

RATIO

6 inluitspelen

8 veroveringsspelen

Spelregels en Handleiding

door

Prof. Dr Fred. Schuh



Woord vooraf

De naam **RATIO** geeft aan, dat bij goed spel iedere zet een **REDEN** heeft. Dit geldt misschien in nog sterkere mate dan bij schaken of dammen.

De veertien spelen met de **DWERGEN** en de **REUS** kunnen op zeer verschillend niveau worden gespeeld. Vooreerst kan men ze spelen na slechts van de eenvoudige spelregels kennis genomen te hebben. Allicht maken dan beide spelers fouten, maar door deze fouten (vooral die van de tegenpartij) krijgt men gaandeweg kijk op het spel. Een ander uiterste is, dat men zorgvuldig alle mogelijke stellingen nagaat en onthoudt in welke stellingen de reus verliest, als hij aan zet is, de **r-v-stellingen**. In iedere stelling weet dan de aan zet zijnde speler of hij winnen kan en zo ja door welke zet (of door welke zetten). Tussen deze beide uitersten liggen allerlei schakeringen van meer of mindere kennis van enkele belangrijke stellingen. Een speler met een goed combinatie-vermogen brengt het natuurlijk met de kennis van enkele **r-v-stellingen** verder dan menige tegenstander, die meer van die stellingen kent.

Menigeen zal zich in het bijzonder tot de eenvoudige (of eenvoudig lijkende) spelen voelen aangetrokken. Als zodanig kunnen genoemd worden de insluitspelen I, II en VI en de veroveringsspelen VII en VIII. Het insluitspel VI loopt in weinig (hoogstens 6) zetten af en is toch lang niet gemakkelijk. De spelen I en VI zullen door het kleine aantal zetten en de onverwachte moeilijkheid door velen het aardigst gevonden worden.

Geoefende schakers of dammers zullen liever de moeilijker spelen beoefenen. In het bijzonder vestig ik hun aandacht op het veroveringsspel XIV, waarbij alle velden gebruikt worden. Dit spel is wel buitengewoon interessant.

Verder geef ik nog de aanwijzing, dat de spelen I, VI en VII bestemd zijn voor jonge mensen van 15 jaar en ouder. Bij de spelen II—IV en VIII—XIII denk ik aan 17 jaar en ouder en bij de spelen V en XIV aan 20 jaar en ouder.

FRED. SCHUH

Den Haag, April 1950.

Algemene Spelregels

geldend voor alle 14 spelen

HET BORD. Op het bord kunnen 14 verschillende spelen worden gespeeld. Het aantal speelvelden (bruin) is niet bij al deze spelen hetzelfde. Bij alle spelen doen de 7 velden 1, 2, 3, 4, 5, 7 en 8 mee; deze velden zijn op het eigenlijke bord aangebracht. Door draaien van de schijf kan men bereiken, dat er geen andere speelvelden zijn dan de 7 genoemde. Men kan de schijf echter ook zo draaien, dat onder een of meer der openingen bruine speelvelden te voorschijn komen. Op het zichtbare deel van de rand van de schijf is het nummer van het bijbehorende spel aangebracht. Meestal zijn dit meer nummers, nl. als verschillende spelen met dezelfde speelvelden worden gespeeld. Dit nummer vergemakkelijkt het juist stellen van de schijf, als men een bepaald spel wenst. Slechts bij de spelen V, VI en XIV worden de 4 openingen in het bord alle tot speelvelden; daarbij is het aantal speelvelden het grootst, nl. 11.

Bij ieder spel afzonderlijk wordt gezegd welke velden meedoen. Met veld is in het volgende steeds bedoeld een veld, dat aan het beschouwde spel meedoet.

HET BEGIN VAN HET SPEL. Er zijn twee spelers. De ene speler is de leider der drie dwergen. Deze plaatst bij het begin van het spel de dwergen op de velden 1, 2 en 3. De andere speler is de leider van de reus. De reus en de dwergen doen om de beurt een zet, de reus het eerst. De beginzet van de reus is het plaats nemen op een der overige velden, naar keuze. Bij de spelen I en VI zijn sommige velden als beginveld van de reus verboden.

HET SCHUIVEN. Een zet kan bestaan in het verschuiven van een dwerg of van de reus naar een vrij veld, dat rechtstreeks door een streep verbonden is met het veld, waarop hij stond. Doet b.v. het veld A niet mee, dan worden de velden 2 en 3 geacht rechtstreeks door een streep met elkaar verbonden te zijn, evenals de velden 1 en 4. Bij alle spelen, behalve VI, mag bij een zet van de dwergen slechts één

dwerg worden verschoven. Een dwerg mag niet achteruit schuiven, dus b.v. niet van 4 naar A (en niet van 4 naar 1, als veld A niet meedoet). Ook mag een dwerg niet schuin-achteruit schuiven, dus b.v. niet van 4 naar 2. Wel mag een dwerg zijdelings schuiven, dus (als veld 6 meedoet) b.v. van 5 naar 6 of omgekeerd. Voor de reus geldt genoemde beperking niet.

Bij een insluitspel bestaat iedere zet in schuiven.

HET SLAAN. Bij een veroveringsspel bestaat een zet in schuiven van één dwerg (niet achteruit en niet schuin-achteruit) of van de reus of in slaan. In het volgende geval kan geslagen (veroverd) worden: Drie opvolgende velden staan op een rechte lijn; een der uiterste velden is vrij, terwijl op de beide andere velden de reus en een dwerg staan, b.v. de reus op het andere uiterste veld en de dwerg in het midden. De reus kan dan de dwerg slaan (d.w.z. wegnemen), daarbij naar het vrije veld springend. Staat de reus in het midden, dan kan de dwerg de reus slaan. Staat b.v. de reus op veld 7, terwijl op 4 en A dwergen staan en de velden 2 en 3 vrij zijn, dan mag de reus eerst van 7 naar 2 de dwerg op 4 slaan en doorgaan met van 2 naar 3 de dwerg op A te slaan. Het slaan is dus als bij dammen. Er is echter dit verschil, dat de reus NIET BEHOEFT te slaan. In plaats daarvan mag de reus dus ook schuiven. Ook mag de reus zich met het slaan van één dwerg vergenoegen, als hij twee dwergen kan slaan, maar daarin is nooit voordeel gelegen.

Zo het tegendeel niet gezegd wordt, mag een dwerg niet achteruit en niet schuin-achteruit slaan, dus b.v. niet van 6 naar A en niet van 5 naar 3, als de reus op 4 staat. Voor de reus bestaat een dergelijke beperking niet.

DE EINDSTAND. Bij een insluitspel is het doel van de dwergen de reus in te sluiten, dus een stand te bereiken, waarin de reus geen zet meer kan doen. Alleen als hun dit gelukt is, hebben de dwergen gewonnen.

Bij een veroveringsspel is het doel van de dwergen de reus te slaan. Alleen als dit gelukt is, hebben de dwergen gewonnen.

HEEN EN WEERSCHUIVEN. De dwergen hebben verloren, als ze hun doel niet kunnen bereiken, dus ook als het zijdelings heen en weerschuiven blijft. Daarom geldt de bepaling, dat de reus gewonnen heeft, als voor de derde maal dezelfde stand ontstaat, met dezelfde speler aan zet.

Dat de reus niet reeds gewonnen heeft, als voor de tweede

maal dezelfde stand ontstaat, dient om de dwergen de gelegenheid te geven een herstelbare fout ook werkelijk te herstellen. Ten aanzien van iedere fout wordt hun die gelegenheid echter slechts éénmaal gegeven.

DUBBEL WINNEN. We laten het veroveringsspel VI verder buiten beschouwing. Weet de reus door de linie der dwergen heen te breken, dan heeft hij dubbel gewonnen. Doet veld A niet mee, dan wordt de reus geacht dubbel gewonnen te hebben, als hij voor de tweede maal een der velden 1, 2, 3 betreedt.

Doet het veld A mee, dan wordt de reus geacht doorgebroken te zijn, dus dubbel gewonnen te hebben, als hij voor de derde maal één der velden 1, 2, 3, A betreedt. Bij een veroveringsspel kunnen de dwergen dit vaak beletten door op de lijn 2—A—3 heen en weer te blijven schuiven. Daarom hebben de dwergen ook dubbel verloren, als ze na hun vierde zet nog niet vooruit of schuin-vooruit geschoven hebben.

De dwergen moeten wel zeer onoplettend spelen om dubbel te verliezen. De moeilijkheid bestaat voor de dwergen dan ook niet in het beletten van doorbreken, maar in het bereiken van insluiten of slaan.

Insluitspelen

I. EENVOUDIG INSLUITSPEL.

Het veld A, de beide velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee.

