

INLEIDING TOT HET FAIRY-SCHAAK

Nederlandse Bond van Schaakprobleemvrienden

Een probleemschaker is altijd op zoek naar zijn oplosgrenzen. Bij de één houdt het op bij een moeilijke vierzet. Een ander verdiept zich al in de helpmats, en weer een ander gaat nog verder en stapt de wereld van het echte *fairy chess* ('sprookjesschaak') binnen. Hij of zij zal hier echter bij geholpen dienen te worden, want zonder een handleiding loopt men kans te verdwalen in de dierentuin van allerlei fairystukken en spelvormen.

In deze handleiding gaan we ervan uit dat u reeds over enige ervaring beschikt met het helpmat. In het helpmat is het namelijk mogelijk om met heel weinig materiaal de bedoelingen duidelijk weer te geven. Mocht u niet weten wat een helpmat is, neem dan contact op met de oplosredacteur, die u een folder over het helpmat kan sturen.

Fairy-chess (ook wel *heterodox schaak* genoemd) is een uitbreiding van het klassieke probleemschaak. Er zijn vele manieren om dit te doen. Men kan het formaat van het bord vergroten of verkleinen, of zelfs het bord omvormen tot een cilinder. Een andere mogelijkheid is om de doelstelling van het spel te veranderen. Denk hierbij aan het helpmat, zelfmat en reflexmat. Ook kan men de spelregels wijzigen om het spel aantrekkelijker te maken. Of men verzint er nieuwe stukken bij.

Over de twee laatstgenoemde mogelijkheden, andere spelregels en nieuwe stukken, gaat deze handleiding.

Aan de hand van wat voorbeelden en oefenopgaven willen we u kennis laten maken met enkele van de meest voorkomende fantasiestukken: de nachtruiters, de sprinkhaan en de Leo-familie. Geen enge beesten maar schaakstukken die je, als je er eenmaal aan gewend bent, als normaal accepteert. Na deze fairystukken worden enkele fairyspelvormen behandeld: Madrasi, Circe en Andernachschach. Vooral Circe komt veel voor in het fairyschaak. Mocht u de oefenopgaven niet op weten te lossen, speel dan in elk geval de oplossing na!

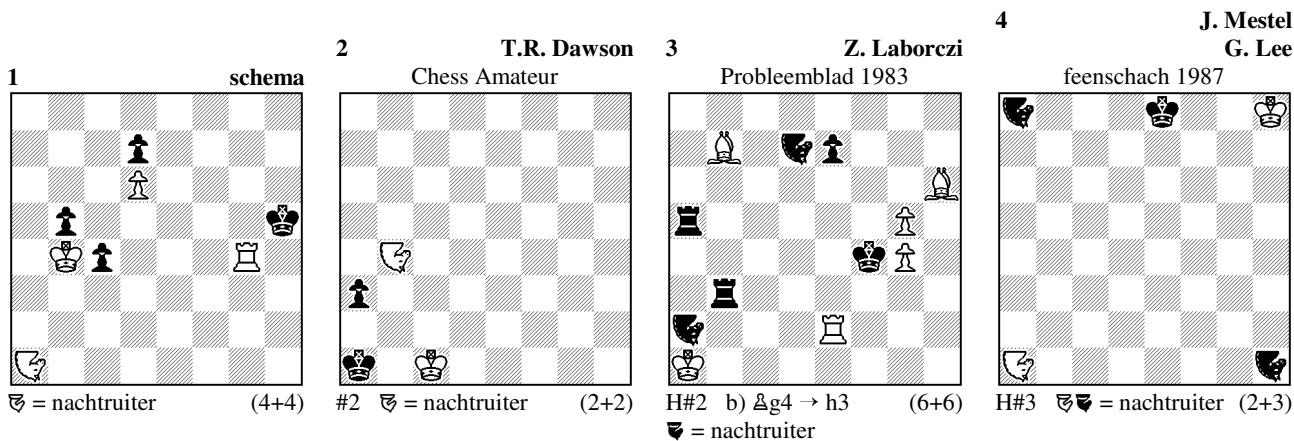
Dan nog iets in het algemeen over fairystukken:

- Er wordt zonder beperking van fairystukken gebruik gemaakt. Een probleem mag best vier witte nachtruiters bevatten, en je komt af en toe een ware sprinkhanenplagen tegen.
- De bovengenoemde fairystukken, evenals de meeste andere fairystukken, hebben dezelfde bewegingsvrijheid als de orthodoxe stukken. Zij kunnen zetten, schaak en mat geven, slaan en geslagen worden.
- Indien er in een diagramstelling fairystukken afgebeeld zijn (van welke kleur doet er niet toe), dan hebben pionnen eveneens de mogelijkheid om te promoveren tot deze fairystukken. Dat geldt ook nog als er op het moment van promoveren geen exemplaren van het betreffende stuk meer op het bord staan.

Hoe maak je zo'n fairystuk zichtbaar op je eigen schaakbord? Dat is natuurlijk voor iedereen verschillend. Een beetje een handig iemand zal kleine plankjes nemen met daarop de afbeelding van een paard, dame enz. Een ander zal stukken van andere schaakspellen pakken, of een aanslag plegen op de muntenbak

De nachtruiters

Als u soms een spelletje schaak speelt, denkt u misschien wel eens bij uzelf: "Ik wou dat mijn paard twee zetten tegelijk mocht doen". In het fairy-schaak hebben we daar gelukkig een oplossing voor gevonden, de *nachtruiters*. De nachtruiters (N, ♞♞) komt misschien niet zo vaak voor als de sprinkhaan (S, ♚♚), maar is net als de Leo-familie niet weg te denken uit het fairyschaak en wordt vaak gebruikt in combinatie met andere fairystukken, vooral met de genoemde sprinkhaan. In een diagram herken je de nachtruiters aan een op zijn kop geplaatst paard. In het Engels: *nightrider* (N), in het Duits: *Nachtreiter* (N) en in het Frans: *noctambule* (N).



Een zet van een nachtruitter bestaat uit een of meerdere paardzetten achter elkaar in dezelfde richting. Met ‘dezelfde richting’ bedoelen we dat beginveld, eindveld en eventuele tussenstops op één rechte lijn liggen. Er zijn wel een paar beperkingen op de zetmogelijkheden van de nachtruitter. Net als andere stukken kan hij niet buiten het bord springen. Een nachtruitter kan worden gehinderd door een stuk dat in zijn loop staat. Gaat het om een stuk van de eigen kleur, dan interfereert dit de nachtruitter die er niet voorbij kan. Is het een stuk van de tegenpartij, dan kan de nachtruitter het slaan waarbij hij het slagveld bezet. Om misverstanden te voorkomen: je hoeft met een nachtruitter niet de langste zet in een bepaalde richting te doen. Het mag ook een gewone paardzet zijn.

In 1 staat er een nachtruitter op a1. In de diagramstelling heeft de nachtruitter vijf zetten: ♞a1-c2, ♞a1-e3, ♞a1-b3, ♞a1-c5 en ♞a1xd7+. De nachtruitter kan niet verder spelen dan e3 aangezien veld g4 bezet is door een eigen stuk. ♞a1xd7 is schaak omdat de nachtruitter de zwarte koning kan bereiken via veld f6.

Opgave 2 is een eenvoudige tweezet, met als sleutel: **1. ♞b4-c6!** (tempo). Hiermee houdt de nachtruitter de controle over veld a2, en dwingt zwart tot de blokkeringszet **1... a3-a2**. Nu krijgt je het mat over een lange weg, namelijk **2. ♞c6-g4#**.

De helpmat-tweezet 3 laat interferenties zien:

a) **1. ♞d7-e5 ♜e2-g2 2. ♜b3-c3 ♖g5-g6#**

b) **1. ♜a5-e5 ♜e2-e3 2. ♞a2-c3 ♜e3-f3#**

(a) en (b) samen geven dus twee ♜/♞-Grimshaws.

Ter oefening de opgaven 4 t/m 6. De oplossingen staan op pagina 11.

De sprinkhaan

De sprinkhaan (S/♞♞) is het voornaamste lid van de dierenfamilie van de ‘bokspringers’ en heeft om te kunnen zetten een bokstuk nodig waar hij overheen kan springen. Eén sprinkhaan op een voor het overige leeg schaakbord kan dus geen enkele zet doen!

In een diagram wordt de sprinkhaan als een omgekeerde dame afgebeeld. In het Engels: *grasshopper* (G), in het Duits: *Grashüpfer* (G) en in het Frans: *sauterelle* (S).

De sprinkhaan speelt op damelijnen (horizontaal, verticaal en diagonaal) over één bokstuk (ongeacht de kleur) en landt op het veld direct achter het bokstuk. Het landingsveld mag logischerwijs niet door een stuk van eigen kleur bezet zijn. Een vijandelijk stuk op het landingsveld wordt geslagen. De zwarte koning kan daar dus schaak of mat staan.

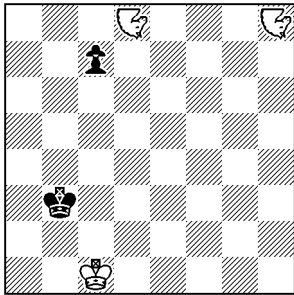
In 7 krijgt u een eerste idee van de sprinkhaan, die in de diagramstelling drie zetmogelijkheden heeft:

♞a5-a8 (bokstuk is pion a7)

♞a5xf5 (bokstuk is koning e5)

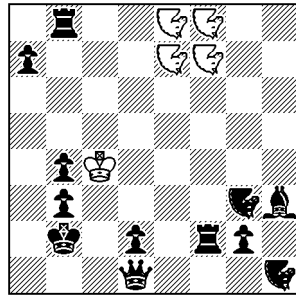
♞a5-a1+ (bokstuk is koning a2)

5 G. Lee
feenschach 1987



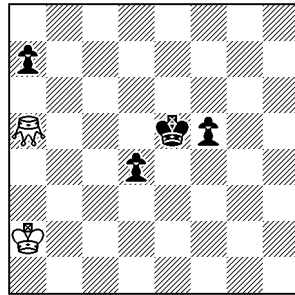
H#3 ♞ = nachtruitter (3+2)

6 P.A. Petkov
4e Prijs feenschach 1985



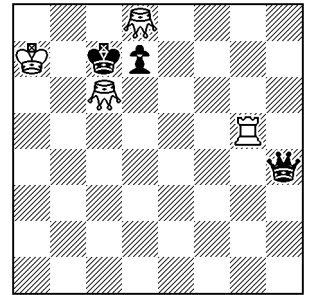
H#2 2.1;1.1 (5+12)
♞♞ = nachtruitter

7 schema



♞ = sprinkhaan (2+4)

8 H. Stapff
Die Schwalbe ????



H#2 ♞ = sprinkhaan (4+3)

In het laatste geval staat de zwarte koning schaak omdat de sprinkhaan over pion d4 naar veld e5 kijkt. Zwart kan dit schaak pareren door d4-d3 (speelt het bokstuk weg), of gewoon door zijn koning weg te spelen. Dit laatste mag ook ♞e5-f6 zijn, aangezien de sprinkhaan alleen veld e5 bestrijkt.

