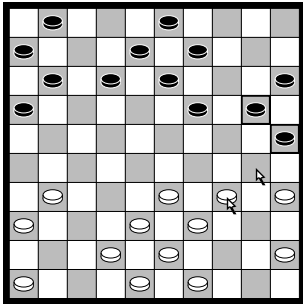


**Les 8 Meerslagfinesses**

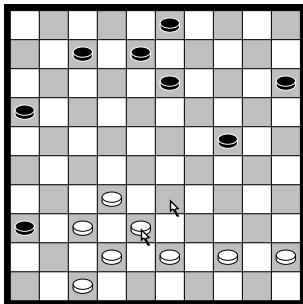
Een finesse is een trucje, een handigheidje. Veel trucjes in het damspel maken gebruik van de meerslagregel. We kennen al de belangrijkste truc in het damspel: De combinatie!



Wit speelt de in het diagram aangegeven zet. Zwart kan op 2 manieren slaan. Recht kan hij 1 zwarte schijf slaan, maar zwart kan ook (schuin, recht) 2 schijven slaan. Meerslag gaat voor! Zwart moet er dus 2 slaan.

☺ Hoeveel schijven slaat wit vervolgens.  
.....

☺ Kleur het veld waar wit uitkomt.

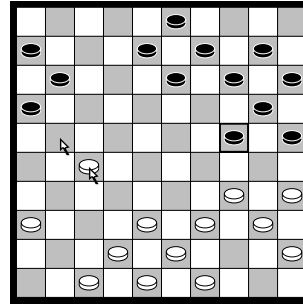


Wit speelt de aangegeven zet. De zwarte schijf kan op 3 manieren slaan.

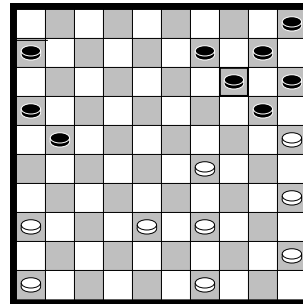
☺ Geef met een pijl aan hoe zwart moet slaan.

☺ Kleur het veld waar wit daarna heenslaat.

We hebben het eerder over de plakker gehad. Bij de plakker maak je slim gebruik van de meerslagregel.



Zwart staat op tweeslag. Dat geeft wit de kans om te plakken. Zwart moet meerslag nemen en wit slaat naar dam.

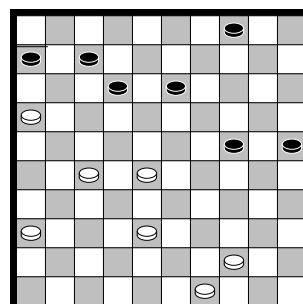


Gelf speelt met wit tegen Liewe. "Ik wil die (de omliggende) schijf van zwart er graag uittrekken," denkt Gelf, "dan kan ik naar dam slaan!" Hij kijkt eens goed en ziet dan met welke zet hij de schijf eruit kan trekken. Hij maakt handig gebruik van meerslag!

☺ Zet een pijl bij de zet die Gelf doet.

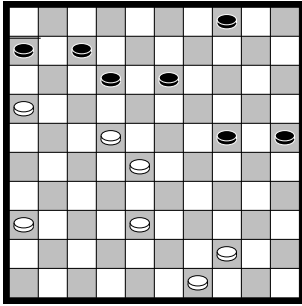
☺ Zwart slaat nu .....

☺ Wit slaat er daarna .....



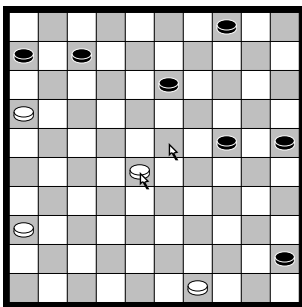
Dit is een probleemstand van de beroemde problemist W.B. Monsma. We bekijken samen de oplossing.

Zwart staat op slag. Als wit niks er niks tegen doet slaat zwart op de volgende beurt 2 schijven (recht) naar dam.



Wit brengt met zijn eerste zet een meerslag in het spel. Kijk naar de verschillende manieren om te slaan voor zwart.