Nadat de dwergen op de velden 1, 2 en 3 hebben plaats genomen, gaat de reus op een der velden 5, 6, 7, 8 staan. Het bezetten van veld 4 als openingszet van de reus is verboden (omdat de reus anders met het meeste gemak dubbel zou kunnen winnen). Bij zijn volgende zetten mag de reus echter (zo mogelijk) veld 4 betreden.

Doordat A geen veld is, kan van 2 naar 3 geschoven worden of omgekeerd en van 1 naar 4 of, wat de reus aangaat, ook omgekeerd. Evenzo van 2 naar 5 enz.

Het insluiten van de reus kan natuurlijk niet anders dan op veld 8 gebeuren, waarbij de dwergen op 5, 6 en 7 staan.

De dwergen hebben enkel verloren, als het heen en weer schuiven blijft, zonder dat de reus naar een der velden 1, 2, 3

kan komen. Weet de reus dit laatste voor de tweede maal te bereiken, dan heeft hij **dubbel gewonnen**; de reus is dan **doorgebroken**.

De dwergen kunnen het spel winnen, onverschillig op welk der velden 5, 6, 7, en 8 de reus het spel opent. Het is echter voor de dwergen veel moeilijker dan men zou denken om van een geëfende reus te winnen. Speelt een ingewijde speler, beurtelings als reus en als dwergen (waarbij telkens het bord moet worden omgedraaid), tegen een oningewijde maar scherpzinnige tegenstander, dan wint hij allicht toch tien of meermaal achtereen. Zijn tegenstander staat dan verbaasd, dat hij het zo gemakkelijk lijkende insluiten niet weet na te doen.

II. TWEDE INSLUITSPEL.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee. De velden A en 6 doen mee.

Nadat de dwergen op de velden 1, 2, 3 hebben plaats genomen, gaat de reus op een der overige velden staan, dus op 4, 5, 6, 7, 8 of A.

Doordat A nu een veld is, mag niet van 1 naar 4 worden geschoven, evenmin als van 2 naar 3 of van 3 naar 2. Wel mag van 1, 2 of 3 naar A geschoven worden en van A naar 2, 3 of 4, terwijl de reus ook van A naar 1 of van 4 naar A mag schuiven.

Het insluiten van de reus kan blijkbaar alleen op veld 8 gebeuren.

Bij heen en weer schuiven hebben de dwergen enkel verloren, als de reus niet telkens naar één der velden 1, 2, 3, A kan gaan. Heeft de reus voor de derde maal een dier velden betreden, dan is hij **doorgebroken** en heeft **dubbel gewonnen**.

De toevoeging van het veld A maakt, dat de reus enkel kan winnen (dubbel winnen is alleen bij slecht spel van de dwergen mogelijk), onverschillig op welk der zes vrije velden hij begint, één bepaald veld (we verklappen niet welk veld) uitgezonderd. Opent de reus het spel op het bedoelde veld, dan winnen de dwergen bij goed spel, hoe de reus zich ook verdedigt. De grootste moeilijkheid voor de reus bestaat in het vermijden van het fatale beginveld.

III. INSLUITSPEL met alle velden op A na.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen, doen mee. Het veld A doet niet mee. Het schuiven van de dwergen en de reus is aangepast aan de beschikbare velden.

De dwergen hebben gewonnen, zodra ze de reus hebben **insluiten, onverschillig op welk veld**.

De reus kan winnen (bij goed spel van de dwergen slechts enkel), dus insluiten ontgaan, door een goed beginveld te kiezen (en natuurlijk ook verder goed te spelen). Er zijn een paar openingszetten van de reus, waardoor de dwergen kunnen winnen.

Is eenmaal de openingszet gedaan, dan is het, in verband met het aantal beschikbare velden, voor de speler, die winnen kan, niet zo heel moeilijk om ook werkelijk te winnen. Voor de reus is de grootste moeilijkheid een goed beginveld te kiezen.

IV. INSLUITSPEL met alle velden op 6 na.

Nu doen de beide velden B en C en de dunne zwarte lijnen mee, evenals het veld A. Het veld 6 doet echter niet mee.

De regels omtrent schuiven van de dwergen en van de reus zijn aangepast aan de beschikbare velden.

Het doel van de dwergen is **de reus in te sluiten**. Wordt geëist, dat dit insluiten moet gebeuren met de reus op veld 8, dan kunnen de dwergen alleen winnen, als de reus op een slecht gekozen veld begint (en natuurlijk ook, als de reus overigens slecht speelt). We zeggen liever niet welke de verkeerde beginvelden van de reus zijn.

Voordeliger voor de dwergen is het, als ze gewonnen hebben, zodra ze de reus hebben ingesloten, **zonder dat dit op veld 8 behoeft te geschieden**. De dwergen kunnen dan winnen, onverschillig op welk veld de reus het spel opent. Het winnen is dan voor de dwergen niet zo moeilijk.

V. INSLUITSPEL met alle velden.

Nu doen zowel de velden A, B en C en de zwarte lijnen, als het veld 6 mee.

Het schuiven van de dwergen en de reus is aangepast aan de beschikbare velden.

Het doel van de dwergen is de reus op veld 8 in te sluiten. Bij goed spel winnen de dwergen, op welk der acht vrije velden 4, 5, 6, 7, 8, A, B, C de reus het spel ook opent. Het is echter voor de dwergen zeer moeilijk (moeilijker dan bij de vorige insluitspelen) om tegenover een geoefende tegenstander tot het eind toe goed te spelen.

VI. GEWIJZIGD INSLUITSPEL met alle velden.

Telkens verschuiven alle drie de dwergen.

Alle velden, zomede de dunne zwarte lijnen, doen mee.

In tegenstelling met het vorige insluitspel moet de leider der dwergen bij iedere zet **IEDER der drie dwergen verschuiven**, overeenkomstig de aangegeven regels (niet achteruit en niet schuin-achteruit). Het verschuiven van de drie dwergen mag geschieden in een willekeurig te kiezen volgorde.

Nadat de dwergen op de velden 1, 2 en 3 hebben plaats genomen, gaat de reus op een der overige velden staan. De reus mag echter niet op veld 4 en niet op veld A beginnen, daar hij anders reeds bij zijn volgende zet zou kunnen doorbreken. De reus moet dus het spel op een der velden 5, 6, 7, 8, B, C openen.

Het doel van de dwergen is de reus op veld 8 in te sluiten. Ook de laatste zet van de dwergen, met de reus op veld 8, moet in een verschuiven van ieder der drie dwergen bestaan. Wordt de eindstand (waarbij de dwergen op 5, 6 en 7 staan en de reus op 8) bereikt door slechts één of twee dwergen te verschuiven, dan heeft de reus gewonnen.

De dwergen kunnen winnen, op welk der velden 5, 6, 7, 8, B, C de reus het spel ook opent. Bij goed spel van de reus is dit echter niet zo gemakkelijk.

Veroveringsspelen

VII. EENVOUDIG VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C, de dunne zwarte lijnen, het veld A en het veld 6 doen niet mee.

Nu is het doel van de dwergen de reus te slaan.

De reus kan door het ontbreken van de velden A, B, C en 6 (waardoor zijdelings slaan uitgesloten is) niet in één zet meer dan één dwerg slaan. Als bij de overige veroveringsspelen behoeft de reus niet te slaan.

Een dwerg mag niet achteruit en niet schuin-achteruit slaan, een beperking, die voor de reus niet geldt.

Nadat de dwergen op de velden 1, 2 en 3 hebben plaats genomen, gaat de reus op een der velden 4, 5, 7, 8, staan. De reus kiest daarvoor natuurlijk niet veld 4, daar hij anders reeds bij de eerste zet van de dwergen kan worden geslagen (en wel op drie manieren).

De reus kan winnen, als hij zijn beginveld goed kiest. Maar ook dan nog moet hij zeer goed uitkijken om niet in een val te lopen.

VIII. TWEDE VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C, de dunne zwarte lijnen en het veld 6 doen niet mee. Het veld A doet mee.

De spelregels zijn als bij het eenvoudige veroveringsspel, maar aangepast aan de beschikbare velden.

Door het meedoen van veld A is het mogelijk, dat de reus dubbel kan slaan, dus twee dwergen kan slaan in één zet. De reus behoeft dit echter niet te doen (al zal hij het doen, daar hij daardoor dubbel wint).

De dwergen kunnen winnen, op welk der velden 5, 7, 8 de reus het spel ook opent. De reus doet dit natuurlijk niet op veld 4 en niet op veld A, daar hij anders onmiddellijk kan worden geslagen. Het is voor de dwergen niet zo heel gemakkelijk om te winnen, als de reus goed speelt.

