als voorbeeld geef ik van Van Buuren de volgende standen. Wit 10 s. op velden 12, 13, 16, 32, 34, 35, 38, 43, 49, 50; tegen zw., 2 s. op 23, 24 en 1 d. op 6. Wit speelt 16/11,!! 35/30!, 34/29!!, 50/44!!, 38/32, 49/44 wint! Wit 7, 18—20, 23, 24, 27, 34, 37, 39, 40, 41, 43 tegen 1 s. op 8. Wit wint door 18/12, 27/21, 37/31, 23/18, 39/33.

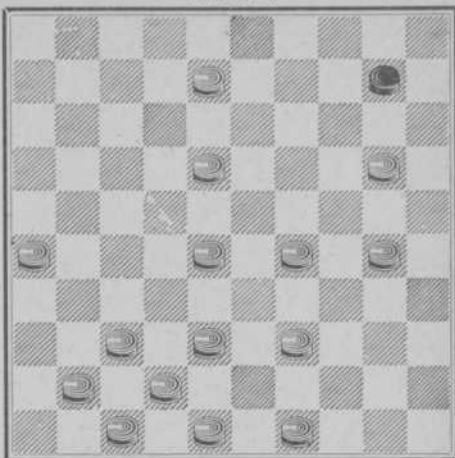
In 't le voorbeeld kon wit wel 'n an-

deren len zet gekozen hebben, en in 't laatste, waren wel andere zetten mogelijk, dat wit evenzeer won! Bij 'n eigenlijk probleem, zou ook hier slechts 1 eerste zet mogen zijn, enz.!

Nog 'n eigen voorbeeld is wit 8, 18, 20, 26, 28—30, 37—39, 41, 42,

47—49. Zw. 1 s. op 10. Opl. 20/14, 28/23, 37/32, 47/41, 26/21, 48/43 en 49/43 wint. Zetten van zw. zijn bepaald: Telkens slag! De 3e zet zou b.v. wel 29/23 kunnen zijn en dan zou wit, na 18/12 ook wel winnen! Hetzij om te winnen, hetzij om te verliezen zgñ., behoeft men juist niet steeds de vlugste manier te volgen, doch men kent ook hier den speler gauw aan 't oppervlakkige spel, verdedigender wijze, voorzichtig spelen, tegenover den genialen combinatiespeler, met breedere, hoogere opvattingen, grootschere ideeën! Wit 11 sch. op 28, 29, 32—34, 37—42, 44, en 1 d. op 43, tegen 1 d. op 50. Deze toestand is mogelijk en na 7 zetten, n.l. 29/23, 33/29, 29/24, (er zijn ook wel andere zetten!), 43/49! (kon ook wel eerst!), 40/35, 44/40, en

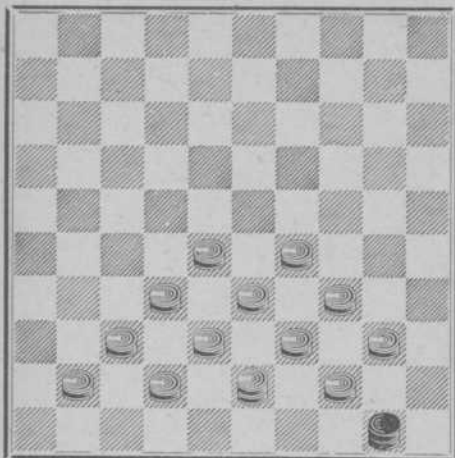
ZWART.



WIT.

Qui perd gagne van F. C. Hemmes.

ZWART.



WIT.

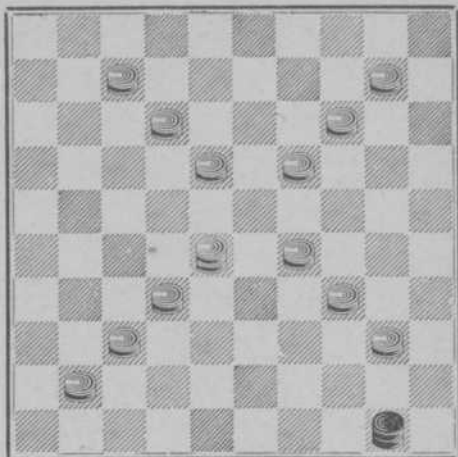
Wit begint en wint in 35 zetten in 1 slag! Men zou anders wel eerder kunnen winnen!

49/44, staat de zw. dus weer op 50 en moet dus naar 45, (7e zet v. zw!) Ik breng alle stukken, met uitz. van 3 s. 34, 39, 40 en dam 44, eerst op velden: 7, 10, 12, 14, 18, 19, 32, 37, 41 in 22 zetten, waarna 45 dus 11 keer vice versa gegaan is, op de trictrac 45/50, 50/45 en dus weêr op 45 staat!

Misschien heb ik 't vroeger iets anders gecomponeerd; winnen (of verliezen!), door 'n dam te halen, alzoo 'n oneven aantal zetten te doen, voor denzelfden stand, b.v. 12/8, 8/3, en 3/2! Nu staat dan, na deze $7 + 22 + 3$ zetten, de zw. dam weêr op 50! Thans zet ik 34/29, 39/34 en 44/28 en wit gaat in 1 slag alle stukken, uit het spel opgebouwd tot 'n kruis, kwijt! Zw.

t Kruis van F. C. Hemmes.

ZWART.



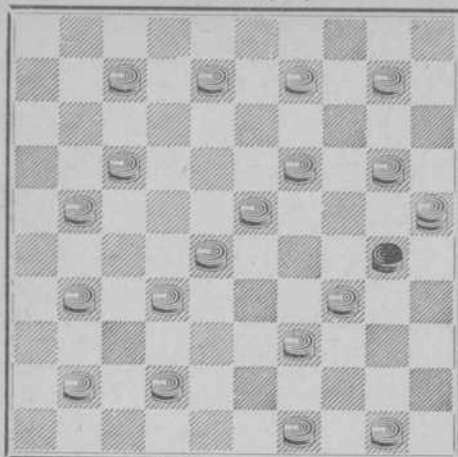
WIT.

Zwart moet alle 13 stukken in één' slag, slaan („Die verliest, die wint!”)

moet n.l. eerst 1 binnenste (den dam) slaan, dan de buitenste schijf (7), dan de binnenste schijf (gedw.!), daarna de buitenste schijf (40), of we kunnen nu ook zeggen, steeds de versten 't eerst, nu n.l. alles gedwongen! Men mag niet weêr over geslagen stukken!

Zooals we reeds zeiden, kan 'n dam, in zoo'n geval, 19 stukken, waaronder 1 dam minstens, (alzoo samen 20 schijven) of 'n heel spel zgn., slaan, volgens het voorbeeld van Van Vught! Of deze van Vught wel ooit in strijd geweest is, met Arie of Klaas de Heer weet ik niet; maar 't was reeds 'n kundig dammer! Men moet dit kruis van mij,

ZWART. (1 s.)



aantal zetten gedaan, en dan staat de zw. dam op 45, wat na 5 zetten mogelijk is! Toch zijn 35 zetten in 't geheel noodig! Probeer dit eens!

SPAANSCH-POOLSCH SPEELWIJZE OF FRIESCH DAMMEN.

De regels zijn dezelfde als van de Fransch-Poolsche speelwijze, zooals de onze heet, doch het slaan kan ook rechthoekig geschieden, van zwart tot zwart! Dit spel vordert 'n geheel ander inzicht, en men laat eerst zoo maar eenige schijven slaan, als men 't niet gewoon is. 't Is echter niet zoo diep, als ons gewone spel. Men voorkomt groote slagen, enz., zoodat het ook zoo'n 60 zetten duurt.

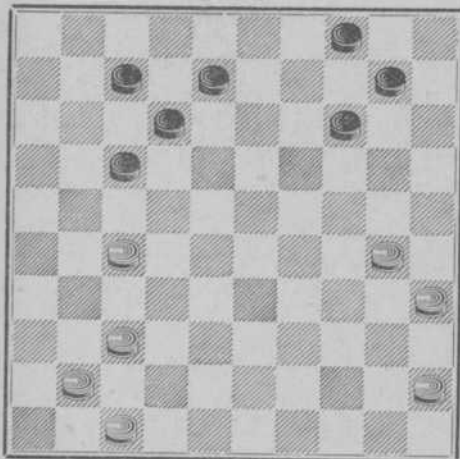
Men verdedigt de kanten nog al sterk, en slaat daar soms heen van uit het centrum. In 'tlaatst eener partij, als het kwam te staan 2 d. tegen 1 d., dan hebben die 2 d. nog 6 zetten, om te winnen; anders is het kamp of remise. En, als men 1 schijf heeft en 1 dam tegen 1 enkelen dam, dan moet na 3 zetten met den dam, diens schijf weer 1 zet minstens doen! In Friesland noemt men den dam: wolf!

Men noemt het gaan of schuiven in Friesland, zooals ik vernam, „strijken”, en het slaan wordt onderscheiden in over-langs, (d.i. volgens rijen!) en over hoeken (d.i. schuins). Twee dammen tegen 1 d. is vast gewonnen! Ik vond dat vroeger zelf reeds,

doch, dat het na 6 zetten kamp was, wist ik niet, en deugt ook niet. Men moet er 10 zetten voor geven, daar het steeds te winnen is, maar niet steeds in 6 zetten! Dit is nog geen goed inzicht!