De helpmat-tweezet 8 is een eenvoudig praktijkvoorbeeld. Wat zijn de mogelijkheden voor de sprinkhanen? Sprinkhaan c6 kan naar c8 of e8; sprinkhaan d8 kan spelen naar b6 of d6 en kan slaan op h4. De oplossing is 1. ♖h4-c4 ♞c6-c3 2. ♚c7-c6 ♞g5-c5#.

De zwarte koning mag de toren niet slaan omdat sprinkhaan c3 veld c5 dekt. De zwarte dame mag ook niet slaan, omdat zij dan als bokstuk voor diezelfde sprinkhaan zou dienen met zelfschaak als gevolg. Tenslotte wordt veld d6 door sprinkhaan d8 bestreken.

Het helpmat met schijnspeel 9 laat zien dat sprinkhanen ook zelf als bokstuk kunnen worden gebruikt.

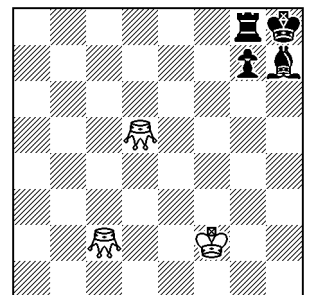
Schijnspeel: 1... ♞c2-g2 2.g7-g6 ♞d5-h1#.

Door wits eerste zet vormt sprinkhaan g2 een bokstuk voor zijn collega op d5. Ook neemt hij in de slotstand het vluchtveld g7 voor zijn rekening. Na 2. ♞g8~ d5-h1+ is het geen mat wegens 3. ♙h7-g8!

Oplossing: 1. ♙h7-d3 ♞d5-d2 2. ♙d3-g6 ♞d2-b2#.

Zwart speelt 1. Bh7-d3 om de loper als bokstuk voor sprinkhaan d5 te laten fungeren. Zwarts tweede zet 2. ♙d3-g6 is obstructie van pion g7; ook fungeert de loper als bokstuk voor sprinkhaan c2 die daardoor veld h7 bestrijkt. Indien zwart bijv. 2. ♙d3-h7 had gespeeld zou 2... ♞d2-b2 geen mat zijn, want zwart kan het bokstuk - pion g7 - wegspeelen naar g6 of g5.

9 J. Kricheli
BV feenschach 1982



H#2 * ♞ = sprinkhaan (3+4)

Tweezet 10 met zijn vele sprinkhanen toont dat deze vrij gemakkelijk stukken kunnen pennen. Eerst kijken we wat er allemaal mogelijk is. Sprinkhaan d4 is gepend door de dame op f4. Op haar beurt is de zwarte dame gepend door Sprinkhaan g5, want bijv. 1... ♖f2 mag niet: pion e3 wordt dan bokstuk voor sprinkhaan g5 en de zwarte koning staat schaak. De zwarte zetten 1... ♚c5-d3 en 1... ♖f4xe3 zijn eveneens illegaal wegens zelfschaak. Toren a2 en de sprinkhaan c2 vormen een batterij: als de sprinkhaan kon spelen zou het mat zijn.

De sleutel is 1. ♙g4-f5. Dit dreigt 2. ♞c2-g6#, want de loper op f5 werkt als bokstuk en geeft sprinkhaan c2 zo de kans om weg te komen. Varianten:

1... ♞h4-e4+ (ontpent sprinkhaan d4) 2. ♞d4-f2#

1... ♖f4xg5+ (ontpent sprinkhaan d4, en geeft schaak door sprinkhaan h4) 2. ♞d4-b2#

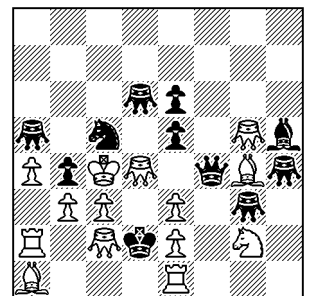
1... ♚c5-e4 (ontpent sprinkhaan d4 en schakelt loper f5 uit als bokstuk) 2. ♞d4xb4#

1... e5-e4 (ontpent sprinkhaan d4 en schakelt loper f5 uit als bokstuk) 2. ♞d4xf4#.

1... ♙h5xe2+ 2.c2xe2#; 1... ♚c5xa4 2. ♚c2xa4# (2. ♞c2-g6+? ♚a4-b2!); 1... b4xc3 2. ♙a1xc3#.

Allerlei penningen en ontpenningen zijn hier voor het voetlicht gekomen.

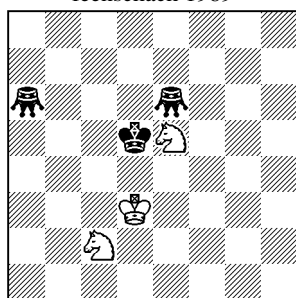
10 J.M. Rice
Probleemblad 1963



#2 (14+11)
= sprinkhaan

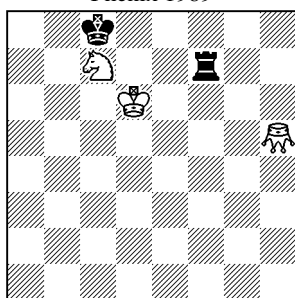
Ter oplossing schotelen wij u de lichte problemen 11 t/m 13 voor. Zo kunt u op een prettige manier kennis maken met dit kleine ongedierte. Lukt het u niet om de problemen op te lossen, speel dan in elk geval de oplossingen na. Die vindt u op pagina 11.

11 J.A. Pancaldo
feenschach 1989



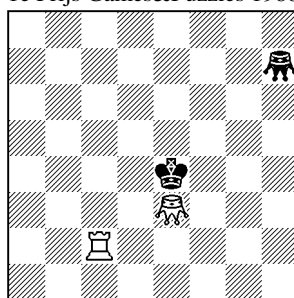
H#2 ♖ = sprinkhaan (3+3)
b) ♗e5 → d6 c) ♖a6 → h3

12 A. Grunewald
Phénix 1989



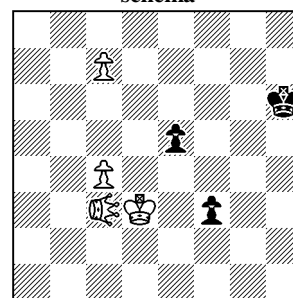
H#3 ♖ = sprinkhaan (3+2)
b) ♗c7 → c6
c) ♗c7 → b8

13 A. Ingleton
1e Prijs Games&Puzzles 1988



H#5 ♖ ♖ = sprinkhaan (2+2)
a) ♗c2 → f5 b) ♗c2 → f6
c) ♖e3 → d6, H#4
d) ♖e3 → d6, ♖h7 → f5

14 schema



♘ = leeuw (4+3)

De leeuw

Een nauwe verwante van de sprinkhaan is de leeuw. De leeuw speelt net als de sprinkhaan op damelijnen over een bokstuk, maar hij kan op elk veld achter dit bokstuk landen. Aan het landingsveld worden net als bij de sprinkhaan voorwaarden gesteld: het mag niet door een stuk van eigen kleur bezet zijn, en tussen het bokstuk en het landingsveld mogen geen stukken staan. Het eerste vijandelijke stuk achter het bokstuk kan geslagen worden. Indien dit stuk de vijandelijke koning is dan staat deze schaak of mat.

In diagram 14 krijgt u een eerste idee van wat de leeuw kan. De leeuw staat op c3 en heeft in totaal zeven zetmogelijkheden. Zo kan hij over de witte pion op c4 naar de velden c5 en c6 spelen. Na het veld c6 houdt zijn bereik op omdat er een witte pion op c7 staat. De witte koning kan ook als bokstuk fungeren. De leeuw kan over de witte koning naar de velden e3 en f3. Op dat laatste veld, waar zijn bereik in die richting ophoudt, slaat hij de zwarte pion. Via de zwarte pion op e5 zijn ook de velden f6, g7 en h8 onder het bereik van de witte leeuw gevallen. De zwarte koning mag daarom niet naar g7 spelen wegens zelfschaak!

Het helpmat 15 toont duidelijk het bereik van een leeuw achter een bokstuk. Let erop dat leeuw h3 de enige is die kan spelen, en wel over de derde rij.

1. ♖b1 ♘a1 2. ♖b7 ♘a3#;
1. ♖d4 ♘d5 2. ♖a7 ♘f3#

Ziehier de kracht van de leeuw: in beide oplossingen blokkeert de zwarte dame een vluchtveld voor haar gemaal. De twee leeuwen op één lijn vormen een prachtige batterij. In de eerste oplossing is de leeuw op a1 het matgevend stuk. Zwart kan geen stuk naar a6 of a7 spelen om deze te interfereren, omdat dan de leeuw op a3, die in eerste instantie als bokstuk dient voor die op a1, zelf schaak zou geven met het tussengespeelde zwarte stuk als bokstuk.