IX. DERDE VEROVERINGSSPEL.

De velden A, B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee. Het veld 6 doet mee. Een dwerg mag schuin-achteruit slaan.

In de regels omtrent slaan brengen wij deze wijziging aan, dat een dwerg schuin-achteruit mag slaan, dus niet alleen recht- of schuin-vooruit en zijdelings. Een dwerg mag echter niet recht-achteruit slaan.

Het toestaan van schuin-achteruit slaan van een dwerg geschiedt om te maken, dat de dwergen kunnen winnen, onverschillig op welk der velden 5, 6, 7, 8 de reus het spel ook opent. De reus begint natuurlijk niet op veld 4, daar hij anders onmiddellijk wordt geslagen.

Ook nu moeten de dwergen goed opletten om tot slaan van de reus te komen.

X. VIERDE VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee. De velden A en 6 doen mee.

Het slaan van de dwergen is weer als bij de eerste twee veroveringsspele, dus niet recht-achteruit en niet schuin-achteruit.

De dwergen kunnen winnen, onverschillig op welk der velden 5, 6, 7, 8 de reus het spel ook opent. Vanzelfsprekend doet de reus dit niet op veld 4 en niet op het veld A.

Door het grotere aantal velden is het nu voor de dwergen moeilijker geworden om te winnen.

XI. VIJFDE VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen mee. Het veld 6 en het veld A doen niet mee. Een dwerg mag schuin-achteruit, maar niet recht-vooruit slaan.

Neemt men het slaan van de dwergen als bij het derde veroveringsspel (schuin-achteruit slaan mag), dan kunnen de dwergen gemakkelijk winnen. We maken het ze daarom moeilijker en wel door de bepaling, dat een dwerg niet recht-vooruit mag slaan. Een dwerg mag dus alleen schuin-vooruit,

schuin-achteruit en zijdelings slaan, dus van B naar C, van 2 naar 7 en van 3 naar 5 of omgekeerd. Nog steeds kunnen dan de dwergen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent. Dit doet hij natuurlijk niet op veld 4, daar hij anders direct kan worden geslagen.

Met enige opletten is het voor de dwergen niet al te moeilijk om te winnen. De reus kan geen erg gevaarlijke lokzetter doen.

XII. VEROVERINGSSPEL met alle velden op 6 na.

Een dwerg mag schuin-achteruit, maar niet recht-vooruit slaan.

Nu doen de velden A, B en C en de dunne zwarte lijnen mee. Het veld 6 doet echter niet mee, zodat van 5 naar 7 (of omgekeerd) mag worden geschoven, evenals van 4 naar 8 (en wat de reus betreft ook van 8 naar 4).

Een dwerg mag (als bij het vorige veroveringsspel) niet recht-vooruit of recht-achteruit slaan, alleen zijdelings en schuin-vooruit of schuin-achteruit. Een dwerg mag dus alleen van 2 naar 3 slaan, van B naar C, van 3 naar 5 en van 2 naar 7 en telkens ook omgekeerd.

De bepaling, dat een dwerg schuin-achteruit mag slaan, is gemaakt, opdat de dwergen kunnen winnen. De bepaling, dat een dwerg niet recht-vooruit mag slaan, is gemaakt ten einde het voor de dwergen wat moeilijker te maken om winst af te dwingen. Alleen is er dan één bepaalde openingszet van de reus, die de dwergen doet verliezen. Het vermoeden ligt voor de hand, en zo is het ook, dat dit de openingszet A is. Door die openingszet worden de dwergen zeer in hun bewegingsvrijheid belemmerd. Daar de voor de dwergen ongunstige gevolgen van de beginzet A vrij gemakkelijk te overzien zijn, zou men A als openingszet van de reus kunnen verbieden. Doet men dit, dan kunnen de dwergen winnen.

XIII. VEROVERINGSSPEL met alle velden op A na.

Een dwerg mag niet schuin slaan.

Nu doen de velden 6, B en C en de dunne zwarte lijnen mee; het veld A doet echter niet mee.

De dwergen mogen niet schuin slaan, dus alleen recht-voor-

uit en zijdelings. Deze beperking dient om het voor de dwergen moeilijker te maken.

De dwergen kunnen winnen, op welk der velden 5, 6, 7, 8 de reus het spel ook opent. Als de reus zich taai verdedigt, is het voor de dwergen niet zo gemakkelijk om te winnen.

XIV. VEROVERINGSSPEL met alle velden.

Een dwerg mag niet schuin slaan.

De velden A, B en C, de dunne zwarte lijnen en het veld 6 doen nu allen mee.

We nemen de regels omtrent slaan van de dwergen als bij het vorige veroveringsspel. De dwergen mogen dus alleen recht-vooruit en zijdelings slaan.

De dwergen kunnen winnen, dus uiteindelijk de reus slaan op welk veld deze het spel ook opent. Dit is echter zeer moeilijk, als de reus zich goed verdedigt, vooral als de reus op een goed gekozen veld begint.



RATIO

HANDLEIDING

voor het manoeuvreren met

De Dwergen en de Reus

Zes inluitspelen

Acht veroveringsspelen

door

Dr FRED. SCHUH

Oud-hoogleraar

aan de Technische Hogeschool te Delft

Oud-hoogleraar

aan de Rijks-Universiteit te Groningen



Bij RATIO heeft iedere zet zijn REDEN.

Speel daarom dit spel met REDE.

Insluitspelen

I. EENVOUDIG INSLUITSPEL.

Het veld A, de beide velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee.

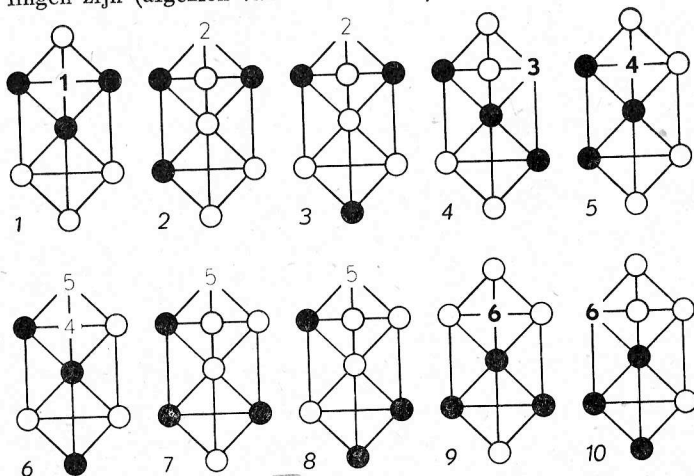
HET VERMIJDEN VAN DUBBEL VERLIES. Om het doorbreken van de reus, dus dubbel verlies, te vermijden, moeten de dwergen beletten, dat de reus het centrale veld 4 bezet. Is de reus eenmaal op 4 gekomen, dan kan hij vervolgens naar een der velden 1, 2, 3 gaan en is niet meer terug te drijven. Daarom luidt ook de spelregel, dat de reus het spel niet op 4 mag openen; bij opening op 4 zouden de dwergen niets anders kunnen doen dan 2—5 of 3—7, waardoor ze dubbel verliezen. Om de reus niet op 4 te laten komen, moeten de dwergen zelf dit veld bezet houden, zolang de reus niet op 8 staat; heeft de reus zich op dit veld teruggetrokken, dan kunnen de dwergen veld 4 even ontruimen, om echter bij de volgende zet dit veld weer te bezetten.

Ook enkele andere situaties moeten door de dwergen worden vermeden om doorbreken van de reus onmogelijk te maken. Dit is alles zeer doorzichtig. Een beetje opletten is daarvoor voldoende. De moeilijkheid zit voor de dwergen niet in het beletten van doorbreken, maar in het ontgaan van heen en weer schuiven. Daartoe moeten de dwergen het goede tempo behouden.

DE R-V-STELLINGEN. Om te kunnen winnen moeten de dwergen de stellingen kennen, waarin de reus aan zet is en verliest. We noemen deze r-v-stellingen. Een dwerg

I. EENVOUDIG INSLUITSPEL

moet steeds trachten een r-v-stelling te maken. De r-v-stellingen zijn (afgezien van de eindstand):



De vette stippen wijzen de velden aan, waarop de dwergen staan. De reus staat op het veld (of op één der velden) waar een getal geplaatst is. Dit getal geeft aan het aantal zetten, waarin de dwergen winnen, als de reus aan zet is en over en weer zo goed mogelijk gespeeld wordt. De kringetjes wijzen de vrije velden aan.