Van den Ien prijswinner, van de Ie rubriek (klasse)-spelers, in Bolsward, 26 December 1907, ontving ik, (nadat ik hem per correspondentie het noteren geleerd had, en hem ook diagrammen toezond), eenige aardige opgaven, die ik echter alle wel heel vlug zag! Toch zal ik er 'n paar van geven, en last not least 'n volle partij van dezen m. i. kundigen speler, den Heer J. Bruinsma, te Witmarsum, geboren 10 Maart 1868. Hij maakte o. a. de volgende slagen: Notatie, gewoon! Wit begint en wint!

ZWART.



WIT.

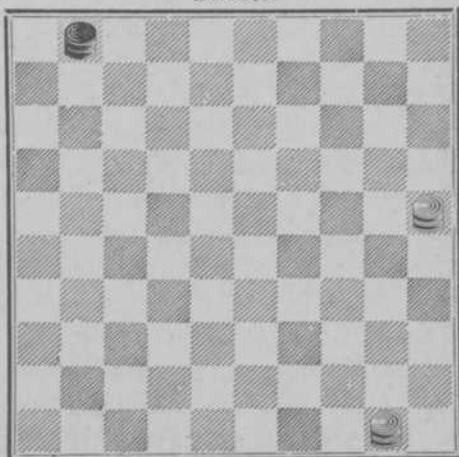
Wit 7 s. op: 27, 30, 35, 37, 41, 45, 47 zw. 7 s. op: 4, 7, 8, 10, 12, 14, 17. Opl.: 27/21, 41/36!, 37/32!, 35 : 13 wint. Maar, 37/32 zou ook winnen, daar 17/48 volgt, en wit 32/27, zw. 48 : 25, wit 35 : 13 wint.

Wit 8 schijven op 31, 32, 34, 35, 42, 44, 45, 50 tegen zw. 8 sch. op: 2, 4, 7—9, 14, 15, 18. Opl. 32/28! 31/27, 44/39 en 35/30, 45 : 3! gewonnen. Wit: 6 s. op 26, 27, 33, 36, 44, 45 zw. 6 s. op, 6, 7, 10, 16, 20, 30. Opl. 36/31, 27/22, 33/28, 44/39, 45 : 5! Wit 11 st. 26, 36, 37, 39, 44 tot 50. Zw. 2, 4, 6, 7, 9, 11, 14—17, 30. Opl. 36/31, 47/42 of 37/32, 45:1 wint! Wit 5 s. 41—45, zw. 2, 7, 17, 25, 35. Opl. 44/40, 42/37, 41:3 wint door 3/12!

Zoo won hij den 2en Kerstdag, 1907, te Bolsward, tegen den premiewinner, aldus: Bruinsma had de zwarten, doch wij stellen 't voor met de witten, n.l. wit: 22, 31, 45, 47, 49, 50, Zw. 6, 7, 15, 25, 30, 35. Hij gaf geen verdere aanwijzing. Ik denk, dat het door de positie gewonnen is, niet door 'n slag en ik weet ook niet, wie begon! Hij leerde het noteeren toen pas. Mis-

schien 'n schrijffoutje? Of 'n vergissing van mij? Een volgende opgave van hem, ook zonder oplossing, was no. 7. Wit 2 dammen: 25, 50 tegen 1 dam op 1, moet in 6 schuiven winnen, anders kamp gerekend! Dit is fijn! De opgave was van mij,

ZWART.



WIT.

om eens te zien, hoe hij het deed; doch hij zond de oplossing in hoogstens 6 zetten eerst niet! Later kwam de oploss. aldus: 1) w. 50/28!! zw. 1/12 : 2) 28/5!! 12/26 3) 25/3! 26/48 4) 3 12!! 48/39! 5) 8 wint! Of: 1) 25/39 1/23 2) 39/48 23/5 3) 48/25 5/46 4) 25/43 46/41 en 41/5!

Een andere opgave van mij, wit 2 d. op 3 en 5 tegen dam 48, is lichter en wit wint o.a. door 1) w. 3/26 zw. 48/43 2) wit 26/42 wint! of als zw. antwoordde: 1..... 48/34, 30 of 25, direct weg, door: 2. 5/32, 5/28 of 5 : 35 wint. En 1..... 48/39!! 2. 5/46!! 39/6!! 3. 26/42!!! 6 1 en 42/31 wint.

Wit wint ook door 1) w. 3/20!! zw. 48/43 2 20/25! (wint) ook 1) 3/20!! (tempo!) 48/26 (of 42) 2 20/25! 26/48 enz., 3 25/3! enz. wint, alles binnen 6 zetten! Voor dezen winststand zijn echter ook zetten noodig!

Ook wint b.v. 2 w. d. 35 en 45 tegen zw. d. 5. n.l. 1) 35/30 5/46 2) 30/39! 46/10 3 39/48 wint!

Eene andere opgave, op diagram, (ruit), was: Wit 15, 20, 25, 35, 41, 42 zw. 5, 9, 13, 27, 33. Hier stond weêr niets bij en 't antwoord bleef hij schuldig! M. i. kan zw. dam halen over 39, als hij begint, en aldus winnen. Wit heeft 'n slechten stand, en verliest zelfs als hij begint; doch, voor remise-kans zou hij dan 41/36 of 14/20 moeten beginnen!

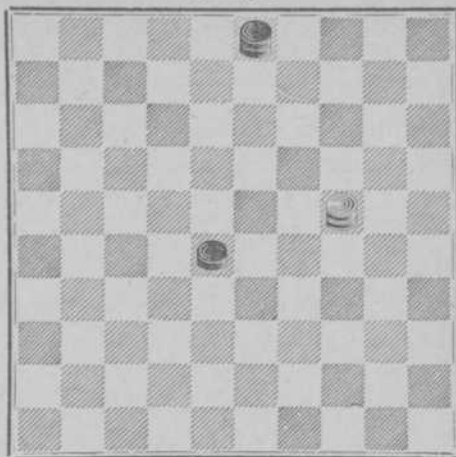
Wit: 26, 31, 34, 35, 36, 45 zw. 5, 17, 18, 20, 22, 28.

Opl. niet opgegeven.

Wit 26, 33, 35, 41, 42, 45, 48—50 zw. 2, 4, 7, 9, 10. 13, 17, 18, 24. Opl. 26/21, 41/36, 49/44 en de laatste slag neemt hij alle schijven op een na, schreef

Bruinsma; doch hij kan alles slaan! door 45:14! en niet op 3!, waardoor 18 er over bleef! Zoo ziet men dat ook de besten zich wel eens vergissen, want ik noem hem den Kampioen honores causavan Friesland, van 't Friesch Dammen; hij had op

ZWART.



WIT.

't laatste prijsdammen geen partij! Dit bewijst het volgende voorbeeld, dat men als 'n probleem kan beschouwen, eenigszins!

Wit: 1 dam dus op 24. Zw. 1 d, op 3 en 1 stuk (schijf) op 28. Hij schrijft o.a.: Het gaat niet zoo gemakkelijk om stuk er door te komen, als dat ook een Dam worden kan, om reden als men drie schuiven achter elkaar doen kunnen. Menheer moet goed nazien, als ook kan over alles heen. Wit zet eerst, doch verliest! (Als = omdat, daar!)

Wit 1. 24/42!! zw. 3/26! 2. 42/47!! 28/32!! 3. 47/41!! 26/37!! 4. 41/36! 32/38, 5. 36/47, 37/42, 6. 47/41!! 38/43! 7. 41/47, 42/15!! 8. 47/41!! (gedw.) stuk 43 op 48 (wordt 2e dam!) 9. 41/46 48/34!!! 10. 46/28!!! 34/1! 11. 28/5!

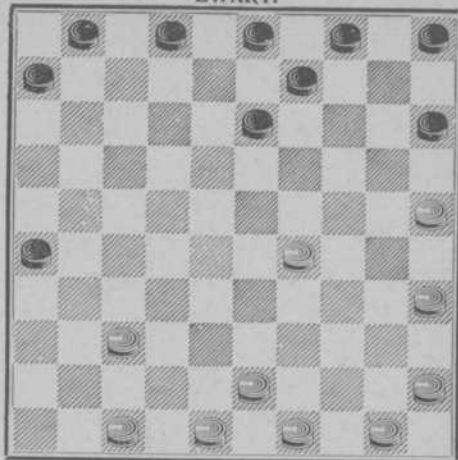
15/24!! 12. 5/46!! 24/8!! en wit verliest van nu af binnen 6 zetten!) Mooi!

Men mag drie schuiven doen achter mekaar, dan moet met stuk. Heeft men een stuk schuiv dan mag men weer drie schuiven doen. Twee dammen 6 schuiven! Eenvoud is 't kenmerk van 't ware. De onderwijzer had hem al gezegd: „Menheer kan wel wad er med!” Een voorbeeld van 'n partij volgt nu:

1. Wit 31/26, Zwart 20/25. 2. W. 37/31, zw. 14/20. Deze eerste 2 zetten waren goed, schreef Bruinsma! 3. W. 34/30, zw. 25/34. Als 3e zet 35/30 volgt, is dat weër geheel ander spel. 4. W. 39/30, zw. 19/24. 5. W. 30 : 19, zw. 9 : 29 (d. i. rechthoekig slaan!). 6. W. 33 : 24, zw. 20 : 29. Zwart moet nu 'n stuk verliezen, door 35/30! Dit voorbeeld was van mij!