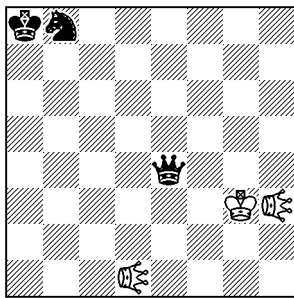
Als het op mat geven aankomt is de leeuw bijna net zo gevaarlijk als een dame! Het enige nadeel van een leeuw bestaat eruit dat hij een bokstuk nodig heeft om te kunnen spelen.

Ook in 16 wordt een fraaie demonstratie gegeven van het bereik van de leeuw:

1.d1 ♖ e3 2. ♖xc2 ♘f2 3. ♖c8 dxc8 ♖#
1.d1 ♗ h8 2. ♗a1 ♘g8 3. ♗a7 d8 ♗#
1.d1 ♗ f7 2. ♗a4 d8 ♗ 3. ♗d7 ♘h8#

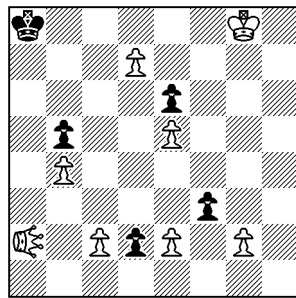
Alle drie de oplossingen tonen de opbouw van een batterij.

15 M. Bonavoglia
feenschach 1987



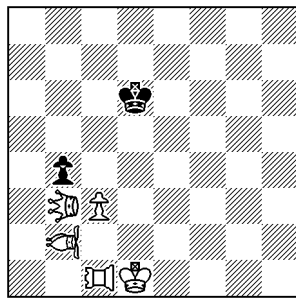
H#2 2.1;1.1 (3+2)
♙ = leeuw

16 G. Pfeiffer
feenschach 1988



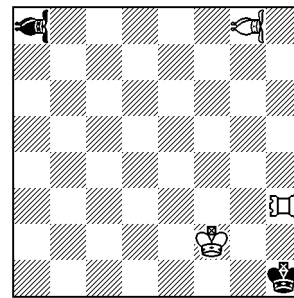
H#3 3.1;1.1;1.1 (8+5)
♙ = leeuw

17 schema



(5+2)
♙ = Leo ♘ = Pao ♚ = Vao

18 R. Bédoni
feenschach 1989



#6 (2+2)
♘ = Pao ♚ = Vao

Leo, Pao, Vao

De Leo, Pao en Vao behoren tot een groep die ook wel Chinese stukken genoemd worden. Een Leo *speelt* als een dame, maar *slaagt* op elk veld achter een bokstuk. Dit slaan gebeurt op dezelfde manier als bij de hierboven behandelde leeuw. Dus ook voor de Leo geldt dat er tussen het bokstuk en het slagobject geen stukken mogen staan. Eigenlijk is de Leo een combinatie van een spelende dame en een slaande leeuw. De Pao en Vao hebben analoge zetmogelijkheden als de Leo, maar alleen over torenlijnen resp. loperlijnen.

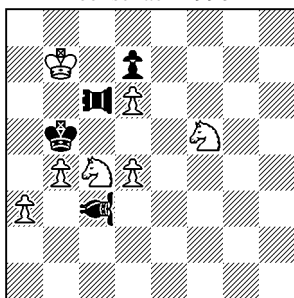
De Leo, Pao en Vao worden in diagrammen vaak aangegeven als respectievelijk een naar links gekantelde dame, toren en loper. In 17 zien we een Leo op b3, een Pao op c1 en een Vao op b2. De Leo kan gewoon als dame spelen over de diagonaal a2-g8 en naar de velden a3, a4 en c2. De zwarte koning kan ten aanzien van de Leo gewoon naar de velden d5 en e6 spelen. Dit is geen schaak omdat een Leo, Pao en Vao een slagzet pas kunnen uitvoeren indien er een bokstuk staat tussen het slaande stuk en het slagobject. Zo kan de Leo ook niet slaan op b4 wegens gebrek aan een bokstuk. De Pao heeft alleen de velden a1, b1 en c1 tot zijn beschikking om naar te spelen. Echter, de zwarte koning mag niet naar c5, c6 of c7 spelen wegens zelfschaak, aangezien de Pao hem met pion c3 als bokstuk zou kunnen slaan. Een soortgelijk verhaal gaat ook op voor de Vao. Deze kan alleen maar naar a1 en a3 spelen. Zijn slagmogelijkheden liggen echter op de diagonaal d4-h8.

Opgave 18 is een zeszet in miniatuurvorm. De zwarte koning staat niet mat omdat er voor de Pao een bokstuk ontbreekt. Het laat zich dan ook direct raden wat de sleutelzet zal zijn: **1. ♘h8!**. Dit dreigt **2. ♚h7#** en daar is het beoogde bokstuk. Er zijn twee varianten:

- 1.. ♚g2 2. ♚h7+ ♚h3 3. ♚g6+ ♚f5 4. ♚h5+ ♚h7 5. ♚g6+ ♚g8 6. ♚h7#
1.. ♚f3 2. ♚h7+ ♚h5 3. ♚g6+ ♚g4 4. ♚h5+ ♚h3 5. ♚g4+ ♚g2 6. ♚h3#

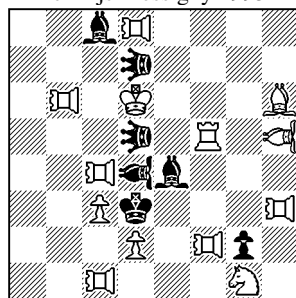
Een echt Vao-Vao duel waarbij de witte Vao uiteindelijk de zwarte weet te verdrijven van de h-lijn.

19 B. Stephenson
feenschach 1990



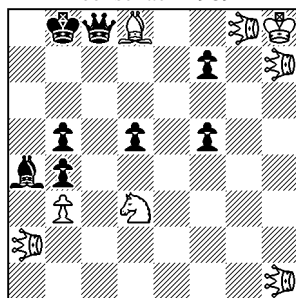
H#2 2.1;1.1 (7+4)
♘ = Pao ♚ = Vao

20 M. Caillaud
1e Prijs Messigny 1995



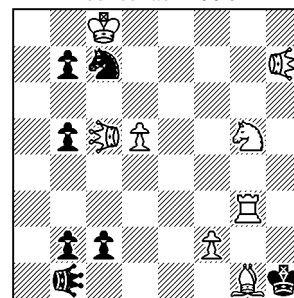
#2 * (13+7)
♙ = Leo ♘ = Pao ♚ = Vao

21 K. Widlert
feenschach 1989



#2 (8+8)
♙ = Leo

22 Y. Cheylan
feenschach 1990



#2 (8+7)
♙ = Leeuw ♙ = Leo

Ook in 19 zien we weer een combinatie van Pao en Vao:

1. ♖a1 ♘b2 2. ♖xd4 ♘xd4#
 1. ♗a6 ♘b6 2. ♗xd6 ♘xd6#

Verwisseling van speelfunctie. In het eerste deel van de oplossing speelt de Pao/Vao als 'gewone' toren/loper, terwijl in het tweede deel het fairy-slaan tot uiting komt.

Ook in 20 is de Leo van stal gehaald. De Leo's staan gevaarlijk om de witte koning, maar zij kunnen geen kwaad zolang er geen bokstuk in de buurt is.

In dit probleem bekijken we eerst het schijnspel. Op 1... ♖a7 volgt 2. ♗ff3#, mat door Pao h3. Het tussenspelen van Vao d4 op e3 helpt zwart niet: omdat de Vao als bokstuk voor Pao f3 fungeert blijft het schaak. Direct 1. ♗ff3? kon niet wegens 1... ♖xh3! Op 1... ♖xg1 volgt 2. ♗f3#, de truc is nu dat Vao g1 niet terug kan naar e3 wegens het bokstuk op f2. Op 1... ♖xh5, tenslotte, volgt 2. ♗b3#.

De oplossing is 1. ♘c5!. Dit dreigt 2. ♗d1#, en geeft de volgende varianten:

1... ♖a7 (pent Leo d5 en Vao d4) 2. ♗b3#
 1... ♖xg1 (pent Leo d7 en Leo d5) 2. ♗ff3#
 1... ♖xh5 (pent Vao d4 en Leo d7) 2. ♗f3#

Ter oplossing schotelen we u de problemen 21 t/m 23 voor, waarin naast Leo, Pao en Vao ook de Leeuw figureert, die veel met de Chinese stukken gemeen heeft. De oplossingen vindt u op pagina 11 en 12.

Madrasi

Madrasi is één van de vele toevoegingen aan de normale schaakregels. De Madrasi-voorwaarde luidt als volgt: **een stuk dat door een gelijksoortig vijandelijk stuk wordt bestreken is verlamd**. Verlamde stukken kunnen niet zetten en geven geen schaak. Wel kunnen zij zelf ook conform de Madrasi-voorwaarde gelijksoortige vijandige stukken verlammen. Een Madrasi-verlamming kan ongedaan gemaakt worden, bijvoorbeeld doordat er een stuk naar de lijn tussen twee elkaar verlamdende stukken speelt. Ook wordt de verlamming van een stuk ongedaan gemaakt als het verlamdende stuk wordt geslagen. De koningen kunnen elkaar niet verlammen bij Madrasi, maar wel bij de variant 'Madrasi Rex Inclusief' die we hieronder behandelen.

In 24 ziet u een wederzijdse verlamming van de torens op a4 en h4. Geen van beide koningen staat dus schaak, want beide torens hebben geen schaakkracht meer! Wit mag niet 1.d3-d4 spelen wegens zelfschaak, toren a4 is dan immers niet langer verlamd. Als wit 1. ♖c1-c8 speelt, dan verlammen deze toren en toren a8 elkaar; deze zet geeft dus geen schaak. 1. ♘d1xa4+ is wel schaak, aangezien toren h4 niet meer verlamd is. Zwart kan dit schaak pareren door 1... ♗a8xa4 met opnieuw verlamming. Nu kan wit met 2. ♖c1-c4+ zijn toren op h4 opnieuw bevrijden van de verlamdende werking van diens

			26	H. Zajic K. Wenda M. Seidel		
23	Z. Hertz feenschach 1992	24	schema	25	H. Burbach feenschach 1985	1e BV Andernach 1988
H#2 (3+7)	Madrasi (6+4)	H#2 Madrasi (3+3)	#2 vvv Madrasi (9+8)			
♗ = Pao ♘ = Vao LET OP: In het diagram moeten de Pao en Vao nog een slag naar links						

collega op a4. Wel verlammen nu de torens op a4 en c4 elkaar. Ook de pionnen g2 en h3 zijn verlamd, want zij zijn binnen elkaars slagbereik.