Het behoeft nauwelijks gezegd te worden, dat stellingen, die door spiegeling ten opzichte van de lijn 1—8 uit elkaar ontstaan, als dezelfde moeten worden beschouwd. Zo kan de met 4 genummerde r-v-stelling ook zijn: de dwergen op de velden 2, 4, en 7 en de reus op 5.

HET VINDEN VAN DE R-V-STELLINGEN. Men vindt de r-v-stellingen door alle standen van de 3 dwergen, waarbij geen der dwergen op veld 8 staat, te onderzoeken, beginnend met de verst vooruitgeschoven standen. De enige r-v-stelling, waarbij de dwergen in één zet kunnen winnen, is de met 1 genummerde. De r-v-stellingen, waarbij de dwergen in 2 zetten

I. EENVOUDIG INSLUITSPEL

kunnen winnen, zijn die, welke na iedere zet van de reus door een zet van de dwergen in de r-v-stelling 1 te veranderen zijn; dit voert tot de r-v-stellingen 2 en 3. De r-v-stellingen, waarbij de dwergen in 3 zetten kunnen winnen, zijn die, welke na iedere zet van de reus door een zet van de dwergen veranderd kunnen worden in een der r-v-stellingen 1, 2 en 3 (maar niet na iedere zet van de reus in de r-v-stelling 1); men vindt zo slechts de r-v-stelling 4. Op deze wijze worden de r-v-stellingen, waarin de dwergen in een bepaald aantal zetten kunnen winnen, afgeleid uit de meer (of even ver) naar voren geschoven r-v-stellingen, waarin de dwergen in een kleiner aantal zetten kunnen winnen.

DE DWERGEN KUNNEN WINNEN. Uit de r-v-stellingen ziet men dat de dwergen kunnen winnen, op welk van 4 verschillend veld de reus het spel ook opent. Na iedere openingszet kunnen de dwergen nl. een r-v-stelling maken. Tevens ziet men aan de figuurtjes met welke beginzet (of beginzetten) de dwergen kunnen winnen en in hoeveel zetten in totaal. Het blijkt dat de dwergen winnen:

- na de openingszet 6 met 1—4 in 7 zetten,
- na de openingszet 5 met 3—4 in 7 zetten,
- na de openingszet 8 met 2—5 of 3—7 in 6 zetten.

Bij ieder ander antwoord op de openingszet verliezen de dwergen.

Ook ziet men aan de figuurtjes hoe de dwergen gedurende de gehele loop van de partij verder moeten spelen om in winstpositie te blijven. Als de leider van de dwergen de r-v-stellingen van buiten kent, wint hij de partij, hoe geoefend de reus ook is.

KRITIEKE STELLINGEN. Een r-v-stelling, die tevens een d-v-stelling is, d.w.z. een stelling, waarin de dwergen verliezen, als ze aan zet zijn, noemen we een kritieke stelling. Dit is dus een stelling, waarin de aan zet zijnde speler verliest, onverschillig of de leider van de dwergen dan wel die van de reus aan zet is. Een speler die een kritieke stelling weet te maken kan dus winnen.

Een r-v-stelling is een kritieke stelling, als ze niet door één zet van de dwergen in een andere r-v-stelling (het spie-

gelbeeld van de oorspronkelijke r-v-stelling als een andere beschouwend) te veranderen is. De r-v-stellingen 1, 4, 5, 9 en 10 zijn dus de kritieke. In de figuurtjes zijn de kritieke stellingen aangewezen, doordat het getal in het veld van de reus vet gedrukt is.

GEBRUIK DER KRITIEKE STELLINGEN. Zowel de dwergen als de reus kunnen het spel op de meest doelmatige wijze spelen, als ze de vier kritieke stellingen 4, 5, 9 en 10 kennen: de kritieke stelling 1 is zo doorzichtig, dat die buiten beschouwing kan blijven.

Om te winnen, moeten de dwergen bij iedere zet zo mogelijk een kritieke stelling maken. Is dit niet mogelijk, dan moeten de dwergen zo zetten, dat de dwergen bij hun volgende zet een kritieke stelling kunnen maken. Ook kunnen de dwergen daarop letten, dat de reus op hun zet niet met een kritieke stelling mag kunnen antwoorden. Intussen maken de dwergen het zich gemakkelijker door ook de niet-kritieke r-v-stellingen 6, 7 en 8 van buiten te kennen.

De reus kan niet anders doen dan op een fout van de dwergen loeren, in het bijzonder op het kunnen doorbreken en op het kunnen maken van een kritieke stelling. Kan de reus noch het een noch het ander doen, dan moet hij zo zetten, dat het goede antwoord van de dwergen minder voor de hand ligt. Zo mogelijk moet de zet van de reus zo zijn, dat de dwergen daarop geen kritieke stelling kunnen maken.

Dikwijls is het voor de reus het beste zich op veld 8 terug te trekken. Door de dwergen dicht op het lijf te zitten, dwingt hij als het ware de juiste zet van de dwergen af. Trekt de reus zich op 8 terug, dan is het voor de dwergen moeilijk te zien, hoe ze het juiste tempo behouden.

DE FATALE VELDEN. Bij geen der r-v-stellingen staat een dwerg op veld 6. Hieruit blijkt, dat veld 6 fataal is voor de dwergen. Bezetten de dwergen dit veld, voordat de eindstand bereikt is, dan verliezen ze. Soms kunnen de dwergen dan nog doorbreken van de reus beletten. Maar als hun dit gelukt, blijft het heen en weer schuiven. Het niet ontijdig betreden van veld 6 is voor de dwergen een belangrijke aanwijzing, die hun in sommige gevallen het vinden van de juiste zet vergemakkelijkt.

Natuurlijk is ook veld 8 voor de dwergen fataal. Een dwerg, die naar veld 8 schuift, kan daar niet meer vandaan. De reus breekt dan door en wint dubbel. Dit is echter zo doorzichtig, dat men er geen aanwijzing van belang in kan zien.

DE KRITIEKE STELLING 4. Is in de kritieke stelling 4 de reus aan zet, dan winnen de dwergen door op 6 van de reus (d.w.z. bij verschuiving van de reus van 7 naar 6) met 3-7 en op 8 van de reus met 4-7 te antwoorden.

Zijn in de kritieke stelling 4 de dwergen aan zet, dan hebben ze niets beters dan 5-6; na iedere andere zet van de dwergen breekt de reus door. Antwoorden de dwergen op 8 van de reus met 6-5, dan zet de reus voort met 7. Het blijft dan heen en weer schuiven en de reus wint enkel.

Beter is het als de dwergen na 5-6, gevolgd door 8 van de reus, de lokzet 6-7 doen. Deze heeft ten doel het foute antwoord 5 van de reus uit te lokken, waarna de dwergen met 3-2 de kritieke stelling 4 (maar gespiegeld) maken en winnen. De dwergen hebben door de foute zet 5 van de reus het goede tempo teruggekregen. De genoemde lokzet 6-7 is zeer interessant. Heeft de tegenstander als leider van de dwergen de partij verknoeid en is hij zodoende in de kritieke stelling 4 aan zet, dan kan de leider van de reus aanbieden de rol van de dwergen over te nemen en te laten zien dat ze nog kunnen winnen. Heeft de nieuwe reus op de lokzet 6-7 het juiste antwoord 6 gegeven, waarop de dwergen met 3-2 antwoorden en de reus met 5 voortzet, gevolgd door 7-6 van de dwergen en 8 van de reus, dan kunnen de dwergen de lokzet nog eens toepassen, maar nu als 6-5. Geeft de reus dan weer het juiste antwoord 6 en herhaalt hij deze speelwijze, dan kunnen de dwergen niet winnen.

Heeft de ingewijde leider van de reus in de kritieke stelling 4 de rol van de aan zet zijnde dwergen overgenomen, dan heeft hij, blijkens het voorgaande nog een behoorlijke kans om met behulp van zijn lokzet (eventueel twee- of meermaal toegepast) toch nog de dwergen te doen winnen. De tegenpartij bemerkt dan vaak niet, dat dit alleen gebeurt doordat hij een foute zet gedaan heeft. Hij denkt dan, dat de dwergen kunnen winnen, als ze in de kritieke stelling 4 aan

zet zijn. Door deze misleiding wordt hij geheel van de wijs gebracht. Trouwens misleiding (maar eerlijk, d.w.z. binnen de spelregels) is het doel van ieder spel.

DE KRITIEKE STELLING 5. Is in de kritieke stelling 5 de reus aan zet, dan winnen de dwergen door op 8 van de reus met 4—7 en op 7 van de reus met 2—3 te antwoorden. In het laatste geval maken de dwergen de kritieke stelling 4.