☺ Zet een pijl bij de juiste slag

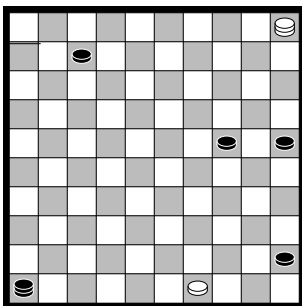


Zwart staat nog steeds op tweeslag. Daar maakt wit goed gebruik van met zijn volgende zet (zie de pijltjes).

☺ Hoe heet zo'n soort zet die wit doet?

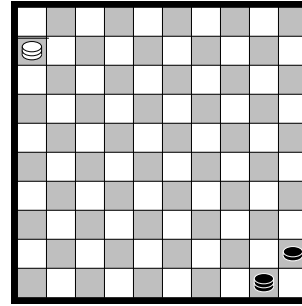
.....

☺ Zet een pijl bij de slag die wit maakt, nadat zwart heeft geslagen.

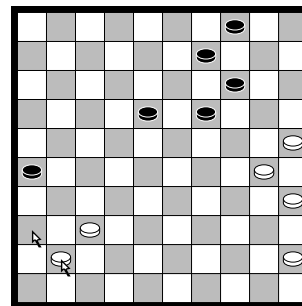


Zwart moet nu de laatste witte schijf slaan (recht). Wit slaat vervolgens 3 zwarte schijven.

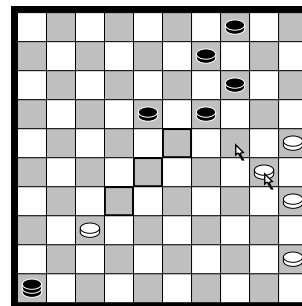
☺ Teken met pijltjes de slag van de witte dam.



Dit is de stand die overblijft. Een dergelijke stand noemen we een motiefstand. Welke zet zwart ook doet met zijn dam, altijd slaat wit in de hoek en wint hij, omdat zwart niet meer zetten kan.



Soms kun je gebruik maken van de regel dat damslag voor gaat als er geen meerslag is. Wit geeft zwart hier zomaar een dam weg!



Nadat zwart naar dam geslagen heeft, plakt wit (zie pijltje).

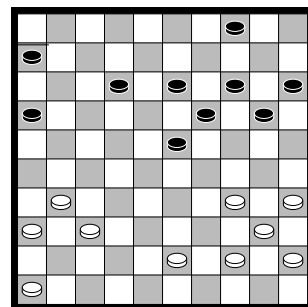
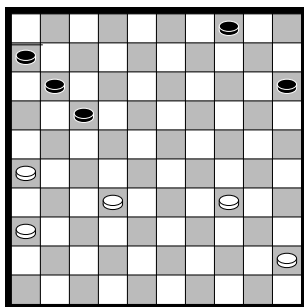
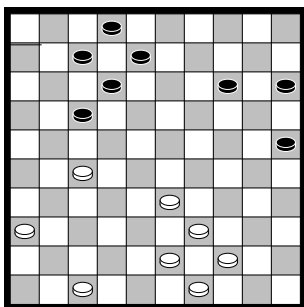
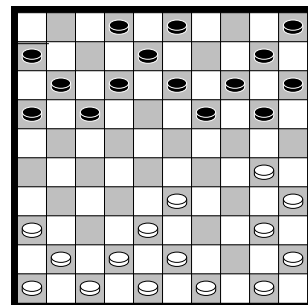
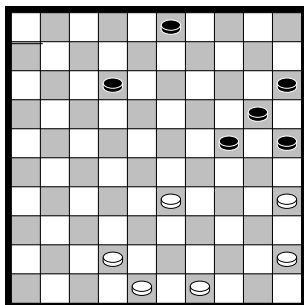
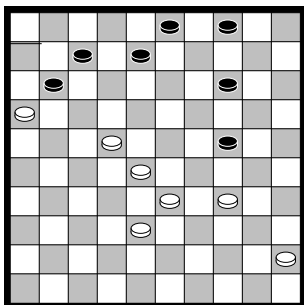
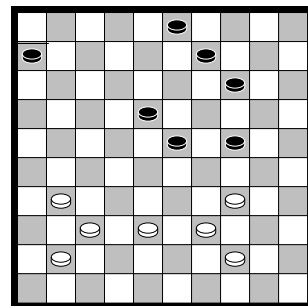
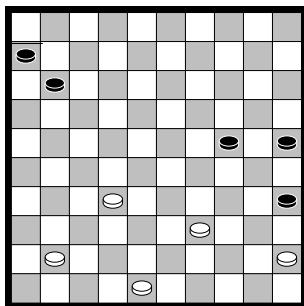
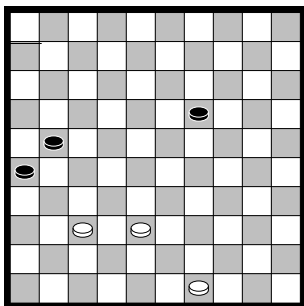
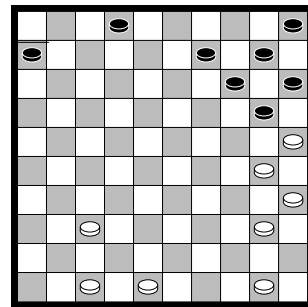
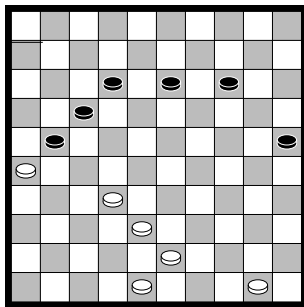
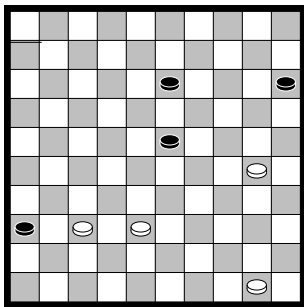
☺ Zwart kan op ..... manier(en) met een schijf ..... slaan.