Diagram 25 geeft een licht verteerbaar helpmat in twee zetten. De dames zijn verlamd, daarom eerst 1. ♖a5-c3+ en dan 1... ♔h8-a8, dat de verlamming herstelt en de weg vrijmaakt voor pion h7. Vervolgens 2. ♖c3-b4 h7-h8♔#. Niet 2... h7-h8♔?, want deze dame zou meteen verlamd zijn door die op a1.

In de tweezet 26 zien we in de diagramstelling de volgende verlammingen: ♖a4-♖f4, ♖e1-♖e6 en ♖h7-♖d3. De oplettende lezer ziet dat de drie verlamningslijnen het gemeenschappelijke snijpunt e4 hebben. Eerst een paar verleidingen:

1. ♖c2-b4+? ♖a4xb4!

1. ♖c2-e3+? ♖e1xe3!

1. ♔f8-f5+? ♖h7xf5!

De oplossing is 1. ♖d2-e4!, dreigt 2. ♖e4-f6# (niet 2. ♖e4-c3+? b2-b1♔!). Het lukt zwart nu niet meer om de drie verlamningslijnen op volle lengte te handhaven:

1... ♖a4xe4 2. ♖c2-b4#

1... ♖e1xe4 2. ♖c2-e3#

1... ♖h7xe4 2. ♔f8-f5#

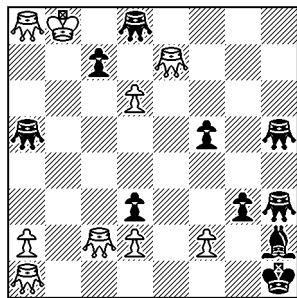
Telkens wordt de Madrasi-lijn ingekort, waarachter wit dan mat kan geven.

Ook fairystukken kunnen 'hinder' ondervinden van de Madrasikrachten. Voor nachtruiters en andere lijnstukken verschilt het resultaat niet met dat van de gewone stukken. Maar bij bokspringers, zoals sprinkhanen, treedt er een merkwaardig verschil op. Een sprinkhaan A bestrijkt op afstand het veld achter een bokstuk. Staat er op dat veld een vijandelijke sprinkhaan B, dan wordt die door A verlamd. Omgekeerd echter zal A niet door B verlamd worden, tenzij A direct aan de andere kant van het bokstuk staat.

Helpmat 27 geeft hiervan een voorbeeld. Sprinkhaan a5 verlamt sprinkhaan a1, maar het omgekeerde geldt niet, omdat sprinkhaan a1 slechts het veld a3 bestrijkt, en niet veld a5. De verlamming is hier dus niet wederzijds: sprinkhaan a5 kan gewoon ♖a5-g5, ♖a5-e1 of ♖a5xe1 spelen. Hetzelfde geldt voor sprinkhaan d8, die sprinkhaan a8 verlamt, maar zelf ongehinderd alle kanten op mag. Speel beide oplossingen dus goed na!

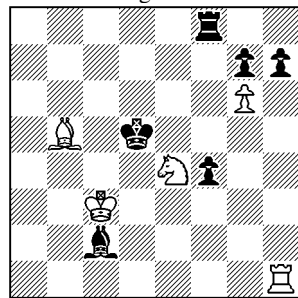
- 1) 1. ♖d8-b6 ... nu is sprinkhaan a8 niet meer verlamd
 1... ♖c2-e4
 2. ♖b6-g1 ... dit is geen zelfschaak, want sprinkhaan a1 is verlamd.
 2... ♖e7-c5 verlamt sprinkhaan g1
 3. ♖h3-f3 ... vormt een bokstuk voor sprinkhaan e4, die daardoor veld g2 dekt
 3... a2-a4#! hiermee wordt sprinkhaan a5 verlamd; sprinkhaan g1 kan niet zetten vanwege sprinkhaan c5 (3... a2-a3+ 4. ♖a5-e1!)

27 G. Smits
3e EV Probleemblad 1988



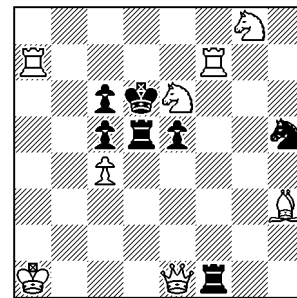
H#3 2.1;1.1;1.1 (9+10)
Madrasi ♖♖ = sprinkhaan

28 J. Beije
origineel



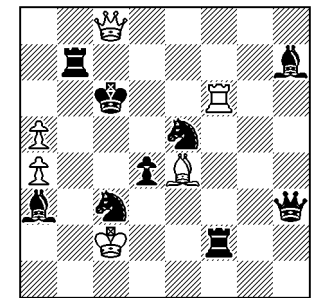
#2 (5+6)
Madrasi Rex inclusief

29 N. Macleod
Phénix 1990



#2 Madrasi (8+7)

30 Z. Janev
Phénix 1989



H#2 3.1;1.1 Madrasi (6+9)

- II) 1. ♖a5-g5 ... bevrijdt sprinkhaan a1
 1... ♞c2-e2
 2. ♞g5-g2 ... dit is geen zelfschaak, want sprinkhaan a8 is verlamd; de sprinkhaan op g2 laat zich verlammen door die op e2.
 2... ♞e7-e1
 3. h3-f1 ... laat zich eveneens verlammen door sprinkhaan e2
 3... ♔b8-c8!# Met deze zet draait de witte koning de rol van verlamde naar verlamrende sprinkhaan in één zet om (3... ♚b8-a7? 4. ♞d8-d5!)

Madrasī rex inclusief

Bij Madrasī zonder meer geldt de verlamningsregel niet voor de beide koningen. Maar als er onder het diagram Madrasī Rex Inclusief staat, dan kunnen ook de koningen elkaar verlammen. Dit gebeurt wanneer één van de koningen het vijandelijk territorium van zijn opponent binnentreedt. De koningen staan dan direct (orthogonaal of diagonaal) ‘tegen elkaar aan’. Een vreemd gezicht, iets waar je als oplosser even aan moet wennen. Eenmaal verlamd, komen de koningen niet meer van elkaar los! Een voordeeltje bij zo’n stand is dat er niet veel stukken nodig zijn voor de matstand.

Tweezet 28 geeft een voorbeeld van Madrasī Rex Inclusief.

De sleutel is: 1. ♚c3-d4! dreigt 2. ♗e4-c3# (2. ♘b5-c6+? ♙c2-a4). De koningen verlammen elkaar! Op 1... ♚f8-c8 volgt 2. ♗h1-h5#: de zwarte toren is te ver weggespeeld om toren h5 te verlammen. Na 1... ♙c2xe4 is 2. ♘b5-c6# mat. Hier is het de zwarte loper die zijn tegenpool op c6 niet kan verlammen om zodoende het schaak opheffen.

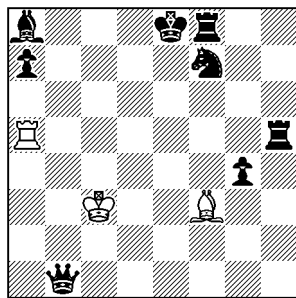
Wederom 3 problemen ter oplossing, 29 t/m 31. De oplossingen staan op pagina 12.

Circe

Bij Circe gaat het net als bij Madrasī om een toevoeging aan de normale spelregels. Circe is een van de meest voorkomende fairysoorten, vooral populair omdat het de mogelijkheid biedt om een heleboel verrassende speleffecten te laten zien.

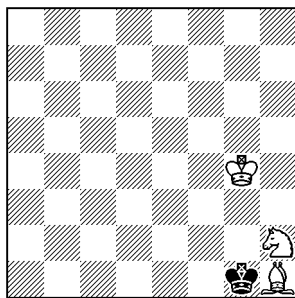
Bij Circe verdwijnt een geslagen stuk niet van het bord, maar wordt het teruggezet op het veld waar het bij aanvang van de (denkbeeldige) partij stond. Indien dit aanvangsveld bezit is, gaat het stuk wel gewoon de doos in. De Circe-regel is niet van toepassing op beide koningen. Voor de dames is het duidelijk waar ze terug moeten komen. Voor torens, paarden en lopers bepaalt de kleur van het veld waarop ze worden geslagen waar ze herrijzen. Zo herrijst een op een zwart veld geslagen witte toren op het zwarte veld a1, mits dat leeg is natuurlijk; een op een wit veld geslagen witte toren komt terug op het witte veld h1. Geslagen pionnen herrijzen in de kolom waar zij zich bevonden op het moment dat ze geslagen werden, een witte pion op de tweede rij, een zwarte op de zevende. Let op: het is toegestaan om met een herrezen toren te rokeren zolang die na zijn wederopstanding nog niet heeft gespeeld. Geslagen fairystukken herrijzen in de kolom waarin zij stonden, en wel op het veronderstelde

31 N. Shankar Ram
feenschach 1983



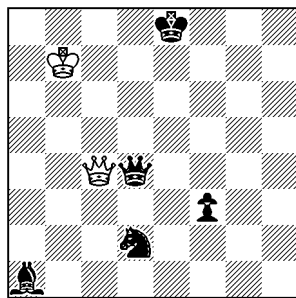
H#3 Madrasī (3+8)
b) ♗f7 → d8

32 V. Nebotov
Probleemblad 1988



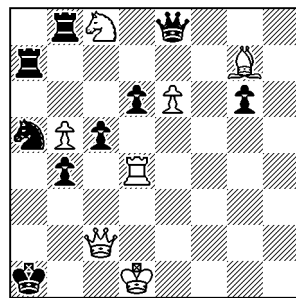
H#2 2.1;1.1 Circe (3+1)

33 F. Sabol
feenschach 1988



H#2 2.1;1.1 Circe (2+5)

34 F. Sabol
feenschach 1989



#2 vv Circe (7+9)

promotieveld. Voor witte fairystukken is dat de achtste rij, voor zwarte fairystukken de eerste rij. Een witte sprinkhaan die op de a-lijn wordt geslagen herrijst dus op a8.