Zijn in de kritieke stelling 5 de dwergen aan zet, dan moeten ze 2—3 spelen, willen ze de reus geen gelegenheid geven om door te breken. De reus antwoordt nu met 7, waardoor hij de kritieke stelling 4 maakt en wint. Het enige, dat de dwergen dan nog kunnen doen, is de besproken lokzet toepassen, in de hoop, dat de reus daarop een fout antwoord geeft.

DE KRITIEKE STELLING 9. Zijn in de kritieke stelling 9 de dwergen aan zet, dan moeten ze 2—5 spelen (of 3—7, wat op hetzelfde neerkomt), willen ze de reus niet laten doorbreken. De reus wint dan door met 7 (of 5) de kritieke stelling 4 te maken.

Is in de kritieke stelling 9 de reus aan zet, en speelt hij 5 of 7, dan winnen de dwergen door met 3—7 of 2—5 de kritieke stelling 4 te maken. De reus maakt het voor de dwergen moeilijker door 8 te spelen, daar ze dan niet met een kritieke stelling kunnen antwoorden. Het antwoord 2—5 of 3—7 van de dwergen is fout, daar de reus dan met de kritieke stelling 4 kan antwoorden. Antwoorden de dwergen met 4—6, dan moeten ze op 5 van de reus met 3—4 antwoorden om de reus het doorbreken te beletten. Nu volgt 8 van de reus, waarna de dwergen niet beter kunnen doen dan 6—7 of 6—5 te spelen. In het eerste geval antwoordt de reus door 5 met de kritieke stelling 4 en in het tweede geval door 6 met de kritieke stelling 5.

Is de reus in de kritieke stelling 9 aan zet en speelt hij 8, dan kunnen de dwergen (blijkens het voorgaande) alleen winnen door met 4—5 of met 4—7 te antwoorden, b.v. met 4—5. Vervolgt de reus dan met 7 of met 6, dan maken de dwergen in het eerste geval met 2—4 de kritieke stelling 4 en in het tweede geval met 3—4 de kritieke stelling 5. Inderdaad kunnen dus de dwergen steeds winnen, als de reus in de kritieke stelling 9 aan zet is.

DE KRITIEKE STELLING 10. Zijn in de kritieke stelling 10 de dwergen aan zet, dan moeten ze 1—3 spelen, om de reus niet te laten doorbreken. De reus kan dan winnen door met 6 de kritieke stelling 9 te maken.

We nemen nu het geval, dat in de kritieke stelling 10 de reus aan zet is. Speelt hij 6, dan kunnen de dwergen winnen door met 1—3 de kritieke stelling 9 te maken. De dwergen kunnen echter sneller winnen, door op 6 van de reus met 2—5 te antwoorden; op 8 van de reus volgt dan 4—7, terwijl op 7 van de reus volgt 1—3, waardoor de kritieke stelling 4 gemaakt wordt.

Is de reus in de kritieke stelling 10 aan zet, dan maakt hij het voor de dwergen moeilijker door 8 te spelen. De dwergen kunnen dan winnen door 2—5 te spelen, maar ook met 4—7. In het eerste geval maken de dwergen na 7 van de reus met 1—3 de kritieke stelling 4 en na 6 van de reus met 1—2 de kritieke stelling 5. Antwoorden de dwergen op 8 van de reus met 4—7, dan maken de dwergen na 5 van de reus met 1—4 de kritieke stelling 4, terwijl ze na 6 van de reus winnen door met 2—4 te antwoorden. Het antwoord 2—5 vordert (bij goed tegenspel) 6 zetten om de dwergen te doen winnen, terwijl het antwoord 4—7 eveneens 6 zetten vordert,

Doet de reus, in de kritieke stelling 10 aan zet zijnde, de zet 8, dan wint hij dubbel, als de dwergen met 4—5 of 4—6 antwoorden. Antwoorden de dwergen met 1—3 of met 2—3, dan maakt de reus in het eerste geval met 6 de kritieke stelling 9 en in het tweede geval met 7 de kritieke stelling 10, maar gespiegeld en met de dwergen aan zet. De reus wint dan enkel.

LOKZETTEN VAN DE REUS. De reus, die bij goed tegenspel verloren is, kan niet anders doen dan zoveel mogelijk zetten (en daarmee tevens weinig voor de hand liggende zetten) van de dwergen nodig te maken, om eventueel van een foute zet der dwergen partij te trekken en door het maken van een kritieke stelling het goede tempo te krijgen. In het volgende zijn zulke lokzetten van de reus van een uitroepeteken voorzien, evenals de goede antwoorden, die de dwergen daarop moeten geven. De uitgelokte foutzetten van de dwergen zijn van een vraagteken voorzien.

DE DWERGEN LOPEN NIET IN DE VAL EN WINNEN.

- 5, 3-4!, 6, 1-3, 8!, 4-5!, 6!, 3-4!, 7, 2-3, 8, 4-7, 6, 3-4, 8, 4-6;
- 5, 3-4!, 6, 2-5, 7, 1-3, 8, 4-7, 6, 3-4, 8, 4-6;
- 5, 3-4!, 8!, 2-5!, 6!, 1-2!, 7, 2-3, 8, 4-7, 6, 3-4, 8, 4-6;
- 5, 3-4!, 8!, 4-7!, 6!, 2-4!, 5, 1-2, 8, 4-5, 6, 2-4, 8, 4-6;
- 6, 1-4!, 8!, 4-5!, 6!, 3-4!, 7, 2-3, 8, 4-7, 6, 3-4, 8, 4-6;
- 8, 2-5!, 6!, 3-4!, 7, 1-3, 8, 4-7, 6, 3-4, 8, 4-6.

DE DWERGEN LOPEN IN DE VAL EN VERLIEZEN.

- 5, 1-4?, 6!, 2-5, 7, enz.;
- 5, 3-4!, 6, 1-3, 8!, 2-5?, 7, enz.;
- 5, 3-4!, 8!, 1-3?, 6!, 2-5, 7, enz.;
- 5, 3-4!, 8!, 2-5!, 6!, 1-3?, 7, enz.;
- 5, 3-4!, 8!, 4-7!, 6!, 1-4?, 5, enz.;
- 6, 2-4?, 7!, 1-2, 6!, 2-5, 7, enz.;
- 6, 1-4!, 8!, 2-5?, 7, enz.;
- 8, 1-4?, 6!, 2-5, 7, enz.;
- 8, 2-4?, 7!, 1-2, 6!, 2-5, 7, enz.;
- 8, 2-5!, 6!, 1-4?, 7, enz.

Door dit na te spelen, ziet men duidelijk hoe moeilijk het voor de dwergen is om op alle lokzetten van de reus het goede antwoord te geven.

ENKELE VOORBEELDEN. Hier volgt een voorbeeld van de moeilijkheden der dwergen. Staan de dwergen op 1, 4, 5 en de reus (aan zet) op 8, dan loopt de reus niet met 7 naar het gat in de linie van de dwergen (waarvoor hij toch te laat zou komen en wel met het verkeerde tempo), maar hij antwoordt met 6. De bedoeling hiervan is 1-3 (dichten van het gat) uit te lokken, om dan met 7 het goede tempo te krijgen. Met 1-2, waarbij het gat ook nog tijdig te dichten is, behouden de dwergen het goede tempo.

De in het voorgaande beschouwde situatie ontstaat o.a., als de reus op 5 begint en de dwergen reeds tweemaal een goed, maar minder voor de hand liggend antwoord gegeven hebben. Er is alle kans, dat de dwergen reeds aanstonds het foute antwoord 1-4 geven; geven ze echter het juiste antwoord 3-4, dan is er met 8 opnieuw een val voor de dwergen.

Door met 5 te beginnen, maakt de reus het voor de dwergen misschien wel het lastigst, hoewel er ook bij een ander begin gelegenheid genoeg is voor lokzetten.

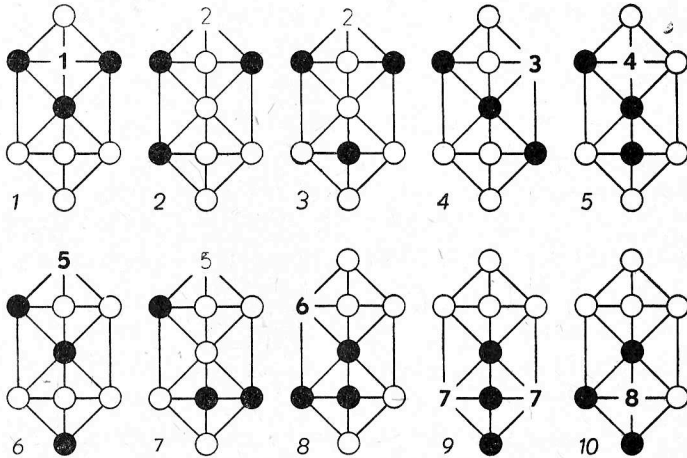
Wordt het spel enige malen achtereen gespeeld, dan doet de reus (waarvan we aannemen, dat hij het spel kent) natuurlijk het beste telkens op een ander veld te beginnen, om zoveel mogelijk variatie in het spel te brengen. De dwergen moeten het spel dan wel door en door kennen om het van een geoefende reus te kunnen winnen.