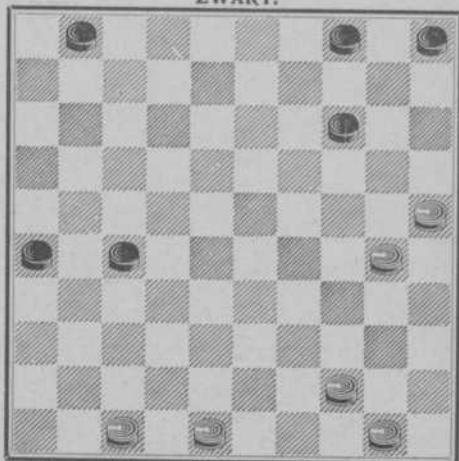
1. W. (Bruinsma) 31/26! Zw. tegenpartij 20/25! 2. W. 37/31! Zw. 14/20! 3. W. 32/27, zw. 17 : 37 (rechthoekig!). 4. W. 41 : 32, zw. 16/21. 5. W. 26 : 47, zw. 12 : 41. 6. W. 46 : 37, zw. 7/12 (goede zet). 7. W. 34/30, zw. 25 : 34. 8. W. 39/30, zw. 20/25. 9. W. 44/39, zw. 25 : 34. 10. W. 39 : 30, zw. 12/17. 11. W. 30/25, zw. 17 21. 12. W. 36/31, zw. 21 : 41. 13. W. 37 : 46, achterwaarts in den hoek!! Zw. 10/14. 14. W. 40/34, zw. 18 22. 15. W. 32 : 12, zw. 8 17 naar den kant! 16. W. 34/30 zw. 11/16. 17. W. 42/37 (naar den kant) zw. 17/21. 18. W. 37/31. zw. 21 : 41. 19. W. 46 : 37 'n afwijking! zw. 16/21. 20. W. 33/29. zw. 19 : 39.

Na den 23sten zet van wit
ZWART.



WIT.

Na den 33sten zet van wit.
ZWART.

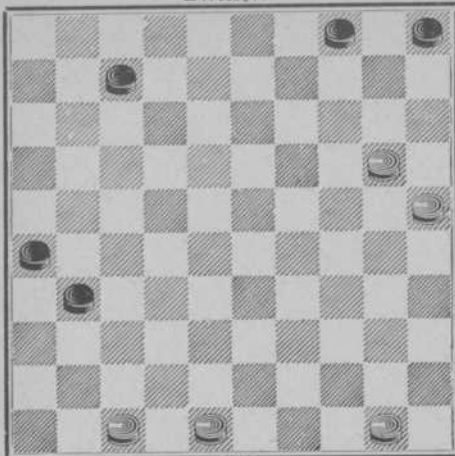


WIT.

21. W. 38:40(dwars).
zw. 21/26. 22. W.
30 24!! zw. 14:34.
23. W. 40:29! zw.
13/19! (op 38? won
wit 1 schijf: door
25/20!! 48:12 en
37 31! F. C. H. 24.
29/24 (achterste rij
dicht. zw. 19:30.
25. W. 35:24! zw.
15:35. 26. W.
45:25. zw. 9/14! Elk
8 nu; beide

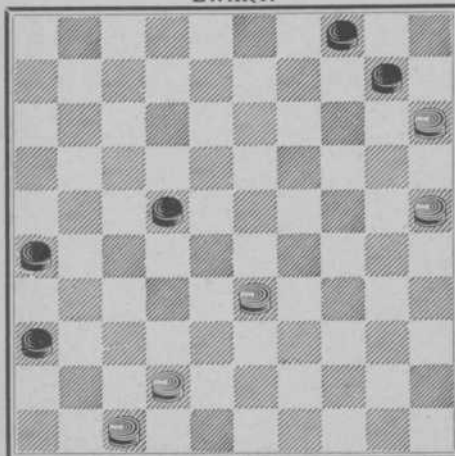
Vanaf 33sten zet bereken-
de ik, hoe 't diagram nu
moest zijn, n.l. de notatie
volgend, wat verschijnt en
verdwijnt, tot aan den 42sten
zet.

Na den 36sten zet van zwart.
ZWART.



WIT.

Na den 41sten zet van zwart.
ZWART.



WIT.

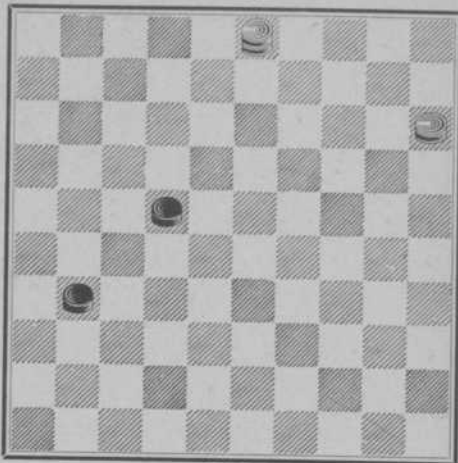
even goed, om nute zoeken!?

27. W. 24—20!, zw. 6—11. 28. W. 20:9, zw. 3:14!! Nog gelijk, beide spellen!

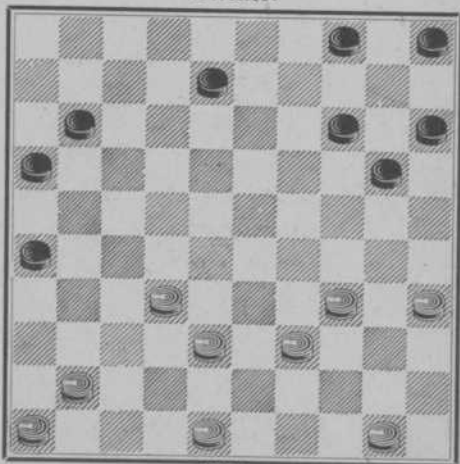
29. W. 43/39! zw. 11/16. 30. W. 39/34! zw. 2/7. 31. W. 34 30, zw. 16/21. 32. W. 49/44!! zw. 21/27. 33. W. 37:17, zw. 7:27 (Elk nu 6 s.). 34. W. 30/24, zw. 14:34. 35. W. 44:24, zw. 27/31. 36. W. 24/20! zw. 1/7! (wit mag niet geven en zwart ook niet! Goed zoo! 37. W. 50/44! zw. 7/12!! (wit is nu echter in het voordeel: F. C. H.). 38. W. 48/42, zw. 5/10! 39. W. 20/15! zw. 12/18! 40. W. 44/39! zw. 31/36. 41. W. 39/33! zw. 18/22!!! Aan de

manier van het spel herkent men echter den meester. Fijn, voor wit, berekend, om die met 'n eindspel te doen winnen! 42. W. 42/38!! zw. 26/31? Nu had zwart nog wel beter gekund, m. i. het schijnt echter, dat de Heer Bruinsma 'n voorbeeld gaf, met afwisselend goede zetten, om er 'n eindspel in te werken, voor wit!!! 43. W. 47/41! zw. 36:47 (zw. slaat 'n dam). 44. W. 33—29!! zw. 47:20! ('t beste nog! En dit van iemand, die de notatie pas leerde! Mooi!! Bruinsma kent het positie-spel uitstekend, beter nog dan 't slag- of combi-

Na den 45sten zet van wit.
ZWART.



WIT.
ZWART.



WIT.

natiespel! 45. W. 25:3! zw. 31—37! (gedw.!) Op 47:24, volgt wit 25:41, ook 3 slaande, met directe winst! 46. W. 3/21! zw. 22/28! 47. W. 21/32!!! zw. 37/42!! Indien 47 w. 21/26, zw. 37/41, w. 26:29 (overdwars), zw. 41/46! (dam!) en wit zou niet met schijf 15, over de diagonaal kunnen komen! 48. W. 32/5! zw. 42—47. 49. W. 15/10! zw. 47—29! 50. W. 10—4! zw. 29—45! (wit heeft 2 witte dammen!) Nu moet zes zetten uitwezen, anders kamp gerekend! 51. W. 4—13! zw. 45—40! 52. W. 13—8! zw. 40—49. 53. W. 8—3! en gewonnen, zwart kan nergens heen! De notatie was op eenige schrijffouten na, perfect!

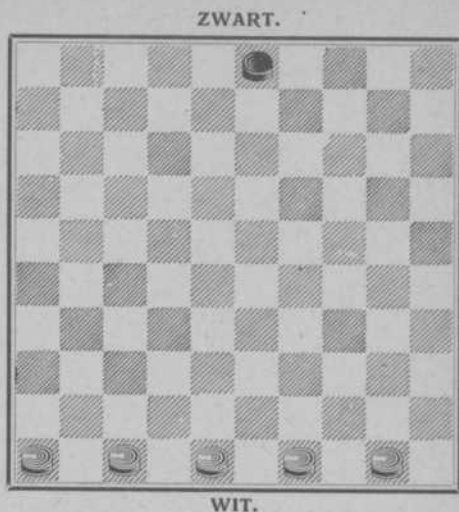
In zeer schoone stijl afgespeeld!