Mocht een en ander nog niet helemaal duidelijk zijn, dan zal **32** wel het een en ander duidelijk maken:

1. ♖g1xh2[♘g1] ... het witte paard herrijst op zijn beginveld g1

1... ♘g1-f3+

2. ♖h2xh1[♙f1] ... de witte loper gaat naar zijn beginveld f1

2... ♙f1-g2# zwart kan de witte loper niet slaan: 3.Kh1xg2[bf1] zou immers zelfschaak zijn, en dat mag ook in fairyproblemen niet

Analoog hieraan is de tweede oplossing:

1. ♖g1xh1[♙bf1] ♙f1-g2+

2. ♖h1xh2[♘g1] ♘f3#

In de matstand zien we eenzelfde zelfschaakmotief als in de eerste oplossing.

In **33** gaat het er iets wilder aan toe:

I) **1. ♖d4xc4[♖d1] ♖d1xf3[♙f7] 2. ♗d2xf3[♖d1] ♖d1-d8#**

II) **1. ♗d2xc4[♖d1] ♖d1xa1[♙f8] 2. ♖d4xa1[♖d1] ♖d1-d7#**

Uit de tweezet **34** blijkt dat Circe zich ook gemakkelijk laat verleiden:

1. ♗d4xd6+[♙d7]? ♗b8xb5[♙b2]!

1. ♗d4xb4+[♙b7]? ♖e8xb5[♙b2]!

In de verleidingen kan zwart steeds de diagonaal b2-g7 dichtten, daarom:

1. ♙d1-e1! dreigt **2. ♖c2-b1#** (2... ♗a1xb1[♖d1]? zelfschaak!)

1... ♗b8xc8[♘b1] 2. ♗d4xd6 [♙d7]#

1... ♖e8xc8[♘b1] 2. ♗d4xb4 [♙b7]#

1... ♗a7xg7[♙c1] 2. ♖c2-b2#

Ook **1... ♖e8xe6[♙e2]** brengt geen redding, omdat de herrijzende pion op e2 het schaak van ♖e6 verhindert. In de varianten geeft zwart steeds één van zijn verdedigingen op, waarna wit met zijn matzet ook de tweede parade uitschakelt.

Circe en fairystukken zijn bijna niet los te denken van elkaar, en daarom schotelen we u in **35** een Circe H#2 met sprinkhanen voor.

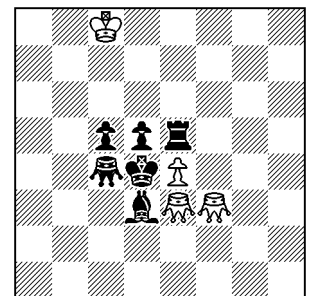
a) **1. ♗e5xe4[♙e2] e2xd3** de zwarte loper verdwijnt van het bord, want veld c8 is bezet

2. ♖c4-e2 ♖f3-d1# **3. ♖d4xe3[♖f8]** en **3. ♖d4xd3[♙d2]** zouden zelfschaak zijn; c3 en c5 worden gedekt door sprinkhaan e3

b) **1. ♖d4xe4[♙e2] ♖e3-e1**

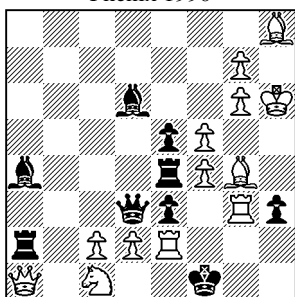
2. ♖c4-f4 e2-e3# Nu zouden **3. ♖e4xf3[♖f8]** en **3. ♖e4xe3[♙e2]** zelfschaak zijn, en worden de velden d3 en f5 gedekt door sprinkhaan f3

35 E. Petrot
feenschach 1991



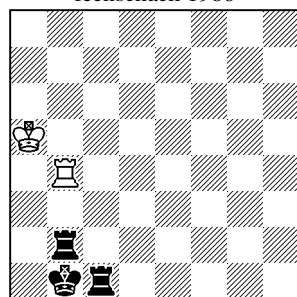
H#2 Circe (4+6)
b) -♙d3 ♖f3 = sprinkhaan

36 U. Avner
Phénix 1990



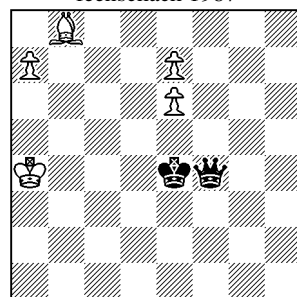
#2 vv Circe (13+9)

37 Z. Libiš
feenschach 1986



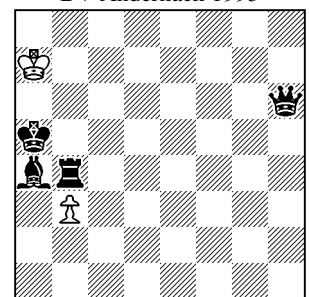
H#2 2.1;1.1 Circe (2+3)

38 A.R. Niemelä
feenschach 1987



H#2 2.1;1.1 Circe (5+2)

39 H. Uitenbroek
BV Andernach 1993



H#2 2.1;1.1 (2+4)
Andernachschaak

Aan het einde van dit stukje nog de drie opgaven 36 t/m 38 ter oplossing. Oplossingen op pagina 13.

Andernachschaak

Andernachschaak is vernoemd naar de Duitse plaats Andernach, in de buurt van Koblenz, waar elk jaar in het lange Hemelvaartsweekeinde een bijeenkomst is van fairy-liefhebbers. In 1993 werd tijdens het traditionele thematoernooi Andernachschaak gelanceerd als een nieuwe fairy-voorwaarde. **Bij Andernachschaak verandert een slaand stuk (met uitzondering van de koning) van kleur.** Het geslagen stuk gaat gewoon de doos in.

Aan de hand van het helpmat 39 hopen we u het begrip een beetje uit te kunnen leggen.

Eén van de dingen die opvallen aan dit probleem is die ene zielige witte pion. Als eenling kan hij niet veel bereiken. Maar geen nood: Andernachschaak brengt uitkomst! De oplossingen luiden:

1. ♟xb3[♟b3] ♟e6 2. ♚xe6[♚e6] ♚a6#

1. ♞xb3[♞b3] ♞e3 2. ♚xe3[♚e3] ♚b6#

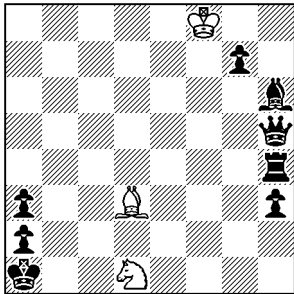
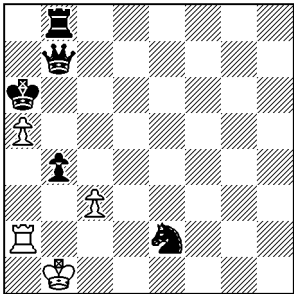
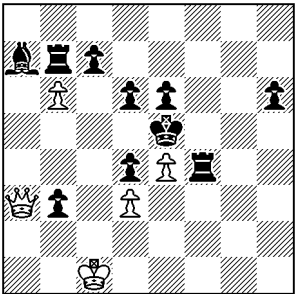
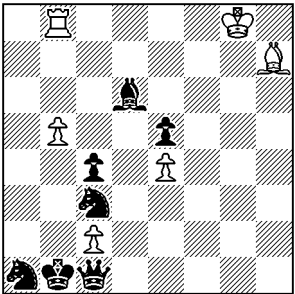
De witte pion wordt door zwart gebruikt om een van zijn stukken van kleur te doen veranderen, waardoor het witte matpotentieel toeneemt.

In 40 wordt getoond dat deze kleurverandering in een helpmat door zwart ook tegen zichzelf gebruikt kan worden:

1. ♚g4 ♟e3 2. ♟xe3[♟e3] ♟d4#!

Dit is een echt fairy-mat, dat wil zeggen: er wordt in de matstand gebruik gemaakt van de fairy-voorwaarde. De zwarte dame kan in de matstand niet slaan op c4 omdat zij daarbij van kleur zou verschieten, met zelfschaak als gevolg. Met de zet 1. ♚g4 blokkeert zwart zijn toren op h4. Dat is nodig, want als de toren op c4 zou slaan en van kleur veranderen dan zou er een witte toren op c4 komen te staan, en dan is er geen sprake van zelfschaak.

Ter lering ende vermaak de opgaven 41 t/m 43. De oplossingen staan op pagina 13.

<p>40</p> <p>T. Maeder H.P. Reich</p> <p>4e Prijs Andernach 1993</p>  <p>H#2 (3+8) Andernachschaak</p>	<p>41</p> <p>Z. Libiš</p> <p>feenschach 1997</p>  <p>H#2 4.1;1.1 (4+5) Andernachschaak</p>	<p>42</p> <p>M. Dragoun</p> <p>feenschach 1996</p>  <p>H#2 b) -1d6 (5+10) Andernachschaak</p>	<p>43</p> <p>K. Widlert</p> <p>2e EV Andernach 1993</p>  <p>H#2 b) !c2 → b2 (6+7) Andernachschaak</p>
---	---	---	--

Wij hopen dat deze basisbegrippen van het fairy-schaak u een nieuwe kijk op de schaakproblematiek hebben gegeven, en dat we wellicht zelfs uw naam eerdaags in de oplosladder of boven een compositie in Probleemblad tegen mogen komen. Een onmisbaar hulpmiddel in deze wereld van het heterodoxe schaak is het boek “Sprookjeschaak” van Kurt Smulders, dat zo’n 1100 definities bevat van de meest uiteenlopende fairystukken en allerlei spelvormen. Het is verkrijgbaar bij de winkel van de Nederlandse Bond van Schaakprobleemvrienden.