Omgekeerd kunnen de dwergen niet veel variatie in hun spel brengen, zonder hun winstpositie prijs te geven. Staan de dwergen op 1, 2, 4 en de reus op 8, dan hebben de dwergen twee goede antwoorden, nl. 2-5 en 4-7; daarvan kiezen ze niet steeds hetzelfde, om hun speelwijze niet bloot te geven. Hetzelfde geldt, als 'de dwergen op 1, 2, 4 staan en de reus op 6. Daarop hebben de dwergen de goede antwoorden 2-5 en 1-3. Bij voorkeur kiezen de dwergen daarvan het laatste, omdat het spel dan het grootste aantal zetten kan vorderen en de kans zo dus het kleinst wordt, dat de tegenstander het verloop onthoudt.

II. TWEEDE INSLUITSPEL.

Het veld A doet mee; de velden B en C en de dunne zwarte lijnen echter niet.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen, waarin de reus aan zet is en verliest, zijn:



Deze worden, als bij het eenvoudige insluitspel, gevonden door met de verst vooruitgeschoven stellingen te beginnen. Het veld van de reus is weer aangegeven door het daarin geplaatste getal, waarin de dwergen bij goed spel over en weer winnen.

DE KRITIEKE STELLINGEN. Als bij het eenvoudige insluitspel, verstaan we onder een kritieke stelling een r-v-stelling, die tevens een d-v-stelling (de dwergen aan zet en verliezen) is, dus een stelling, waarin de aan zet zijnde speler verliest.

De kritieke stellingen zijn de r-v-stellingen, die niet door één zet van de dwergen in een andere r-v-stelling kunnen worden veranderd. Ze zijn de r-v-stellingen 1, 4, 5, 6, 8, 9 en 10. Afgezien van de zeer doorzichtige stellingen 2 en 3 zijn dus alle r-v-stellingen kritiek, behalve de met 7 genummerde. Bij de kritieke stellingen zijn de getallen, die aangeven in hoeveel zetten de dwergen kunnen winnen, vet gedrukt.

Als de dwergen en de reus de kritieke stellingen 4, 5 en 8 van buiten kennen, kunnen ze bij enige oplettendheid het spel zonder fouten spelen. Intussen wordt dit voor hen gemakkelijker, als ze alle r-v-stellingen kennen. De dwergen moeten bij iedere zet trachten een r-v-stelling te maken. De reus moet telkens zo trachten te zetten, dat de dwergen niet met een r-v-stelling kunnen antwoorden.

HET FATALE VELD VOOR DE REUS. Van de beginstand uit kunnen de dwergen alleen dan een r-v-stelling maken, als de reus het spel op veld A geopend heeft. De dwergen winnen dan in 9 zetten door met 2-4 of 3-4 te antwoorden. Als beginveld is dus A voor de reus fataal.

Begint de reus op A, dan is het spelverloop, als de dwergen goed spelen en de reus zich zo goed mogelijk verdedigt:

A, 2-4, 2, 3-A, 5, 1-2!, 8! (op 6 volgt 2-5 in één zet minder), 4-7!, 6! (op 5 volgt A-4 in één zet minder), 2-4!, 5, A-2, 8, 4-5, 6, 2-4, 8, 4-6.

De van een uitroepteken voorziene zetten van de reus (lokzetten) voeren wel niet tot winst maar maken een minder voor de hand liggende zet van de dwergen nodig (en tevens zoveel mogelijk zetten). Antwoorden de dwergen op zulk een lokzet met een andere zet, dan verliezen ze, b.v. aldus:

A, 2-4, 2, 3-A, 5, 1-2!, 8!, 4-7!, 6!, A-4?, 5, 7-6, 8, 6-7, 5, 7-6, 8, 2-A, 5, A-2, enz.

Met enz. is bedoeld, dat het heen en weer schuiven blijft.

II. TWEEDE INSLUITSPEL

Maken de dwergen bij hun vierde zet een fout, dan wint de reus (niettegenstaande zijn foute openingszet) aldus:

A, 2—4, 2, 3—A, 5, 1—2!, 8!, 2—5? (op A—3? volgt 6! en op 4—5? of 4—6? volgt 7 met doorbreken), 6! (op 7? volgt A—3), A—3, 7, 5—6, 8, 6—5, of 3—A, 7 enz.

Doen de dwergen reeds de derde keer een foute zet (de eerste en de tweede zet van de dwergen zijn vrijwel gedwongen), dan wint de reus aldus:

A, 2—4, 2, 3—A, 5, A—2?, 6! (op 8? volgt 2—5!), 2—A (de dwergen zien hun fout in en hopen, dat de reus 5 of 7 zal spelen, om daarop met 1—2 of 1—3 te antwoorden), 8!, 1—2, 7 (ook 5 is goed), A—3, 6 (ook 8 is goed), 2—5, 7, 5—6, 8 enz.

Ook kan het spelverloop aldus zijn (met winst van de reus);

A, 2—4, 2, 3—A, 5, A—2?, 6!, 2—5 (op 1—A volgt 7, A—3, 6 enz. en op 1—3 volgt 8! en verder 2—5, 7, of 3—A, 7, of 4—5, 6), 8! (op 7? volgt 1—3), 1—A (om 7? uit te lokken), 6, A—3, 7, 5—6, 8, 6—5 of 3—A enz.

ANDERE OPENINGSZETTEN VAN DE REUS. Voor de reus bestaat de grootste moeilijkheid in het kiezen van het veld, waarop hij het spel opent. Maar ook al kiest de reus een goed beginveld, dus een der velden 4, 5, 6, 7, 8, dan nog moet hij er voortdurend op bedacht zijn, om op de lokzetten van de dwergen het goede antwoord te geven, dus het goede tempo te behouden doordat hij in een kritieke stelling niet aan zet is. De moeilijkheden van de reus (en ook van de dwergen voor het kiezen van goede lokzetten) blijkt uit de volgende spelverlopen:

4, 1—A (na de lokzet 2—A moet de reus niet 2? spelen, waarop zou volgen 3—4!, 5, 1—2!, ieder ander antwoord op 2—A is goed), 6! (op 5? volgt 3—4!), A—4 (op 2—4 volgt 5! of 7!), 8! (op 5? volgt 3—7), 4—5 (op 2—5 volgt natuurlijk 7), 6! (op 7? volgt 2—4), 2—4, 7, 5—6 enz.;

II. TWEEDE INSLUITSPEL

5, 2—4 (om 2?, 3—A, 5, 1—2 uit te lokken, op 3—A is ieder antwoord van de reus goed, op 2—A is ieder antwoord goed, behalve 2?), 6! (op 8? volgt 3—7!), 3—A (om 5? uit te lokken, waarop 1—2! volgt), 8!, A—2 (op 1—2 volgt 5 of 7), 7 (ook 6 is goed, op 5? volgt 1—A), 1—3, 6 (ook 8 is goed), 2—5, 7, 5—6, enz.;

6, 2—4 (op 2—A is ieder antwoord van de reus goed), 5! (op 7? volgt 1—A! en op 8? volgt 3—7!), 1—2 (op 3—A volgt 2), 6 (ook 8 is goed), 2—5, 7, 5—6 enz.;

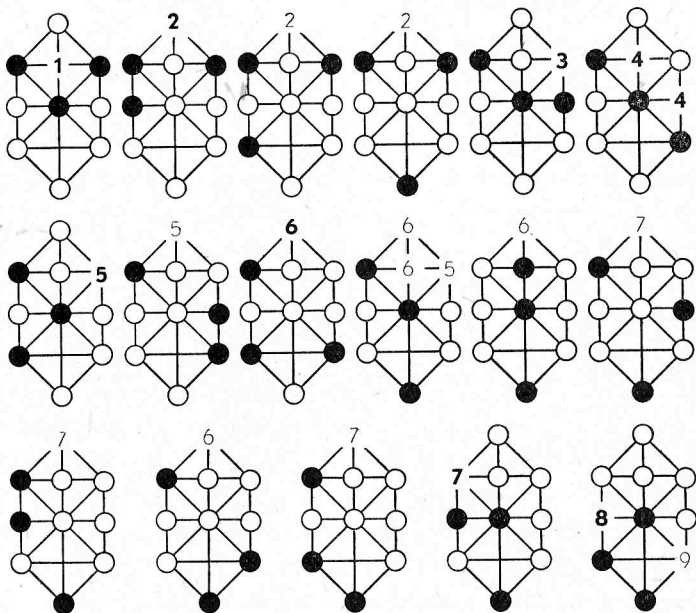
8, 1—A (op 2—A is ieder antwoord van de reus goed), 6! (op 5? volgt 3—4!), A—4 (op 3—4 volgt 5! of 7!, A—3), 8! (op 5? volgt 3—7), 4—5 (op 2—5 volgt 7), 6, 2—4, 7 enz.;

8, 2—4, 5 (ook 6 is goed, op 7? volgt 1—A!), 1—2, 6 (ook 8 is goed), 2—5, 7, 5—6 enz.