☺ Zwart kan op ..... manieren(en) met zijn dam ..... slaan.

Zwart moet dus met zijn dam slaan. Ga nu na dat wit altijd twee zwarte schijven en de zwarte dam slaat, welke slag zwart ook kiest met zijn dam.

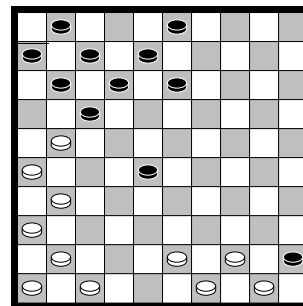
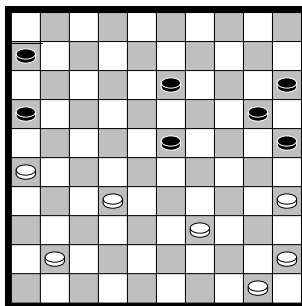
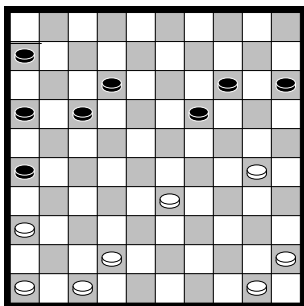
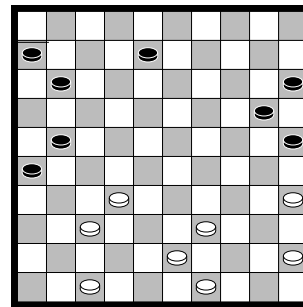
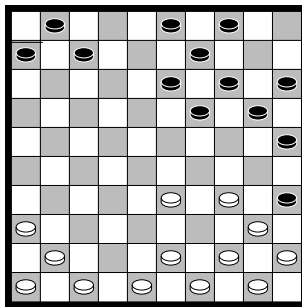
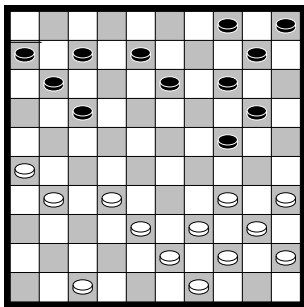
### Toets 8.1 Combinaties met meerslag