Onder het motto “oefening baart kunst” hebben we na de oplossingen van de oefenopgaven nog enkele schaakproblemen toegevoegd waarin alle behandelde fairystukken en spelvormen door elkaar heen voorkomen. Of pak een paar oude nummers van Probleemblad en probeer daar wat heterodoxe problemen op te lossen!

Oplossingen

Nachtruiters

- 4 G. Lee & J. Mestel
1. ♖a8-e6 ♗a1-d7 2. ♜e6-d8 ♘h8-g7 3. ♜h1-e7 ♞d7-f6#
- 5 G. Lee
1. c7-c6 ♗h8-e2 2. ♚b3-a2 ♞e2xc6+ 3. ♚a2-a1 ♞c6-g4#
- 6 P.A. Petkov
I) 1. ♚f2-f5! ♘c4-d4+ 2. ♚b2-c2 ♘d4-e3#
II) 1. ♚h3-f5! ♘c4-d5+ 2. ♚b2-c3 ♘d5-c6#
III) 1. ♜g3-f5! ♘c4-d3+ 2. ♚b2-c1 ♘d3-e4#
Zwart interfereert op f5 en bepaalt daarmee wits zetkeuze.

Sprinkhaan

- 11 J.A. Pancaldo
a) 1. ♚a6-f6 ♘e5-d7 2. ♚f6-d6 ♘c2-b4#
b) 1. ♚a6-e2 ♘d6-e4 2. ♚e2-e5 ♘c2-b4#
c) 1. ♚h3-c3 ♘e5-c4 2. ♚c3-c5 ♘c2-b4#
De zwarte sprinkhanen bezetten telkens vluchtelden van de zwarte koning.
- 12 A. Grunewald
a) 1. ♚c8-d8 ♘c7-b5 2. ♚f7-c7 ♚h5-a5+ 3. ♚c7-c8 ♘b5-c7#
b) 1. Rf7-f8 ♘c6-e5 2. ♚c8-d8 ♘d6-e6 3. ♚d8-e8 ♘e5-f7#
c) 1. Rf7-c7 ♘b8-d7 2. ♚c8-d8 ♘d7-e5 3. ♚c7-c8 ♘e5-f7#
In a) en b) ziet u het paard fungeren als bokstuk voor de witte sprinkhaan; ook onttrekt het de zwarte koning een vluchtveld. In c) is het paard het matgevend stuk en fungeert het als bokstuk voor de witte sprinkhaan om een vluchtveld te nemen.
- 13 A. Ingleton
a) 1. ♚e4-d3 ♘f5-g5 2. ♚d3-c2 ♚e3-h6 3. ♚h7-b1 ♘g5-h5 4. ♚c2-b2 ♘h5-h2+ 5. ♚b2-a1 ♚h6-h1#
b) 1. ♚e4-d5 ♘f6-f2 2. ♚d5-c6 ♚e3-g1 3. ♚c6-b7 ♘f2-f1 4. ♚h7-a7 ♘f1-b1+ 5. ♚b7-a8 ♚g1-a1#
c) 1. ♚e4-f5 ♘c2-h2 2. ♚f5-g6 ♚d6-h6 3. ♚g6-g7 ♚h6-h1 4. ♚g7-h8 ♘h2-g2#
d) 1. ♚e4-f3 ♘c2-c7 2. ♚f5-f2 ♚d6-b8 3. ♚f3-g2 ♘c7-c8 4. ♚f2-h2 ♘c8-g8+ 5. ♚g2-h1 ♚b8-h8#
Viermaal wordt de zwarte koning in de hoek matgezet. De zwarte sprinkhaan heeft geen enkele zet en fungeert op deze wijze als ideaal bokstuk voor de witte sprinkhaan.

Leeuw/Leo/Pao/Vao

- 21 K. Widlert
1. ♘d3xb4? (2. ♘b4-a6#) f7-f6!
1. ♘d3-c5? (2. ♘c5-a6#) d5-d4!
1. ♘d3-e5? (2. ♘e5-d7#) ♚a4xb3!
1. ♘d3-f4! (2. ♚a2-h2#/♚h1-h2#/♚h7-h2#)
1... ♚a4xb3 2. ♚a2-h2#, 1... d5-d4 2. ♚h1-h2#, 1... f7-f6 2. ♚h7-h2#.
De Leo's op a1, h1 en h7 dekken telkens twee velden rond de zwarte koning (Leo h7 zelfs drie!). In de verleidingen pareert zwart de dreiging door de dekking van één Leo volledig op te heffen, waardoor het mat geen doorgang meer vindt. In de oplossing is het veld f4 van strategisch belang omdat het paard daar als bokstuk dient voor de Leo die op h2 gaat verschijnen. De zwarte verdediging komt nu te kort omdat deze slechts twee van de drie dreigingen uitschakelt. De inhoud van dit probleem wordt ook wel het Fleck-thema genoemd.

- 22 Y. Cheylan
1. ♖c5-c3! dreigt **2. ♜c3-h8#** (Leeuw h7 is dan bokstuk)
1... c2-c1♞ (pent Leo c3) **2. ♞h7xb7#**
1... c2-c1♞ (pent Leo c3) **2. ♞g5-h3#**
 Op **1... c2-c1♞** kan niet **2. ♞g5-h3** wegens **2... ♞c1-h6!**. Andersom kan op **1... c2-c1♞** niet **2. ♞h7xb7** wegens **♞c1-c6!**.
 Zie hier dus het verschil Leo-Leeuw. Een Leo *speelt* als een dame maar *slaat* op een veld achter een bokstuk. De Leeuw *speelt en slaat* echter altijd over een bokstuk naar een veld erachter.

- 23 Z. Hernitz
 a) **1. ♖c2-c8 ♞b1-a2 2. ♜e5-c5 ♞b3-b8#**
 b) **1. ♜e5-h5 ♞b3-d3 2. ♜g6-g5 ♞d3-h3#**
 Opbouw van een Pao/Vao-batterij. Deze batterij-opbouw is te vergelijken met die van een ♖/♜-batterij in de meer orthodoxe vormen van het probleemschaak. De batterij is in beide vormen even dodelijk. Met zijn tweede zet sluit zwart de lijn af van het eerst gespeelde stuk. Zou zwart in a) niet **2. ♜e5-c5** spelen dan zou hij na **2... ♞b3-b8+** nog **3. ♖c8-c4** kunnen doen. Daarmee verliest wit zijn bokstuk op c8 en wordt de Vao-lijn a2-g8 onderbroken door een tweede bokstuk.

Madراسي

- 29 N. Macleod.
1. ♖e1-b1 dreigt **2. ♖b1-b8#**
1... ♜h5-f6 2. ♞a7-d7# met **1... ♜f6** pent zwart de witte dame door de verlamming van toren f1 ongedaan te maken; op **2. ♞f7-d7+?** volgt **2.... ♜d6-e7!**
1... ♜h5-f4 2. ♞f7-d7# **2. ♞a7-d7? ♜d6-c7!**
- 30 Z. Janev
 a) **1. ♜b7-c7 ♞c2-b3 2. ♜e5-g4 ♖c8-f5#**
 b) **1. ♜a3-d6 ♞c2-c1 2. ♜e5-f3 ♞f6-f5#**
 c) **1. ♜c3-d5 ♞c2-d1 2. ♜e5-g6 ♜e4-f5#**
 Op de eerste zet geeft zwart de witte koning de mogelijkheid een veilige weg te zoeken en onttrekt hij zijn eigen koning een vluchtveld. Op zet 2 heft zwart één van de drie Madrasiverlammingen op. Het vrijgekomen witte stuk heft vervolgens de resterende twee verlammingen op, waarna de vrijgekomen stukken mat geven door middel van dubbel- of tripleschaak.
- 31 N. Shankar Ram
 a) **1. ♖b1-b5 ♞a5xa7 2. ♖b5-b7 ♜f3-c6 3. ♖b7-e7 ♞a7xa8#**
 b) **1. ♖b1-e4 ♜f3xg4 2. ♖e4-f5 ♞a5-e5 3. ♖f5-d7 ♜g4xh5#**
 Tot tweemaal toe heft de zwarte dame een Madrasilijn op en stelt daardoor de witte stukken in gelegenheid positie te kiezen. Op de derde zet slaat wit een zwart verlamvend stuk waardoor er een dubbelschaak ontstaat met mat.

Circe

- 36 U. Avner
1. ♜c1xa2[♞a8]+? ♞a8xh8[♜c1]!
1. ♜c1xd3[Dd8]? ♖d8xh8[♜c1]!
1. ♜g4xh3 [♜h7]+? h7xg6[♜g2]!
1. ♜h6-h7! dreigt **2. ♜g4xh3#** de witte koning heeft het veld van herrijzen van pion h3 bezet
1... ♜d6-f8 2. ♜c1xa2[♞a8]# **2. ♜c1xd3[♖d8]? ♖d8xd3[♞b1]!**
1... ♜a3-e8 2. ♜c1xd3[♖d8]# **2. ♜c1xa2[♞a8]? ♞a8xa2[♞b1]!**
- 37 Z. Libiš
1. ♖b1-a2 ♞b4-b3 2. ♜c1-b1 ♞b3-a3#

1. ♖c1-c2 ♜b4-d4 2. ♚b1-c1 ♜d4-d1#

38 A.R.Niemelä

1. ♜f4-f8 e7xf8=♞[♜d8] 2. ♜d8xf8[♞d1] ♞d1-d3#

3. ♚e4xd3?[♞d1] is zelfschaak

1. ♜f4xb8[♞c1] a7xb8=♞[♜d8] 2. ♜d8xb8[♞d1] ♞d1-d5#

3. ♚e4xd5?[♞d1] is zelfschaak

Andernachschaak

41 Z. Libiš

I) 1. b4xc3+ [=♙] ♜a2-b2 2. ♚b7xb2 [=♞] ♞b2-b6#

II) 1. ♚e2xc3 [=♞] ♜a2-g2 2. ♚b7xg2 [=♞] ♞g2-a8#

Voor de oplossingen I) en II) geldt dat zwart de witte dame niet terug mag slaan: de zwarte toren wordt dan immers wit, zodat de zwarte koning nog steeds schaak staat.