Door dit alles nauwkeurig na te spelen, ziet men duidelijk welke moeilijkheden, zowel de reus als de dwergen hebben te overwinnen en aan welke gevaren ze bloot staan.

III. INSLUITSPEL met alle velden op A na.

De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn:



Het getal, dat het veld van de reus aangeeft en het aantal zetten, waarin de dwergen winnen, is vet gedrukt, als de stelling tevens een d-v-stelling is, dus een kritieke stelling, waarin de aan zet zijnde speler verliest.

Uit de figuurtjes ziet men, dat de reus verliest, als hij op veld B (of veld C) begint, en wel met 3-4 (of 2-4) in 9 zetten. Na iedere andere openingszet wint de reus bij goed spel.

III. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN OP A NA

Na de openingszet B winnen de dwergen aldus (in 9 zetten):

B, 3-4 (met 2-4? verliezen de dwergen) 5, 2-B (niet 1-3?), 8, B-5 (niet 1-2? of 1-3?, ook 4-7, 6, B-4 is goed, maar één zet langer), 7 (op 6 volgt 1-3, 7, 3-C, één zet korter), 1-2!, 6 of C (op 8 volgt 4-7), 2-3, 7, 3-C, 8, 4-7, 6, C-4, 8, 4-6;

of aldus (eveneens in 9 zetten):

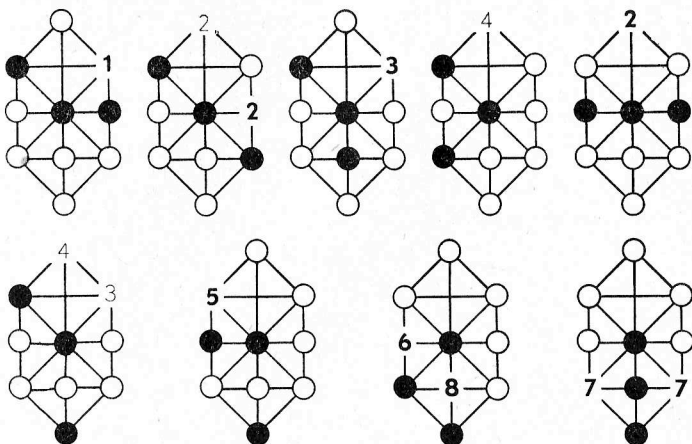
B, 3-4, 5, 2-B, 6, B-5 (niet 1-2? of 1-3?), 7 (op 8 volgt 4-7), 1-2!, 6 of C, 2-3, 7, 3-C, 8, 4-7, 6, C-4, 8, 4-6.

Na iedere andere openingszet wint de reus met enige oplettendheid vrij gemakkelijk, als hij het 5de, 6de en 7de figuurtje kent. Hij heeft vooral te loeren op doorbreken en bezetten van het centrale veld 4. Zoveel mogelijk moet hij het betreden van veld 8, van waaruit hij niet naar 4 kan komen, vermijden.

IV. INSLUITSEL met alle velden op 6 na.

INSLUITEN OP VELD 8.

We nemen eerst het geval, dat de reus op veld 8 moet worden ingesloten. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn dan:



De getallen (die het veld van de reus aanwijzen en het aantal zetten, waarin de dwergen winnen) zijn vet gedrukt, als de stelling ook een d-v-stelling is, dus als de aan zet zijnde speler verliest (**kritieke stelling**).

Uit de figuurtjes ziet men, dat de dwergen verliezen, behalve als de reus op een der velden A, B, C opent. De dwergen winnen:

- na de openingszet B met 3-4 in 7 zetten,
- na de openingszet A met 2-4 of 3-4 in 9 zetten.

IV. INSLUITSEL MET ALLE VELDEN OP 6 NA

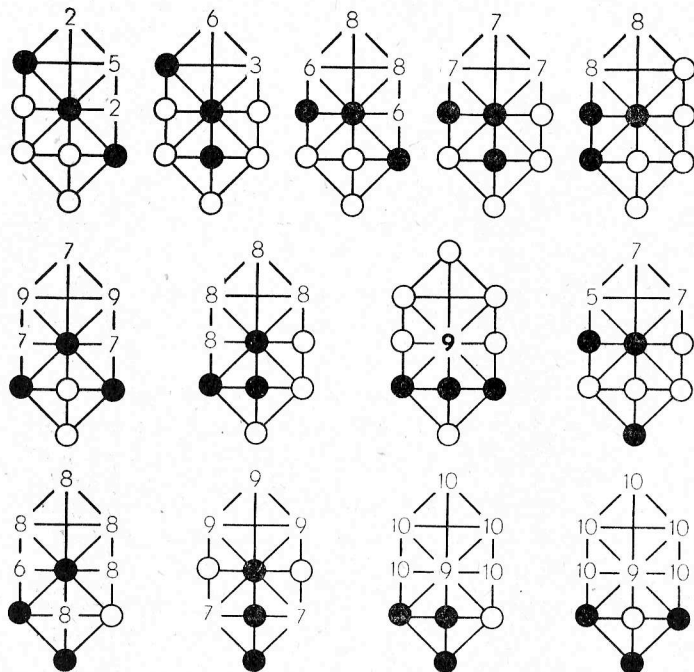
Het spelverloop is na B (in 7 zetten) aldus:

B, 3-4, 5, 2-B, 8 (op 7 volgt B-5, C of 8, 1-3, in één zet minder), B-5, 7, 1-A, C of 8, A-3, 7, 3-C, 8, C-7 en na A (in 9 zetten) aldus:

A, 2-4, 2, 3-A, B, A-2, 5, 2-B, 8, B-5 enz.

INSLUITEN ZONDER MEER.

Behoeft niet juist op veld A te worden ingesloten, dan kan dit ook op B of C geschieden. De r-v-stellingen zijn dan de 1ste, 4de, 5de en 6de stelling van het vorige geval en:



IV. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN OP 6 NA

Onmogelijke standen zijn weggelaten. Het laatste figuurtje kan alleen ontstaan als de dwergen de zetten 2-A en A-2 (of 3-A en A-3) hebben gedaan.

Uit de figuurtjes ziet men, dat **de dwergen kunnen winnen** en wel:

- na B met 3-4 in 7 zetten (als in het vorige geval),
- na A met 2-4 in 9 zetten (als in het vorige geval),
- na 5 of 8 met 2-4 of 3-4 in 9 zetten,
- na 4 met 1-A in 10 zetten.

ENKELE SPELVERLOPEN. De spelverlopen in het kleinste aantal zetten (en de taaiste verdediging van de reus) zijn, in het geval dat niet op 8 behoeft te worden ingesloten:

5, 3-4, B (op 7 of 8 volgt 2-B, terwijl op 8 ook 1-3 kan volgen, telkens in evenveel zetten), 1-3, 5, 2-B, 7, B-5, 8 (op C volgt 5-7), 5-7!, 5, 3-A, 8 of B, A-2, 5, 2-B, 8, B-5;

5, 2-4, 8 (op B volgt in evenveel zetten 1-2 en op 7 volgt met twee zetten minder 3-C), 3-C, 7, 1-2, 5, C-7, 8, 7-5! enz.;

8, 3-4, 7 (op 5 volgt met twee zetten minder 2-B, 8, B-5, 7, 1-A enz.), 2-B, 5 of C, 1-3, 7, B-5, 8, 5-7! enz.

Het langst biedt de reus aldus weerstand (10 zetten):

4, 1-A, 5, 3-4 (ook 2-4 is goed in evenveel zetten, terwijl A-4 één zet langer duurt), B (op 7 volgt 2-B, 5 of C, A-3, 7, of 2-B, 8, B-5, 7, A-3, 8, 5-7 en op 8 volgt 2-B of 1-3, telkens in evenveel zetten), A-3, 5, 2-B, 7, 2-5, 8, 5-7, 5, 3-A, B of 8, A-2, 5, 2-B, 8, B-5.