Tegen P. O. Feer, met zwart had Bruinsma, in vroegere jaren reeds den volgenden slag gemaakt. Wit 32, 34, 35, 38, 39, 41, 46, 48, 50 tegen 4, 5, 8, 11, 14, 15, 16, 20, 26., gewonnen, door: 32/27, 38:18, 34/29, 35/24, 46:17!! Mooi! Slaan laten, zelf slaan, enz.! zooals ik ook reeds 'n voorbeeld gaf ongeveer aan den Heer B. voornoemd! Ik heb mij er te Haren (Gron.) eenigszins in geoefend tegen den Heer Tj. Boelstra, van Stiens, die 't ook zeer goed speelde!

„WOLF EN SCHAAP” of „VIJF TEGEN ÉÉN”.

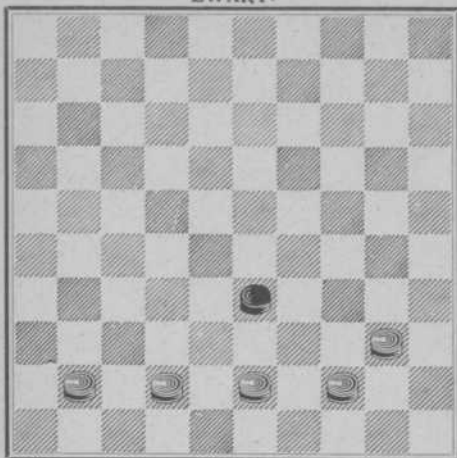
Men plaatst 5 schijven, op velden 46 tot 50, van het dambord met 100 ruiten, en één zw. schijf op velden

1 tot 5, liefst op 3, voor de symmetrie, daar 't hier op 't zelfde neerkomt. De 5 beginnen, evenals de 20 bij 'n afwijking van 't „Qui perd gagne”, „20 tegen 1”, voor welk laatste wij verwijzen naar de handboeken van Balédent, Broekkamp, etc.

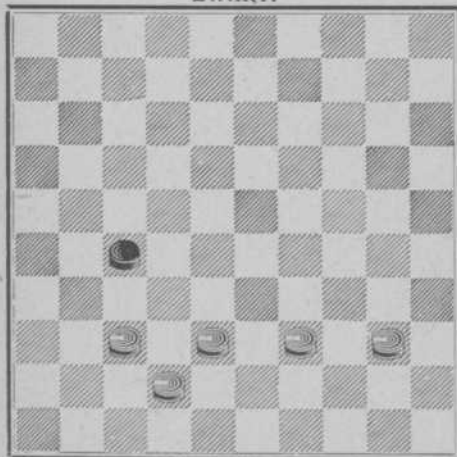


Deze 5 witten, mogen alleen schuins voorwaarts, op de zwarte velden, terwijl de ééne zwarte ook wel achterwaarts mag loopen; doch hetgeen deze alleen doen moet, als hij op de witten stoot, daar hij anders gewoonlijk tempo's verliest. Men slaat niet over de steenen, doch de wolf, de ééne zwarte moet zien, de rij der 5 schapen te verbreken, waardoor hij geacht wordt te hebben gewonnen, onmiddellijk, nadat hij niet meer te keeren is. Wanneer de 5 schapen echter regelmatig zgn. de rij weten te houden, ook al moeten zij op 'n zeker moment oppassen, en zelfs schijnbaar iets afwijken, dan kunnen zij 't niet verliezen, m.a.w. de wolf is

Na den 6den zet van zwart.
ZWART.



WIT
Na den 10den zet van wit.
ZWART.



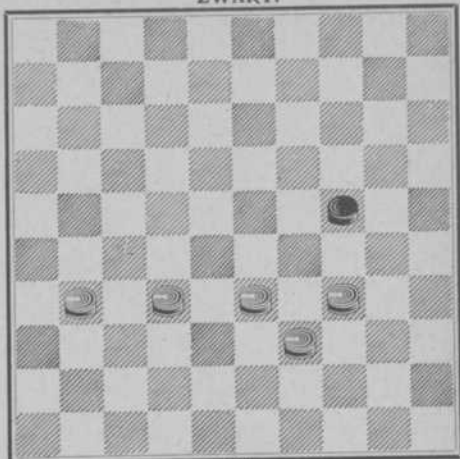
WIT.

hun dan niet de baas! In Friesland noemt men den dam: „Wolf”, zoodat men daar in plaats van die ééne schijf, 'n dam kan nemen! Zoodra 't den witten gelukt is, om zwart in te sluiten op een der dampunten (1—5), (aan de zijranden geldt niet!), dan heeft wit gewonnen. Bepaalt men, dat zwart voorwaarts moet, als hij kan, dan kan wit zóó manoeuvreren, dat zwart op veld 3, rondom door de 5 witte schijven ingesloten wordt. Het andere acht ik trouwens foutief. Echter moet men nog bepalen, dat zwart ook niet

3 keer b.v. van en naar velden 1 en 5 mag gaan.

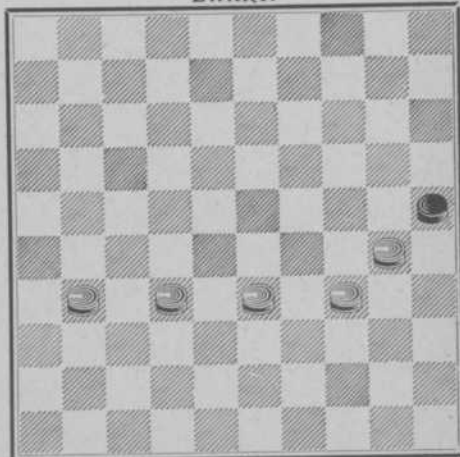
Daar dit spelletje ook met schijven geschiedt, wilde ik het behandelen gelijk het volgende, dat ik ook nergens goed in finesses beschreven vond, het zgn. „Molenspel”, of „Malle-molen” (Carousel). Ik zal nu 'n voorbeeld geven, waarbij, op zeker moment, wit eenigszins in de war komt, door 't schuiven van zwart. De hoofdzaak voor wit is, dat elke schijf zijne linie herneemt. W. 1) 46/41!) beter dan 50/45, omdat er dan een tusschenruimte kwam), zw. 3/8 of

Na den 14den zet van zwart.
ZWART.



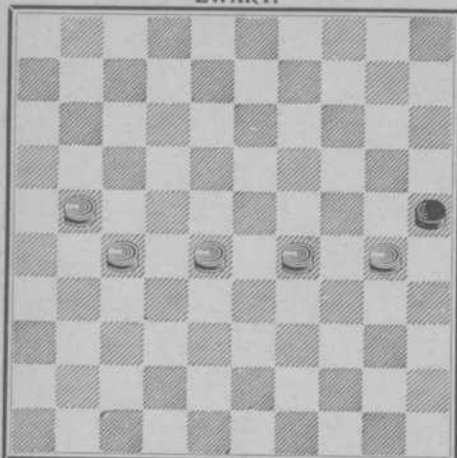
WIT.

Na den 16den zet van zwart.
ZWART.



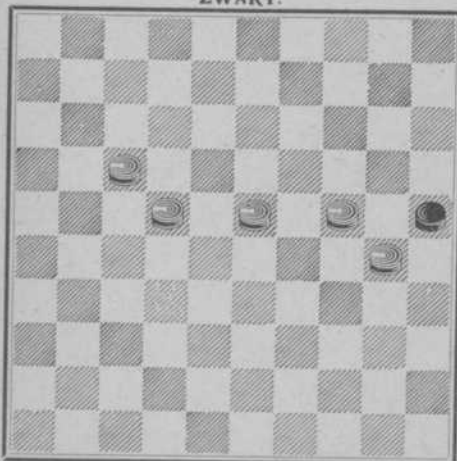
WIT.

Na den 21sten zet van wit.
ZWART.



WIT.

Na den 25sten zet van wit.
ZWART.

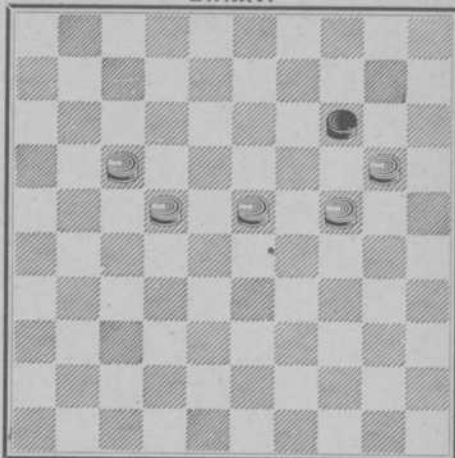


WIT.