III) 1. ♚b7-b6 c3-c4 4 2. ♜b8-b7 a5xb6 [=♚]#

IV) 1. ♚a6-a7 a5-a6 2. ♚a7-a8 a6xb7 [=♚]#

In III) en IV) blokkeert een zwart geworden witte pion een vluchtveld voor de zwarte koning.

42 M. Dragoun

a) 1. ♙a7xb6 [=♙] ♙b6xd4 [=♙] 2. ♙d4-a1 ♞a3-b2#

b) 1. ♚b7xb6 [=♞] ♜b6xe6 [=♞] 2. ♚e6-e8 ♞a3-e7#

Eerst worden er enkele pionnen opgeruimd die in de weg staan voor de matgevende witte dame. Met zijn tweede zet moet zwart een zodanig veld zoeken dat hij de witte dame niet tot last is bij het matgeven. Dit kan zwart alleen doen door een veld te kiezen achter de matgevende witte dame, vanwaar hij de dame niet kan slaan wegens zelfschaak.

43 K. Widlert

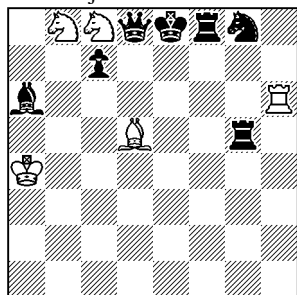
a) 1. ♚c3xe4 [♞] ♞e4xd6 [♚] 2. ♚d6xb5 [♞] ♞b5-c3#

b) 1. ♚c3xb5 [♞] ♞b5xd6 [♚] 2. ♚d6xe4 [♞] ♞e4-c3#

Een klein paard-rondje, waarbij het steeds van kleur veranderende paard een aantal lijnen opent.

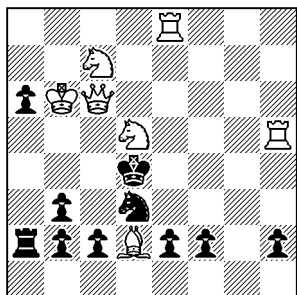
Extra oefenopgaven met gemengde voorwaarden en stukken

44 N. Shankar Ram
1e Prijs feenschach 1988



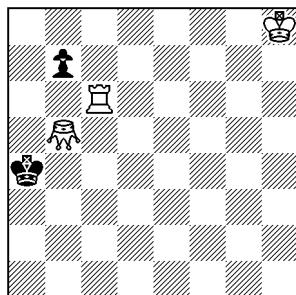
H#2 Madrasi (5+7)
b) +♚e7 c) ♞b8 → e5

45 N. Macleod
3e BV feenschach 1988



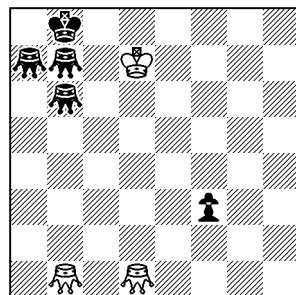
#2 Madrasi (7+10)

46 C. Wedekind
feenschach 1990



H#2 2.1;1.1 Circe (3+2)
♞ = sprinkhaan

47 N. Macleod
1e BV feenschach 1986



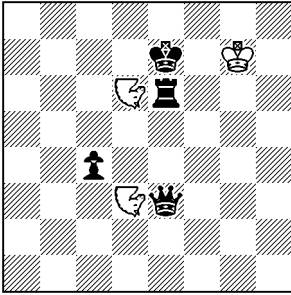
H#2 Madrasi (3+5)
♞ = sprinkhaan
b) ♞d1 → c1

48 b. ellingshoven
K. Wenda
Prijs Cambridge 1987

49 G. Glass
EV 42e feenschach TT
versie A. Ettinger
(in memoriam G. Glass)

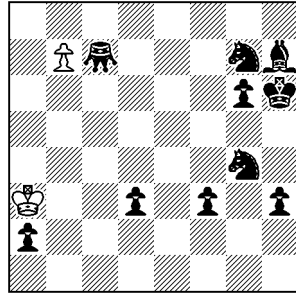
50 K. Widlert
b. ellingshoven
1e Prijs Graz 1987

51 N. Macleod
feenschach 1989



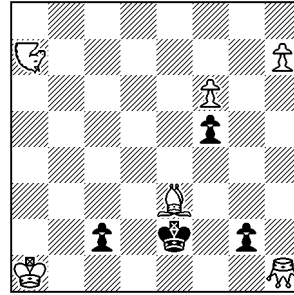
H#2 Circe (3+4)

♞ = nachtruitter



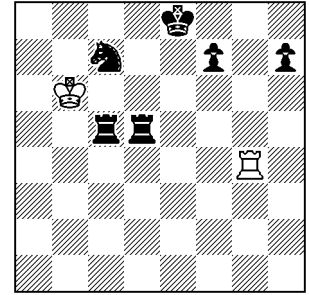
H#3 2.1;1.1;1.1 (2+10)

Circe ♞ = sprinkhaan
b) ♞c7 → b1



H#2 Circe (6+4)

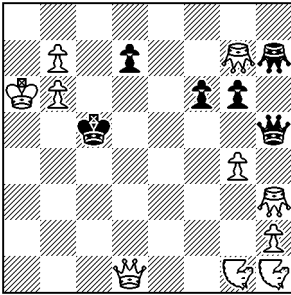
♞ = nachtruitter
♞ = sprinkhaan
b) ♞a7 → h5



H#2 (2+6)

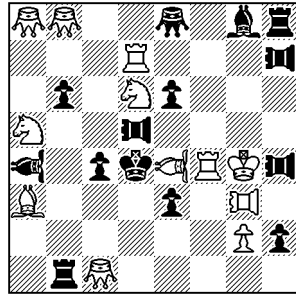
a) Circe
b) Madrasi + Circe

52 P.A. Petkov
feenschach 1987



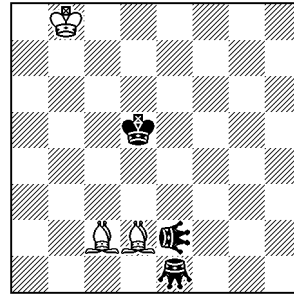
#2 Madrasi + Circe (10+6)
♞♞ = sprinkhaan
♞ = nachtruitter

53 W. Tura
feenschach 1990



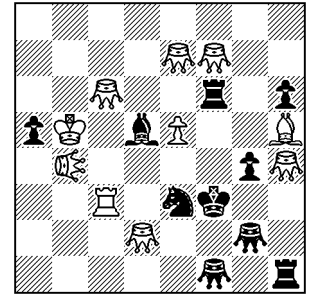
#2 (12+14)
♞♞ = sprinkhaan
♞♞ = Pao ♞♞ = Vao

54 M. Bonavoglia
2e Prijs Fontena 1986



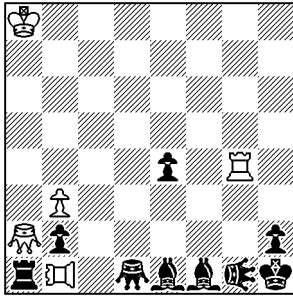
H#3* (3+3)
♞ = sprinkhaan
♞ = leeuw

55 F. Pahl
M. Manhart
feenschach 1990



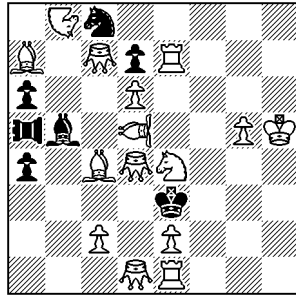
H#2 Madrasi (10+10)
♞♞ = leeuw
♞♞ = sprinkhaan
b) ♞e3 ↔ ♞g4

56 M. Dragoun
feenschach 1992



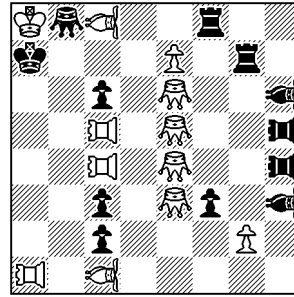
H#2 3.1;1.1;1.1 (5+9)
♖♗ = sprinkhaan
♙ = Pao
♜ = leeuw

57 J. Brabec
4e Pr. Spisska Borovicka '93



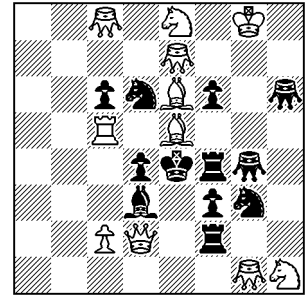
#2 b) Sd5 → a8 (15+7)
♖ = sprinkhaan
♞ = nachtruiter
♙ = Pao ♘ = Vao

58 J. Brabec
L. Lehen
feenschach 1996



#2 vvv (12+12)
Madrasi Rex inclusief
♖♗ = sprinkhaan
♙♚ = Pao ♘♞ = Vao

59 N. Vasjoetsjko
Probleemblad 1996, nr. 2998



#2 (11+12)
Andernachschaak
♖♗ = sprinkhaan

Oplossingen

44 N. Shankar Ram

- a) 1. ♖g5xd5 ♜h6-e6+ (A) 2. ♜d5-d6 ♜c8xd6# (B)
b) 1. ♜g8xh6 ♜c8-d6+ (B) 2. ♜h6-f7 ♜d5xf7# (C)
c) 1. ♜a6xc8 ♜d5-f7+ (C) 2. ♜c8-e6 ♜h6xe6# (A)

Ziehier een mooie cyclus. Zwart pareert wits schaakjes door een Madrasiverlamming. Door deze verlamming stelt hij wit in staat om door het slaan van zwarts paradestuk te slaan met een Madrasi-specifiek dubbelschaak mat te geven.