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

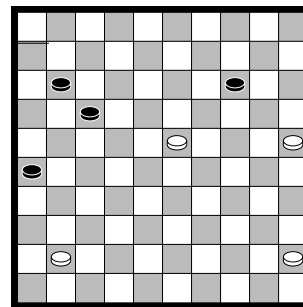
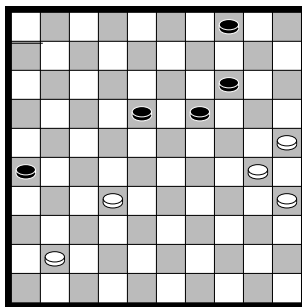
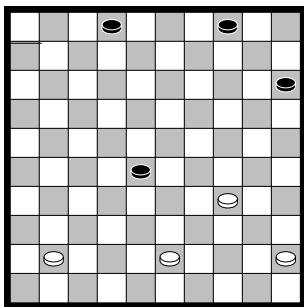
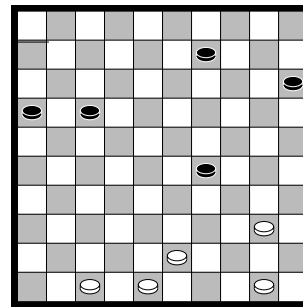
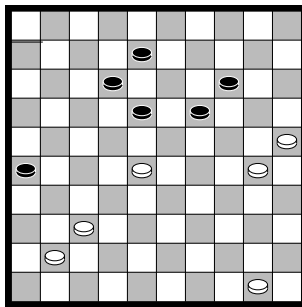
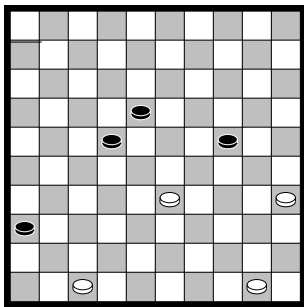


### Toets 8.2 Combinaties met meerslag

Geef met een pijltje aan welke zet je doet en zet een kruisje op het veld waar je uitkomt.

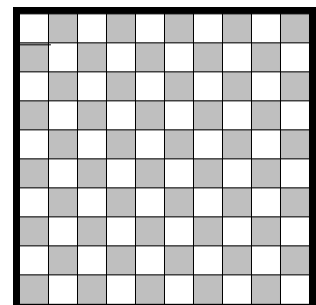
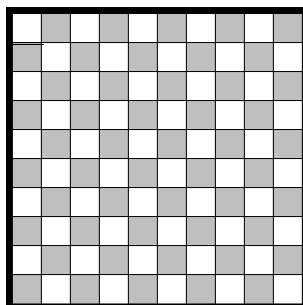
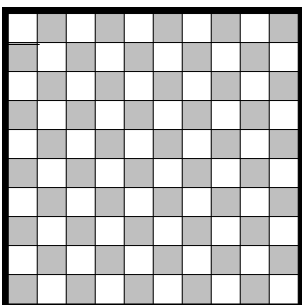
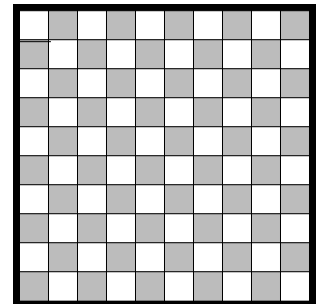
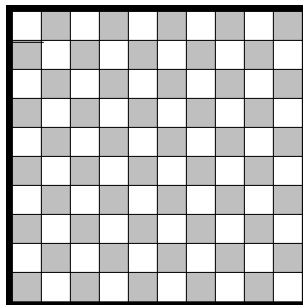
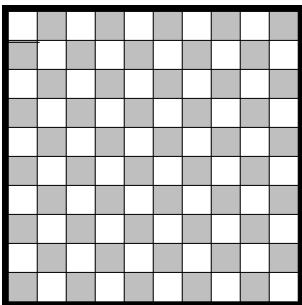
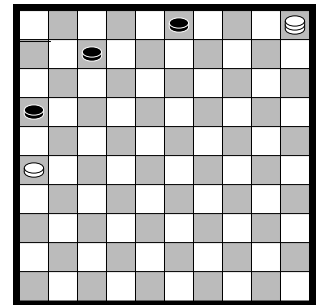
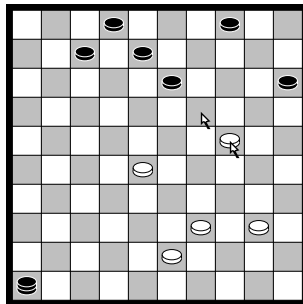
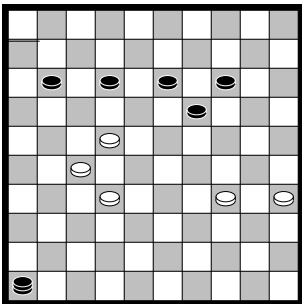
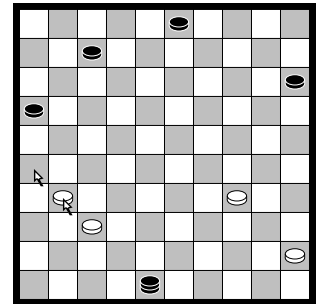
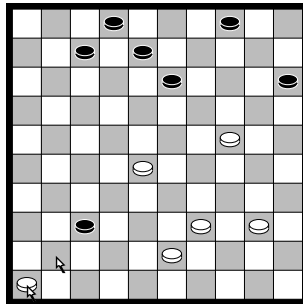
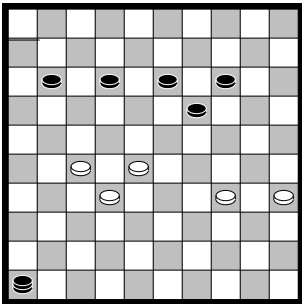
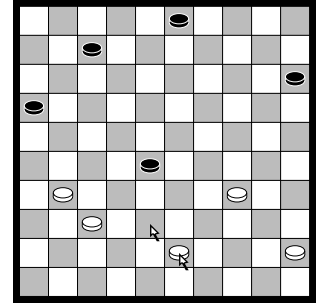
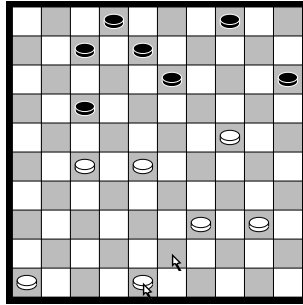
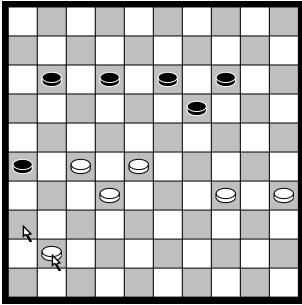