9!), w. 2) 47/42.
8/13, 3. 48/43 13/18,
4. 49/44 18/23 5.
50/45, (de rij weêr
ondbreekbear!), zw. 23 28!
(want wit zal nu
wel met 45/40 be-
ginnen!), 6. 45/50,
28/33; 7. 44/39!
(43/38? of 43/39?,
zou verliezen,
41/36?, of 42/37?
ook!, evenals 40 35?)
zw. 33/38! 8 w,
41/37!!) nu zou
41/36? slecht zijn,
ook zou b. v. 40/34
goed zijn, al liep
zw. ook achterwaarts
tot op veld 24; de
le zet van wit zou
dan slechts 42/38
zijn; enz.! 8. 38/32;
9. 43/38 direct aan-
sluiten 32/27 hij mag
achteruit! 10. 37/31!!
[moest; anders kon
zw. passeeren,
(geslagen wordt

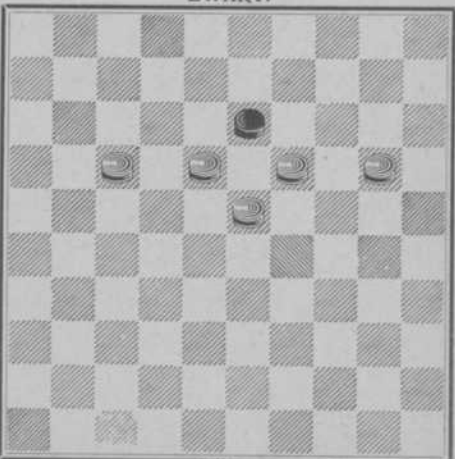
er nooit)], 27/32!!
 42/37!! 32/28! 12.
 37/32! de rij her-
 stellend! 28/33 13.
 40/34! zoeeven
 dito aan den
 anderen kant
 33/29, 14. 38/33.
 29/24. 15. 34/30!
 24/20, mag ook ach-
 terwaarts, omdat
 eens te probeeren,
 doch dat geeft tem-
 po-verlies, 16.
 39/34!! 20/25, 17.
 34/29!! 25/20, 18.
 33/28!! Elke schijf
 herneemt eigen
 linie, direct liefst
 20/24, 19. 32/27
 24/20, 20. 31/26!
 20/25! om te pro-
 beeren, 21. 26/21!
 de beste zet mede
 25/20. 22. 27/22!
 20—25 23. 28/23!!
 25/20 29/24!! 24.
 20/25. 25. 21/17!! 25/
 20. 26. 30/25!! Nu
 pas, doch ook direct

Na den 27sten zet van wit.
ZWART.



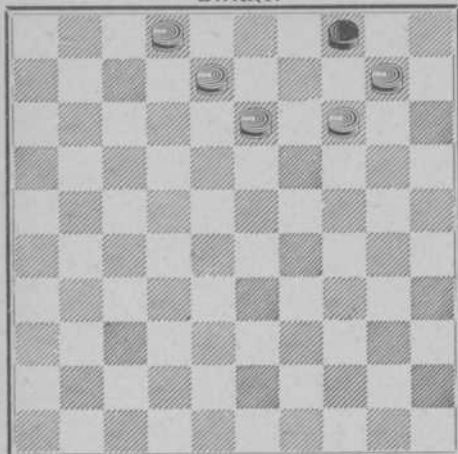
WIT.

Na den 29sten zet van wit.
ZWART.

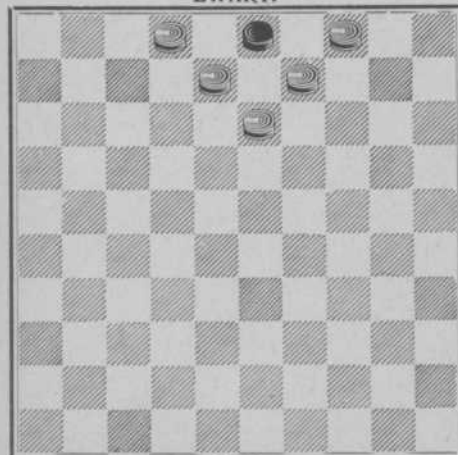


WIT.

Na den 39sten zet van wit.

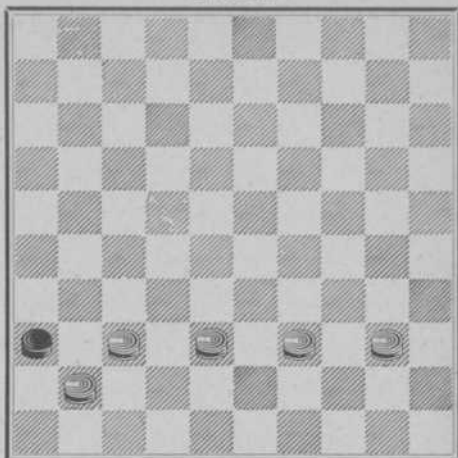
ZWART.**WIT.**

Na den 41sten zet van wit. Eindstand!

ZWART.**WIT.**

liefst 20/14! 27.
 25/20!! 14/19! 28.
 22/18, 19/13, 29.
 24/19! 13/8 30. 17/
 12!! (hoewel van
 de oorspronke-
 lijke liniën af-
 wijkend, blijft er
 voldoende ver-
 band, tot onder-
 lingen tijdigen
 rugsteun!), 8/2,
 31. 12/7!! 2/8. 32.
 18/12!! 8/13 33.
 23/18! 13/9 34. 7/2!!
 voldoende, de wolf
 is reeds gevan-
 gen; 9/14, 35. 18/13.
 Andere zetten ook
 goed! 14—20. 36.
 19/14! 10/15! 37.
 12/8! 15/10 38.
 20/15!! 10/4! (gedw.;
 anders direct
 weg!) 39. 15/10,
 4/9 40. 10/4!! 9/3!!
 41. 14/9! (gewon-
 nen!) Het moei-
 lijkste moment
 komt vaak op de

ZWART.



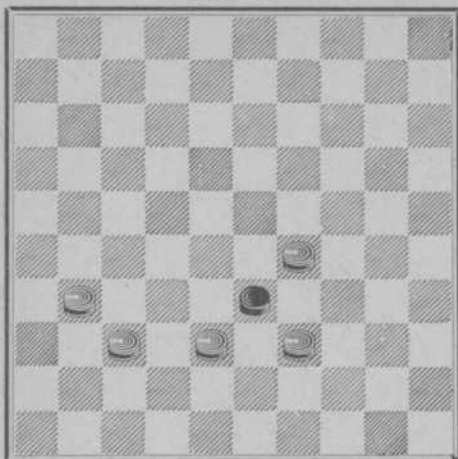
WIT.

5e en 6e rij!

Wanneer de schijven vrij stonden, zouden de witten dan nog 4 zetten tot op de dampuntten noodig hebben! Met hun vijven hebben ze dus van de 45 te doorloopen velden, steeds 41 zetten noodig, alzoo! 'n Voorbeeld van den juisten zet,

op zeker moment, is 't volgende: wit op 41, 37—40; zw. op 36. Wit speelt 1) 40/34!! op de 5e rij weêr in orde! 36/31 2) 41/36! 31/27!, op 31/26 verloor hij weer 'n geheele rij 3. 36/31! 27/32 4. 39/33??! gevaarlijk, doch te redden! 32/28 5. 37/32!! 28/23! 6. 34/29?? 23/19!! 7. 29/24 19/14!; 8. 24/20! 14/19!! 9, 33/29 19/24!! er door; gewonnen! De fout zat er al in, met 6. 34/29?? 5. 31/27!! redt ook alle overige schapen, hetzij de wolf links of rechts rooven wil! In plaats van 4. 39/33?! moest eigenlijk 31/27!! gebeuren, en daarna 5. 37/32. Was 28/33 daarop gebeurd, dan had wit eerst 34/29. Nu is zw. 2 zetten meer ten achteren! Na 28/23, moest wit 38/33, zw. 23/29, en daar 27 nu tijdig op 21 kan zijn, en 32 op 22, en 33 over

ZWART.



WIT.

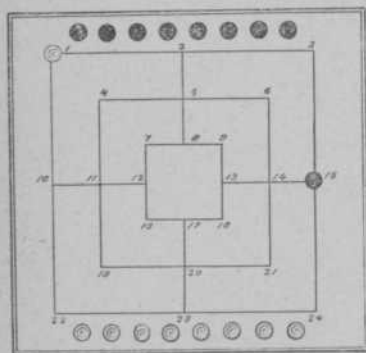
28 op 23, en 39 en 34 respectievelijk op tijd (d. i. vóór zw.!) op 29 en 30, zoo mag nu slechts 32/28!!! geschieden, of 27/22! Zw. zou in beide gevallen, 29/23 doen, daar hij op 30 of 34 toch niet komt! Na 27/22, volgt dus bv. zw. 29/23! Nu kan 22/17? niet, wegens 23/28 en zwart komt

er door! Evenmin kan 32/28?, wegens 23/18, 18/12, 12/7 en 7/2! De zetten 33/28, 33/29, 34/29 of 34/30 zijn alle voldoende, omdat zw. minstens 2 zetten noodig heeft, op de 4e rij te komen, en 32 slechts 2 zetten, om, op 21 te komen. Twee aan elkaar grenzende schijven, bv. 46 en 47, zouden hier dan van liniën verwisseld zijn, wat 'n verwisseling of afwijking bovendien is, in 't voordeel van wit, die dus steeds kan winnen! Dit spel is alzoo van inférieure kwaliteit! Wit won zelfs, al begon zwart ook!

't MOLEN- of NEGENSPEL.

Dit spel kwam op den achterkant van vele ouderwetsche damborden voor, en bestond uit 3 vierkanten, binnen elkaâr, op 'n afstand van ± 2 keer de middellijn eener damschijf, waarvan de middens der zijden verbonden waren, waardoor dus 3 snijpunten ontstonden, op elke lijn, waaronder ook de hoekpunten der vierkanten, welke laatste onderling niet verbonden waren.

ZWART.



WIT.