45 N. Macleod

1. ♜d5-b4! Verlamt paard d3 en dreigt daardoor 2. ♜c7-e6#, want het witte paard is op e6 nu vrij van eventuele Madrasiverlammingen. Een tweede dreiging is 2. ♜e8-d8#. Zwart pareert deze dreigingen door vluchtvelden te creëren met behulp van promoties die Madrasiverlammingen tweebrengen.

- 1... h2-h1=♚ 2. ♖c6-d5# (2. ♖c6-c5+? c2-c1=♚!)
1... h2-h1=♙ 2. ♜h5-h4#
1... e2-e1=♜ 2. ♜e8-e4#
1... e2-e1=♚ 2. ♜d2-c3#
1... c2-c1=♙ 2. ♜d2-e3#
1... c2-c1=♜ 2. ♖c6-c5#

Nog enkele losse varianten: 1... h2-h1=♜ 2. ♜c7-e6#, 1... e2-e1=♙ 2. ♜e8-d8#

46 C. Wedekind

- I) 1. ♙a4xb5 [♗b8] ♜c6-c5+ 2. ♙b5-a6 ♜c5-a5#
II) 1. b7xc6 [♜h1] ♜h1-h3 2. c6xb5 [♗b8] ♜h3-a3#

Door het slaan van de witte sprinkhaan onttrekt zwart zich een vluchtveld in de matstand. De witte toren geeft telkens mat door gebruik te maken van de herrijsmogelijkheden die Circe biedt.

47 N. Macleod

- a) 1. ♙b8-a8 ♗d1-g4 2. ♗b6-b8 zelfverlamming! 2... ♗g4-c8#
b) 1. f3-f2 ♜d7-d8 2. ♗b6-g1 verlamt sprinkhaan b1 zodat er geen sprake is van zelfschaak 2... ♗c1-h1# met deze zet 'ontlamt' wit sprinkhaan b1 en dekt hij veld a8; 2... ♗c1-a1+? 3. ♙b8-a8! omdat de sprinkhaan op a1 verlamd is door die op g1!

48 b. ellinghoven & K. Wenda

1. ♙e3xd3 [♞d8] ♞d6xc4 [♜c7] 2. ♙d3-d7 ♞d8-c6# 3. ♙/♞xc6 [♞c8] zou zelfschaak zijn.

49 G. Glass

I) 1.a2-a1=♙ b7-b8=♞ 2.♙a1-f6 ♞b8-d6 3.♙f6-g5 ♞d6-f6# 4.♙g5xf6[♞f8]+?

II) 1.a2-a1=♞ b7-b8=♙ 2.♞a1-c1 ♙b4-f8+ 3.♞c1-g5 ♙f4xg5[♞g1]# 4.♙h6xg5[♙c1]+?

Verwisseling van promoties. Hoewel er geen witte sprinkhanen in het diagram aanwezig zijn, is de aanwezigheid van de zwarte sprinkhaan op al ook voor wit voldoende om tot sprinkhaan te mogen promoveren. Men gaat ervan uit dat bij aanvang van de ‘partij’ beide spelers hetzelfde materiaal hadden.

50 K. Widlert en b. ellinghoven

a) 1.c2-c1=♞ h7-h8=♞ 2.♞c1-f4 ♞h8xf4[♞f1]#

b) 1.c2-c1=♞ h7-h8=♞ 2.♞c1-e5 ♞h8xe5[♞e1]#

51 N. Macleod

a) 1.♙c5-c4 ♙g4xc4[♙a8] 2.0-0-0!! ♙c4xc7[♙b8]#

b) 1.♙d5-d4 ♙b6xc5[♙h8] 2.0-0!! ♙c5xd4[♙h8]#

Rokades met herrezen torens.

52 P.A. Petkov

1.♙d1-d5!!

tempo; deze zet geeft zwart twee extra vluchtelden, namelijk d4 en d6; niet d5, wegens ♙c5xd5[♙d1+]

1... ♙c5-c4 2.♞g7-g5#

2... ♙h5xg5[♞g8]+?

1... ♙c5-d4 2.♞h1-f5#

2... ♙h5xg5[♞f8]+?

1... ♙c5-c6 2.♞g7-e5#

2... ♙h5xe5[♞e8]+?

1... ♙c5-d6 2.♞g1-e5#

2... ♙h5xe5[♞e8]+?

1... d7-d6 2.♞h3-f5#

2... ♙h5xf5[♞f8]+?

1... ♞h7-f7 2.g4xh5[♙d8]# sprinkhaan f7 voorkomt de dameverlamming 2... ♙d8-g8

1... ♞h7-h4 2.♞h3xh5[♙d8]#

In de eerste vijf varianten wordt telkens de Madrasiverlamming tussen beide dames onderbroken, met mat. Zwart kan deze verlamming niet herstellen door het slaan van het onderbrekende stuk omdat dit met schaak zou herrijzen

53 W.Tura

Bord en stukken erbij, want er is een hoop te zien! Let goed op waar de witte Vao heen kan zonder zwart een vluchtveld te geven, of de mogelijkheid om zich voor toren f4 te plaatsen.

1.♙g4-h5! (2.♙e4-c2#)

1... ♙b1-b4 2.♙e4-b1#!

2.♙e4-d3? ♙d4-c3!; 2.♙d4-c2? ♙d4-c5!

1... ♙a4-c2 2.♙e4-d3#

2.♙e4xb1+? ♙c2-d3!

1... ♞e8-e5+ 2.♙e4-f5#

1... ♙g8-f7 2.♙e4-g6#

1... ♙h7-e7/f7/g7+ 2.♙e4-h7#

1... e3-e2 2.♙e4-f3

de Vao is nu een bokstuk voor Pao f3

1... h2-h1=♙/♞+ 2.♙e4xh1#

1... ♞e8xa8 2.♙e4xa8#

2.♙e4-g6+? ♞a8-e4!

1... ♙d5~ 2.♙e4-c6#

1... ♙d5-e5 2.♙d6-b5#

de Pao heeft vluchtveld e5 bezet

1... e6-e5+ 2.♙d6-f5#

1... ♙h4xe4 2.♙f4xe4#

54 M. Bonavoglia

1... ♙d2-e3 2.♞e2-e5 ♙b8-c7 3.♞e1-e4 ♙c2-b3#

1.♙d5-d6 ♙c2-e4 2.♞e2-e6 ♙b8-c8 3.♞e1-e5 ♙d2-b4#

55 F. Pacht & M. Manhart

a) 1.♙d5xf7 ♞b4-f8 2.g4-g3 ♞c6-g6#

b) 1.♙f6xc6 ♞b4-b7 2.e3-e2 ♞f7-c4#

Hier zien we dat zwart met zijn eerste zet een wit stuk verlamt. Omdat nu het witte stuk verlamd is, wordt er een zwarte pion ontpend: in (a) pion g3, in (b) pion e3. De witte Leeuw speelt vervolgens achter het zojuist gespeelde stuk, zodat er een penning ontstaat. Met zijn tweede zet heft wit de verlamming op. Zwart kan de verlamming niet herstellen omdat het stuk dat dat zou moeten doen gepend staat.

56 M. Dragoun

I) 1.♞d1-a4 ♞a2-a5 2.♠g1-g5 ♞a5-h5#

II) 1.♟e1-a5 ♞a2-a6 2.♠g1-g6 ♞a6-h6#

III) 1.♟f1-a6 ♞a2-a7 2.♠g1-g7 ♞a7-h7#

57 J. Brabec

a) 1.♟c4-d3! dreigt 2.♞c7-e5 de loper neemt de dekking van het paard over van de toren op e7 na 2.♞c7-e5#

1... ♟b5-c6 2.♞c7-c5#

1... ♟b5-c4 2.♞c7-c3#

1... ♟b5xd3 2.e2xd3#

b) 1.♞c7-c3! dreigt 2.♟b5-d3#

1.... ♟b5-c6+2.♞c3-e5# doordat zwart zijn loper naar c6 speelt kan de witte sprinkhaan naar e5, aangezien Vao a8 nu via het bokstuk op c6 de dekking van paard e4 op zich neemt.

1... ♟b5xc4+ 2.♞c3-c5# niet 2.♞c3-e5? ♟e3xe4!

58 J. Brabec en L. Lehen

1.♞e5-h8? dreigt 2.♞c5-a5#

1... ♞f8-f5 ontpent Vao c8 2.♞c8-a6#

1... ♞g7-g5 ontpent Vao c1 2.♞c1-a3# dit ontpennen zullen we in de komende varianten nog vaker zien

1... ♞h5-d5! 2.♞c5-a5+? ♞d5-d1!: Pao a1 is verlamd en heeft dus geen slagmogelijkheden meer; 2... c6-c5 is geen verdediging: het verlamt weliswaar Pao a5, maar niet de matgevende Pao a1

1.♞e4-e2? dreigt 2.♞c4-a4#

1... ♞g7-g4 2.♞c8-a6#

1... ♞f8-f4/♞b8-f4 2.♞c1-a3#

1... ♞h4-d4!

2.♞c4-a4+? ♞d4-d1!

1.♞e6-e8? dreigt 2.♞c8-a6#

1... ♞g8-f5 2.♞c5-a5#

1... ♞g7-g4 2.♞c4-a4#

1... ♞h3-g4!

2.♞c8-a6+? ♞g4-e2!

1.♞e3-g3! dreigt 2.♞c1-a3#

1... ♞g7-g5 heft de verlamme werking van Pao h5 naar Pao c5 op 2.♞c5-a5#

1... ♞f8-f4/♞b8-f4 2.♞c4-a4#

58 N. Vasjoetsjko

1.♞c8-f8 dreigt 2.♟e6-f5# (schaak door loper f5 en sprinkhaan e7!)

1... f5 (nu zou de witte loper op f5 van kleur veranderen) 2.♟e8-f6#

1... ♞f4-f5 2.♞d2-f4#

1... ♟g3-f5 2.♟h1-g3#

1... ♟d6-f5/7 2.♟e8-d6#

1... ♟d3-c4 2.♞d2-d3#

1... ♞f2xd2[♞d2] 2.♟h1-f2#

1... f6xe5 2.♟e6-d7/c8#