**Damgeven** Geef je tegenstander een dam en combineer! Zet pijltjes en een kruisje.



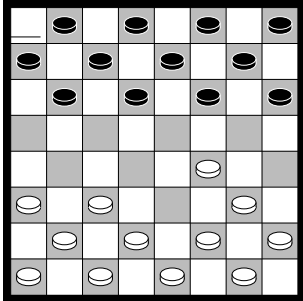
Bij de extra opgaven moet je het filmpje (van boven naar beneden) afmaken. Teken de laatste 2 diagrammen in

8.3 Extra opgaven

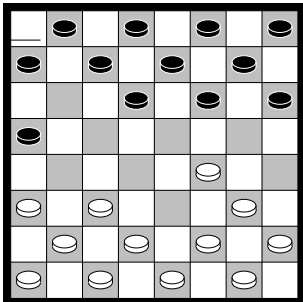


### 8.4 Dammen op het kleine bord

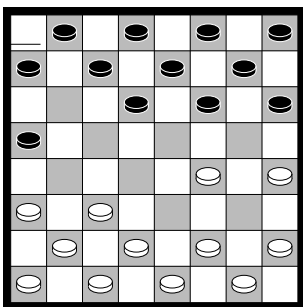
Jildou en Amerens spelen weer.  
Nu heeft Amerens wit. Ze begint net zo als Jildou deed.



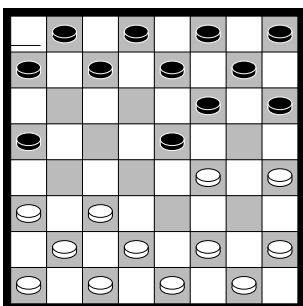
Jildou komt niet met een symmetrisch antwoord, maar speelt naar de rand.



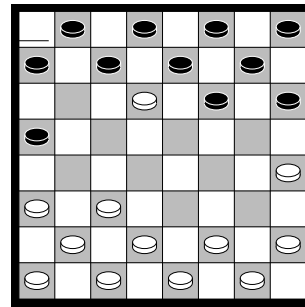
“Ik ga ook naar de rand,” denkt Amerens.



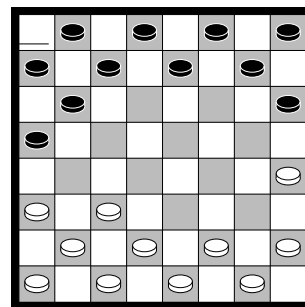
“Ik weet dat wit trucjes heeft in deze opening,” denkt Jildou. Daarom neem ik een ruitje overdwers, dan haal ik de trucjes eruit.”