Het binnenste vierkant moet nog goed ruim 3 schijven op de zijden hebben kunnen staan.

Het noteeren, zou men nu aldus kunnen doen:

Vóór 'tbord zittend, (laten we aannemen, aan den kant der witten, gelijk bij diagrammen, enz. in 'tdamspel), heeft men dan links boven No. 1, en zoo naar rechts, No. 2. en No. 3, d.w.z. de bovenste horizontale zijde van het buitenste vierkant! Aldus naar beneden gaande volgt die van het 2e of midden-vierkant, beginnende met de Nos. 4—6, daarna die van het 3e of binnenste vierkant, met 7 tot 9, en zoo

vervolgens, links in 't midden, 10—12 en rechts 13 tot 15, waarna dan volgen Nos. 16—18, 19—21 en beneden 22—24! Werden de hoekpunten der vierkanten ook onderling verbonden, dan zou 't spel, allicht door den beginner, (wit, hier ook te nemen!), steeds gewonnen worden, zooals we straks wel zullen begrijpen.

Het spel wordt gespeeld door 2 personen, die elk 9 steenen nemen, (voor 't gemak, dambordschijven!). Die de witte loot, zet het eerst, op 1 der 24 nummers naar verkiezing, en, daarna, om de beurt, elk een molensteen, z.g.n.! Doch, als iemand 3 op 1 rechte lijn krijgt, (op 3 knopen, of snijpunten alzoo!), dan heeft die z.g.n., 'n molen, en hij mag dan, op dat moment, een der steenen van den ander van 'tbord nemen, doch niet uit diens dichte of gesloten molens, tenzij deze geen losse steen of open molen meer had! Men neemt een zoodanigen weg, dat de ander het minst gunstig en 't minst snel weêr voordeelige zetten zou kunnen doen!

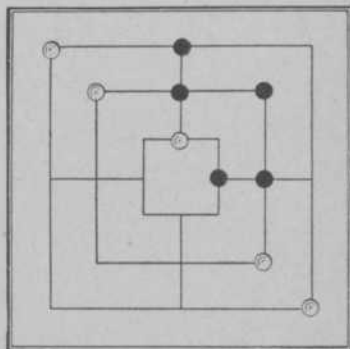
Als alle 9 steenen aangezet zijn, begint de eerste speler, nu ook 't eerst te schuiven, en wel van 'n snijpunt tot 't eerstvolgende snijpunt der lijn, hetzij van hoek tot midden, of omgekeerd, of van 't midden op 't midden van het opvolgend vierkant. Nooit van hoek tot hoek alzoo, hetzij men deze op 't bord onderling verbonden had aangegeven of niet!

Met 8 steenen zou men aldus, als de ander niet tegen-

werkte, hoogstens 4 steenen kunnen veroveren, door 't zetten, vóór 't eigenlijke manoeuvreeren van het schuiven begon, en met 9, in 'n anderen stand, ook hoogstens 4. Bij 't eerste zetten moet men al opletten, of men straks wel gunstig zal kunnen schuiven, om molens te vormen, om desnoods de geleden schade weêr in te halen, met het malen op den molen! Wij zullen 'n paar voorbeelden geven.

Wit zet zijn 1en steen op No. 1. Mocht ook wel elders. Zw. zijn 1en op 2. Mocht ook wel elders. Wit zijn 2en bv. op 24, zijn 2en op 5. Nu moet wit hem 'n molen beletten, door zijn 3de schijf op 8 te zetten. Op 3 of 15 zou nu nutteloos zetten zijn voor zwart, daar hij hier toch geen 3 steenen in ééne lijn, m. a. w. geen molen kan krijgen (en dus één van de tegenpartij pakken!) Zw. zet zijn 3de dus bv. op 6. Nu moet wit 4en zet op 4, om wederom te voorkomen, dat zwart hem een steen

ZWART.



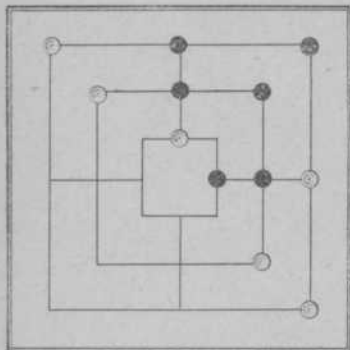
WIT.

Wit krijgt nu den voorzet terug, na 2 zetten, waarna wit en zwart beide elk 6 aan gezet hebben.

zou mogen afnemen, daar die den 4en zet anders op 4 had gezet. De 4e zet van zw. is nu bv. op 14, zoodat wit 5en zet wel op 21 moet zetten. Zw. zet nu 5e zet nog 't domst van alle zetten, n.l. op 13.

Nu moet wit n.l. 6. op 15 en daar wit nu reeds No. 15 en No. 24 bezet heeft, moet zwart, om 't malersloon voor den molen van wit te ontkomen, wel 6e zet op 3 zetten!

ZWART.



WIT.

aangezet zijn! Gesteld, dat zwart 7 op 18 gezet heeft, daar 10 of 23 toch niet hielp, nadat wit steen 3 er afgenomen had, dan kon 8e zet van zwart nu op 9 zijn. (Ook 'n molen makend; en waarna hij wit den steen 8 afneemt, zoodat hij straks 'n molen kan krijgen door dichtschuiven, n.l. door 9 op 8! (de dichte molen, open dan!)

Wit moet dus 9e zet wel op 8 en zw. heeft zijn 9en zet niets beter dan b.v. op 16.

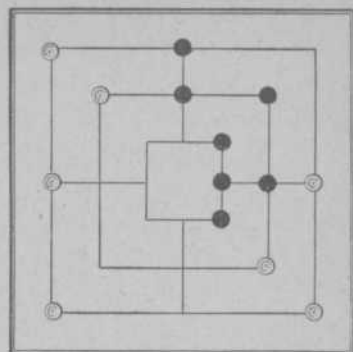
Nu kan wit dus uitrekenen, hoe hij zwart kan verschalken, en ja, hoor? Wit zet 7 op 22 en heeft nu, nadat zwart gezet zal hebben, 'n molen, door 8. op 10 of 23 te zetten (en hij neemt voor 't malen een der schijven van zwart), en wel één van die, welke reeds

Wit krijgt nu 'n open molen, door 24—23. Zw. zet zijn molen ook open, door 18/17. Wit schuift de zijne dicht, (sluit hem), door steen 15 op 24 te brengen en neemt b.v. 13 weg.

Nu heeft wit 2 molens dichtgeschoven en dus reeds 2 zw. schijven gewonnen. Zwart heeft

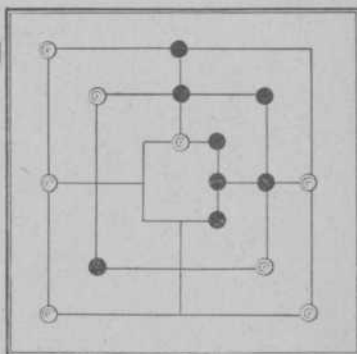
Elk heeft nu nog 8 steenen, en alle 9 zijn van weerskanten aangezet. Nu begint wit dus ook 't eerst te schuiven.

ZWART.



WIT.

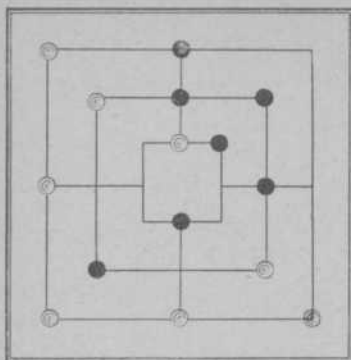
ZWART.



WIT.

nog maar één steen gewonnen, en heeft, op dit moment, geen molen dicht noch open, doch kan een gereed maken, door 14 op 13 te schuiven, wat hij ook doet. Let er op, dat wij begonnen, met alle schijven

ZWART.



WIT.

Zwart is een schijf achter, doch wint die terug.

te plaatsen (zetten); en dat wij nu aan 't schuiven zijn. Men mag weêr „zetten”, waar men wil, als men nog 3 over heeft, om, zoo mogelijk, de molens van de tegenpartij te voorkomen en zelf nog 'n molen te vormen!

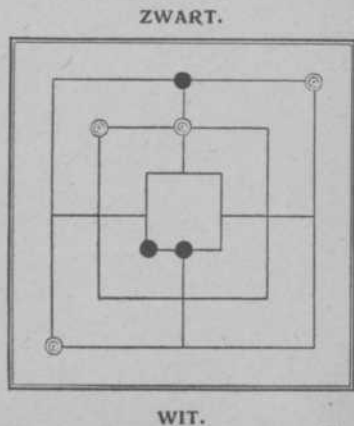
Wit ziet wel, dat zwart nu molen 9, 13, 18 open staan heeft, en dat die gesloten kan worden, door 17 op 18 te brengen. Schuift wit nu één zijner 2 molens 1, 10, 22 of 22, 23, 24 open, dan zal zw. sluiten, en hem een steen afnemen, liefst een van dien opengeschoven molen. Doch, als hij 't niet doet, sluit zwart toch en neemt No. 8 weg, zoodat, terwijl molen 9, 13, 18 dicht is, de zw. molen 2, 5, 8 juist open zou staan, dus gereed, om gesloten of dichtgeschoven te worden, door steen 9 van den eersten molen, en waardoor wit achtereenvolgens alle steenen, tot op 3 zou verliezen, door dezen z. g. n. „Schuifmolen” van zwart. Die schuif-

molens komen ook, op andere manier, voor, zelfs dubbele schuifmolens, als de tegenpartij het niet heeft weten te voorkomen. Wit schuift daarom 23 op 20, Zwart schuift 17 op 18, sluit den molen, en neemt 20 weg. Beter ware 24; wit schuift 21 op 20. Zwart schuift nu b. v. 13 op 14. Wit schuift de molen dicht door 20 op 23, en neemt weer 'n steen weg. We merken even op dat 3, 6, 9 geen molen vormt, (over drie hoekpunten.)

Bij gewoon goed spel, zullen wit en zwart op 3 en 4 steenen komen, zoo meteen. En dan wordt het vrij aardig spel pas!

Of wit dus eerst al eenige steenen voorkomt, geeft geen doorslag van winst in dezen stand. Alleen dan, wanneer hij tevens schuifmolens kan formeeren. Als een der spelers op 3 steenen gekomen is, en de ander krijgt daarna ook 'n molen, dan mag er zelfs 'n steen uit den molen genomen worden. B. v. wit heeft nog vier steenen op de nummers 3, 4, 5, 22, en zwart heeft er nog drie, n.l. op 2, 16, 17. Nu kan het spel 't volgende verloop hebben. Wit „schuift” 5 op 8. Als zwart nu sluit, (hij heeft maar 3

Dambordspelen.



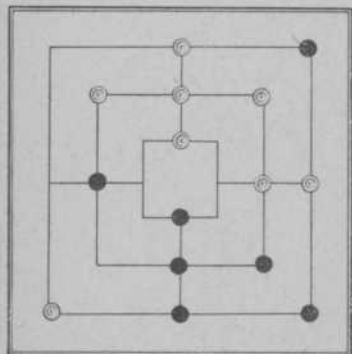
meer, en mag dus „zetten”, waar hij wil!), dan wint wit. Zwart speelt 2 op 18, en neemt nu dus 'n steen van wit weg, b. v. 4. Wit wint nu onmiddellijk door 22 op 2, of 8 op 1, of 8 op 24 en wit verliest, als hij dit nu niet direct doet.

Wij zullen nu nog een voorbeeld geven, waarbij wit eerst ten achteren is.

Wit legt zijn 9 steenen weêr aan zijn' kant, gelijk zwart de zijne. (Goed tellen!) en zorgen, dat de genomen steenen niet weêr meedoen. Men vergist zich hier licht, ook met de beurt van zetten, enz.!

Wit zet op 1. (Kon ook wel elders, precies om 't even!) Zw. op 24! wit 8. zw. 17. wit 2!! (2 kansen, waarvan 1 zeker), zw. 23. wit 5! (pakt 23) zw. 3! wit 15. zw. 23!! wit 22 ('t beste!), zw. 20 (molen, pakt b.v. No. 1

ZWART.



WIT.

weg!), wit 14. zw. 13. wit 6! zw. 21 (op 4 beter, nu is wit vrijer, bij 't schuiven straks!); wit op 4 en neemt 13 weg, zw. 11! (Juist; nu kan zwart het spel regelen!) Wit zit met vele schijven opgesloten! Nu begint het schuiven.

Wit schuift van 2 op 1. (zw. had den nazet!)

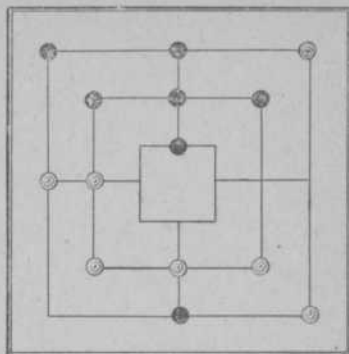
zw. 3 op 2. wit 8 op 9.
zw. 11/19! (neemt 9 weg!).

Wit 4—11, zwart 17 op 16. wit 11 op 4 (neemt 23 weg!) zw. 24 op 23 (best; straks zoo'n 4-hoek!) wit 4/11?; zw. 16/17! (neemt 11 weg!). Wit 22 op 10. zw. 19/11. Wit 5/4. zw. 20—19.

Wit 6 op 5. zw. 21/20 (en neemt No. 4.) wit 14/21. zw. 17—18. wit 15—14. zw. 18—17

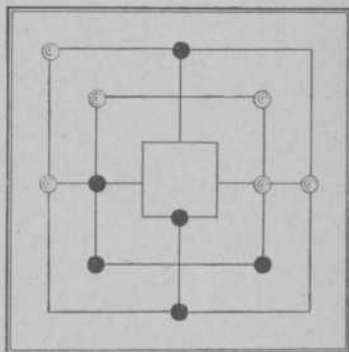
't Voordeel van den 4-hoek van zwart n.l. 17, 19, 21 en 23, blijkt als wit 'n molen maakt en 1 moet nemen! Er blijft een open molen over.

ZWART.



WIT.

ZWART.

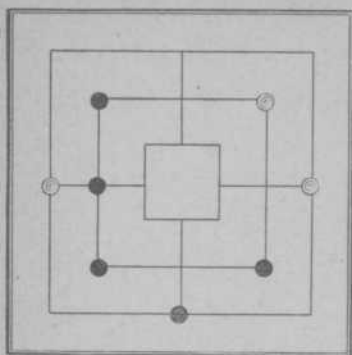


WIT.

(neemt 5). Wit 14/6! (best!) zw. 2/5! wit 21—14! zw. 20—21, wit 14/15, zw. 5/4 (neemt No. 1).

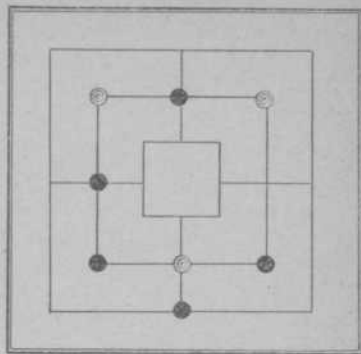
Nu zet wit 10 op 20, zwart schuift nog, n.l. 4 op 5. wit zet 15 op 4! Zw. 21/14, wit 20/7. zw. 5/2? Wit. 7/5 en

ZWART.



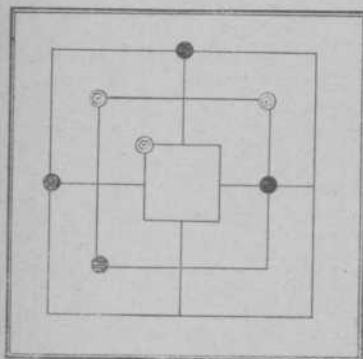
WIT.

ZWART.



WIT.

ZWART.



WIT.

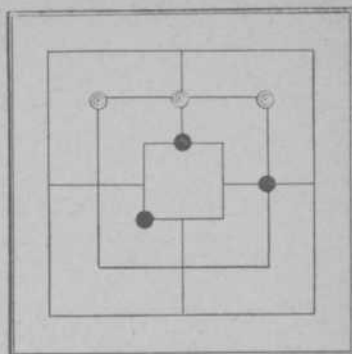
neemt 23 weg. Zw. 11/10, wit 4/11, zw. 2 op 1. wit 11/22, en zw. kan aldus niet winnen! zw. 1 op 2 wit 22 op 4, molen, en neemt 2 of 10. Anders kon zwart daarna direct winnen, door 14/1 of 19/1.

Zwart zet nu direct de resteerende steen op 8.

Als de een 3 en de andere nog 4 heeft, moet men niet direct den molen sluiten; maar goed uitzien, of die met vier steenen, op 3 (steenen) gekomen zijnde, in één zet ook 2 molens gereed kan zet-

Nu heeft elk nog 3 steenen. Wit heeft op 'n verkeerd moment den molen gesloten. Wanneer wit, die nu aan de beurt is, 6/11 zet, dan zet zwart b.v. met 8 op 6. Dan moet wit dus b.v. met 11 op 21 om den molen van zwart stil te doen staan. (Zie diagram). Doch zwart kan nu steeds vragen, als volgt: 19 op 15, dan moet wit op 18, b.v. met 4. zwart 6/24, wit dan 5/3! zwart moet wel 14/23, wit 21/22, zwart dan 24/20 (gedw.), wit 22/17, zw. 23/21, wit 17/20 zw. 20/6, wit 3/14. Zwart wint nu: nog niet door 21/3, wit 20/24, eindzet. — remise.

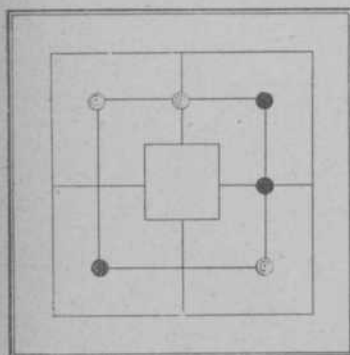
ZWART.



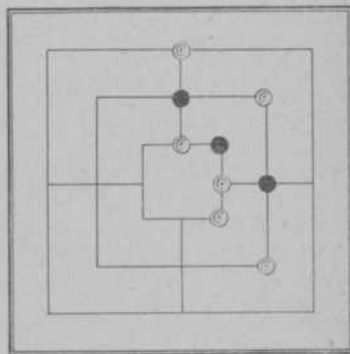
WIT.

ZWART.

ZWART.