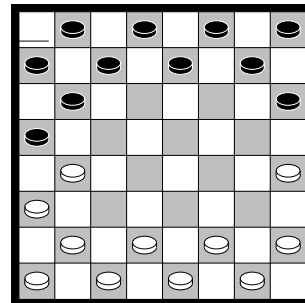
Amerens moet schuin slaan.



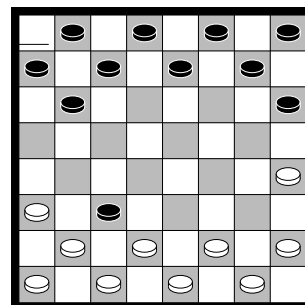
Jildou slaat nu recht. Op deze manier slaan noemen we ook wel overdwers slaan.



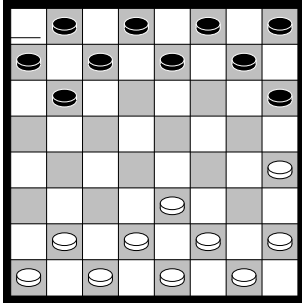
Amerens denkt: “Hmmm, laat ik ook eens overdwers ruilen.”



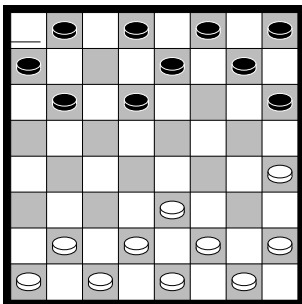
Jildou slaat schuin.



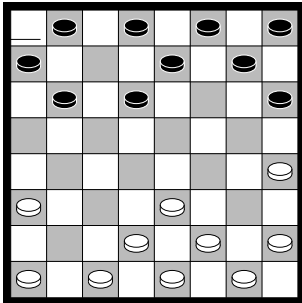
Amerens slaat overdwers.  
De schijven staan wat verder uit elkaar. De spelers kunnen gaan opbouwen.



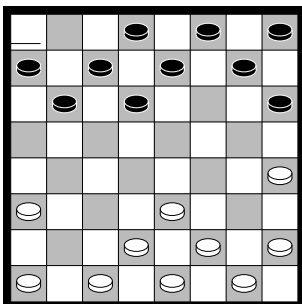
Meestal speel je naar de rand als je opbouwen moet. Jildou speelt een schijf richting het midden van het bord. Het midden noemen we ook vaak het centrum.



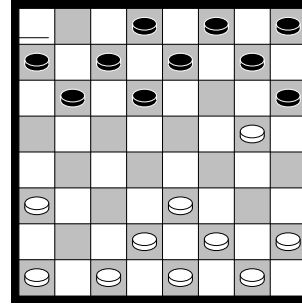
Amerens gaat keurig naar de rand.



Jildou speelt nu een van haar onderste schijven op. Dat is gevaarlijk, zoals snel blijken zal.

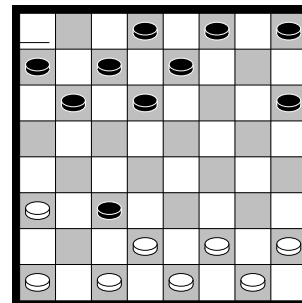


Amerens ziet een truc. Ze denkt eens goed na of alles klopt. Dan komt ze met een verrassing.

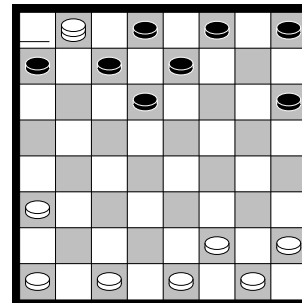


Jildou schrikt. Ze moet slaan. Wat is Amerens van plan? Ze wil 1 schijf schuin slaan, maar Amerens zegt: "Meerslag gaat voor! Je moet er 2 slaan!"

Jildou kijkt nog eens goed en dan ziet ze het: Ze moet recht, recht slaan!



Amerens glundert. Ze slaat er 2 naar dam!



In dit geval valt de schade mee voor zwart. Zwart kan de dam namelijk afpakken! Zie jij met welke zet zwart dat doen kan?

Wit won de partij later. De stand werd 1 – 1. Jildou en Amerens speelden nog een paar keer, want ze hadden afgesproken dat wie het eerst 3 partijen won de match zou winnen!

Speel jij al een match?