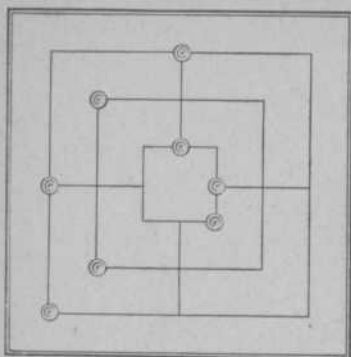
WIT.



WIT.

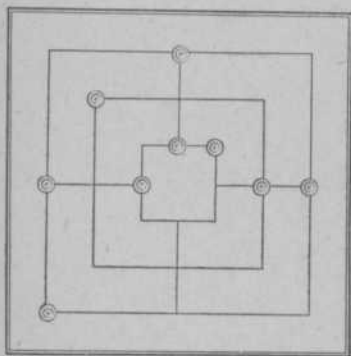
ten. Zoolang dit kan, mag hij, die nog 3 heeft, niet sluiten. Anders wel, en dan zal hij ook niet verliezen! Het is nu dus de vraag maar, of degene, die nog 3 steenen heeft, tegen de

ZWART.



WIT.

ZWART.



WIT.

Zwart moet dan dus verliezen, want hij zou niet alles kunnen bezetten.

ander nog 4, ook kan maken, dat de laatste alzoo 'n verloren stand inneemt.

In een stand van wit, als 2, 6, 8, 13, 18, 21, zou zw., die dan op 5, 9 en 14 stond, aan de beurt zijnde, alzoo tegen 6 steenen verliezen.

Dit komt in de praktijk niet afgedwongen voor. Als 2 van 1 is

gekomen, moest zw. de onnoozele zet naar 5 te voren juist gedaan hebben, om zelfmoord te plegen.

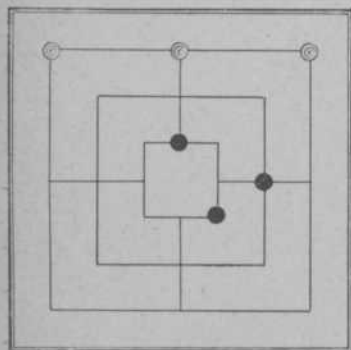
Met 7 steenen kan het voorkomen, zooals we zagen, met 8 beter en met 9 kan men nog een molen meer

formeeren, o.a. met z.g.n. dubbele of driedubbele schuifmolens, d.w.z. van den eenen molen, in den anderen kunnende schuiven. In den stand 2, 4, 8, 10, 13, 18, 19, 22 zijn er 4 schuifmolens open met 8 steenen! 2, 4, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 22 vormen 5 molens!

Hoewel dit en 't vorige spel, eigenlijk kinderspelen heeten, zit er toch meer in, dan menig-een wist, nietwaar? En, alles waarin combi-natie zit, heeft zijn waarde!

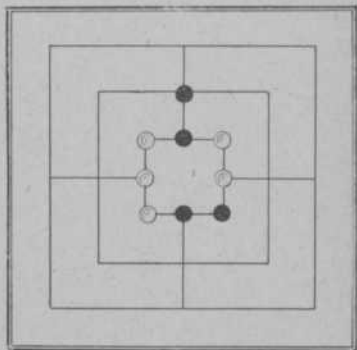
In den stand 1, 2, 3 heeft wit de molen gesloten, ter-wijl zw. ook 3 steenen heeft, die nu wint door 14/9 of 8/13, Toch schijnt 18/21 remise te houden, waar men nu, zonder direct te winnen, gewoonlijk verliest.

ZWART.



WIT.

ZWART.



WIT.

DE HAAS EN BATTEFELD, HET DAMSPEL. Theorie en Praktijk. (461 blz. en 605 diagrammen) f 3,25. In prachtband f 3,75

Van begin tot einde is het belangrijk en vooral uit de theorie spreekt een diepgaande studie, als de vrucht van jarenlange praktische ervaring in het edele spel. Het geheele werk verradt de Meesters, en zal zonder twijfel moeten worden aangeschaft door een ieder, die zich in dit spel wenschte te bekwamen of er verder in wil studeeren.

Een vraagbaak zal het zijn voor iederen dammer! *Revue der Sporten.*

F. C. HEMMES, PRACTISCH DAMMEN. Voor beginners, min- en meergevorderden. Met een plaat, voorstellende den grooten dammer Ephraïm van Embden en zijn zoon, naar een oude en zeldzame staalgravure. f 0,90

De schrijver beoogt door dit boekje te leeren, wat men anders alleen door buitengewoon veel spelen kan bereiken. Het is een standaardwerkje.

F. C. HEMMES, DIVERSE DAMBORDSPELEN . . f 0,60
(Dammen, Die verliest die wint of Qui perd gagne; Friesch Dammen of Spaansch-Poolsch dammen; Wolf en Schaap of vijf tegen een; 't Molen- of negenspel).

Een werkje voor beginnende dammers, de andere hierin behandelde spelen zijn aardige spelen voor de lange winteravonden, vooral ook voor kinderen van 10—14 jaar.

F. C. HEMMES, HET DAMSPEL IN DE PRAKTIJK, voor Eerstbeginnenden f 0,50

Aan hen, die niet met het dammen op de hoogte zijn en ook aan hen, die goed willen leeren dammen, raden wij dit boekje ten zeerste aan. Het is netjes uitgevoerd en eenvoudig en begrijpelijk geschreven. *N. Gron. Crt.*

I. MIJER, DAMMEN f 0,25

Een aardig, beknopt, populair en goedkoop werkje over het damspel, een handleiding voor beginners en beginnelingen. *De Nieuwe Courant.*

DAMBRIEFKAARTEN. Deze Dambriefkaarten voldoen aan een bepaalde behoefte en zijn o. a. onmisbaar voor probleem-componisten, en voor hen, die correspondentie-partijen spelen. De prijs is f 0,30 de 25, f 0,50 de 50, f 0,90 de 100 en f 2,— de 250 stuks.

DAMDIAGRAMMEN op papier. f 0,30 de 50 en f 0,55 de 100.

SCHAAKUITGAVEN G. B. VAN GOOR ZONEN — GOUDA

J. H. DEN HERTOOG. **PRACTISCHE SCHAAKLESS - N.**

Eerste deel, 2e druk f 0,90.

Tweede deel f 1,50.

Derde deel (in bewerking)

Elk deel is afzonderlijk verkrijgbaar.

Ieder die 't schaakspel grondig wenschte te bestudeeren, schaffe dit zich
standaardwerk aan. RUD. J. LOMAN.
in „De Amsterdammer“, Weekblad v. Nederland.

H. J. DEN HERTOOG. **HET SCHAAKPROBLEEM.** Theorie en
praktijk. 2e druk (150 moderne problemen) . . . f 1,25

Wij kunnen dan ook niet anders doen, dan zoowel beginnende als gerouti-
neerde oplosers de lezing van dit werkje aanbevelen.
Oprechte Haarlemsche Courant.

A. VAN EELDE. **NEDERLANDSCHE SCHAAKPROBLEMEN**
(366 oorspronkelijke problemen) f 1,75

Wij bevelen het ten zeerste aan. *Tijdschrift v. d. Ned. Schaakbond.*

HANS MINCKWITZ. **DE KLEINE SCHAAKKONING.**

2e druk f 0,90

Gemakkelijke handleiding om snel schaken te leeren.

NEUMANN—DEN HERTOOG. **HANDLEIDING TOT HET**
SCHAAKSPEL. 7e druk f 0,60

Het is inderdaad een boekje, dat wij aan eerstbeginnenden en aan meer-
gevorderden zeer kunnen aanbevelen. *Tijdschrift v. d. Ned. Schaakbond.*

Schaakbriefkaarten. 25 stuks à f 0,30, 50 à f 0,50, 100
à f 0,90, 250 à f 2,—

Deze briefkaarten voldoen aan een bepaalde behoefte en zijn o. a. onmisbaar
voor probleem-componisten en voor hen die correspondentie-partijen spelen.
Op de Hoogte.

Schaakdiagrammen op papier. 50 à f 0,30 en 100 à f 0,55.

J. HAGENAAR, **Whist-spel** f 0,60

————— **Bridge**, 2e druk f 0,60

Voor hen die zich de eerste beginselen van het Whist- en Bridgespel willen eigen maken, vormen deze werkjes een uitnemenden leidraad. De werkjes zijn zeer practisch ingericht en ook nog voor meergevorderden leerzaam.

————— **Patience's of Geduldspelen met Kaarten**.
Geïllustreerd. **Eerste** vijftigtal f 0,50

Met één piketspel (1—8), met 9 kaarten (9), met één whist-spel (10—24) en met twee whistspellen (25—50).

————— **Patience's of Geduldspelen met Kaarten**.
Geïllustreerd. **Tweede** vijftigtal f 0,50

Met één piketspel (1—7), met één whistspel (8—26), met twee whistspellen (27—47), met twee whistspellen voor twee spelers (48—50).

Beknopte verklaring van het Ombre- en Quadrillespel f 0,10

Beknopte verklaring van het Domino en Triktrak f 0,10

Nieuw Raadselboekje (600 raadsels en charaden) . f 0,25

Hetzelfde werkje met Fransch, Duitsch aanhangsel
(800 raadsels en charaden) f 0,45