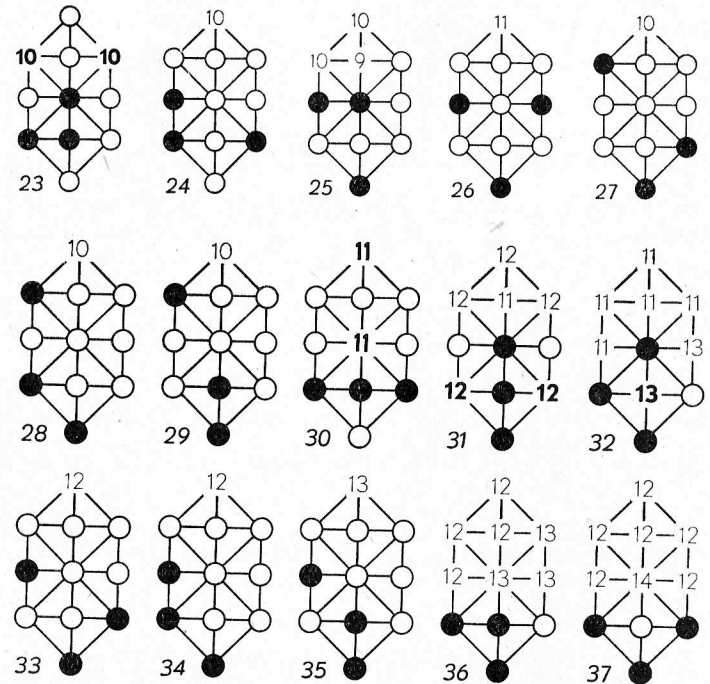
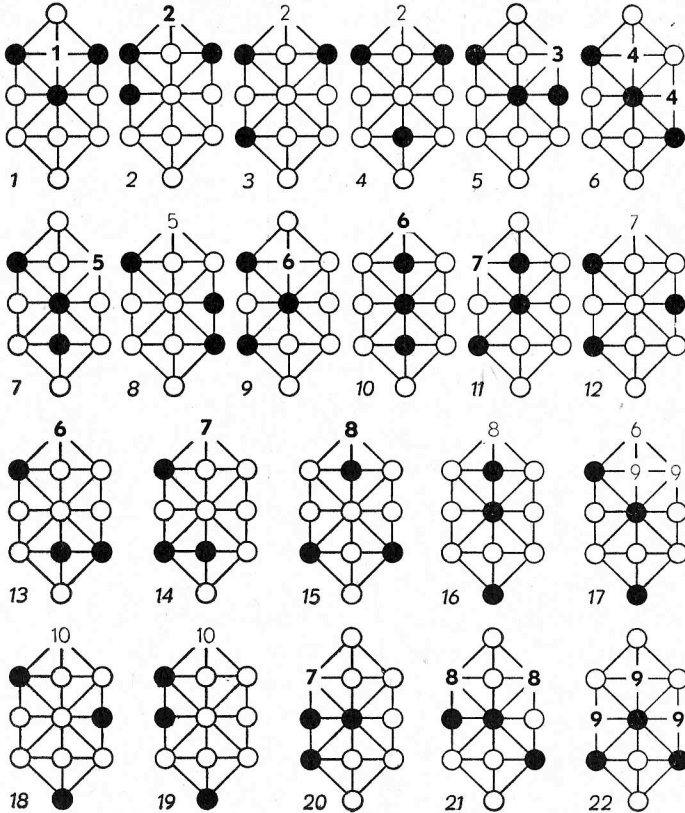
Opent de reus het spel niet op A, dan kunnen de dwergen zonder gevaar met 2-A of 3-A antwoorden, maar de dwergen schieten daardoor niet op en het spel wordt onnodig gerekt.

IV. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN OP 6 NA

De dwergen hebben geen moeilijk spel. Zo spoedig mogelijk bezetten ze het centrale veld 4, dat door de reus van ieder veld uit kan worden betreden, behalve van 1 uit; maar is de reus op 1 gekomen, dan zijn de dwergen toch reeds verloren. Bovendien hebben de dwergen er op te letten, dat de reus niet door kan breken, wat met enige oplettendheid gemakkelijk kan worden verhinderd. Iets anders is het om in zo weinig mogelijk zetten te winnen. Dit is niet zo eenvoudig, maar wordt ook **niet vereist**.

V. INSLUITSEL met alle velden.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn door het grotere aantal velden talrijker dan bij de vorige insluitspelen. Ze zijn (met weglating van stellingen, die niet kunnen voorkomen):



De getallen, die in het veld van de reus staan en het aantal zetten aanwijzen, waarin de dwergen kunnen winnen, zijn vet gedrukt, als de stelling tevens een d-v-stelling is, dus een kritieke stelling, waarin de aan zet zijnde speler verliest. De laatste r-v-stelling kan alleen ontstaan, als de dwergen de zetten 2—A en A—2 (of 3—A en A—3) gedaan hebben.

De dwergen kunnen winnen. De figuurtjes doen zien, dat de dwergen kunnen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent.

De dwergen winnen:

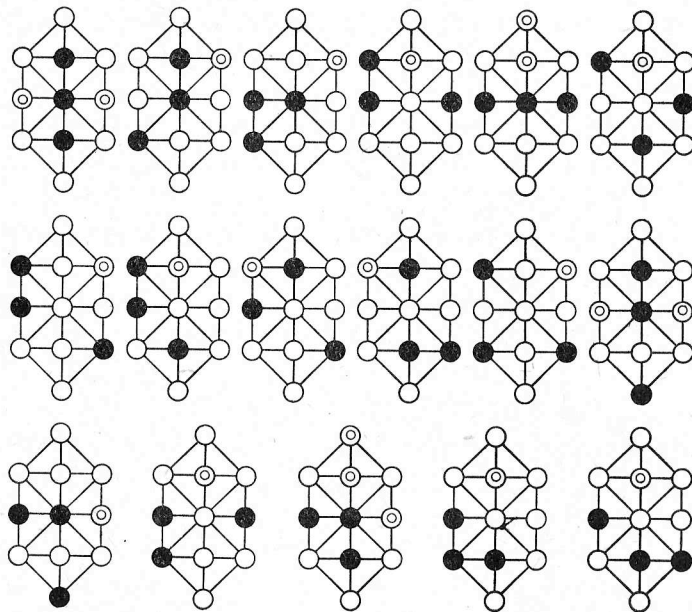
- na de openingszet 4 met 1—A in 12 zetten,
- na de openingszet 8 met 1—A, 2—4 of 3—4 in 12 zetten,
- na de openingszet 5 of 6 met 2—4 of 3—4 in 12 zetten,
- na de openingszet B met 3—4 in 12 zetten,
- na de openingszet A met 2—4 of 3—4 in 14 zetten.

De dwergen winnen zeker, als ze alle r-v-stellingen onthouden hebben, dus de stellingen, die ze telkens moeten maken. De dwergen winnen ook, als ze alleen de kritieke stellingen 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 21, 22, 23, 30, 31 en 32 kennen, benevens de niet kritieke r-v-stellingen 12, 16, 17 en 27. Kennen de dwergen deze stellingen b.v. slechts om de andere en kunnen ze enkele zetten vooruit zien, dan winnen ze eveneens. Als de dwergen geen kritieke stelling kunnen maken, moeten ze telkens zo zetten, dat ook de reus dit niet kan doen. In het bijzonder hebben ze ervoor te zorgen, dat de reus niet op het centrale veld 4 kan komen; ook moeten de dwergen er voor zorgen, dat de reus niet kan doorbreken.

Met enige oplettendheid winnen de dwergen op de aangegeven wijze. Zonder enige kennis van de kritieke situaties is het echter voor de dwergen buitengewoon moeilijk om voor het bord de juiste zet te vinden, vooral in het begin van het spel.

DE D-V-STELLINGEN. De reus moet, om van een fout der dwergen te kunnen profiteren, de d-v-stellingen kennen, de stellingen dus, waarbij de dwergen aan zet zijn en verliezen. Een d-v-stelling is daardoor gekenmerkt, dat ze niet door één zet van de dwergen in een r-v-stelling kan worden veranderd. De d-v-stellingen, die voor de reus het meeste van belang zijn, zijn de kritieke stellingen. De reus moet niet alleen trachten zulk een kritieke stelling te maken, maar (als dit niet kan) ook daarvoor zien te zorgen, dat de dwergen niet met een kritieke stelling kunnen antwoorden, b.v. door zo mogelijk het centrale veld 4 te bezetten. Natuurlijk moet de reus ook op doorbreken loeren, maar doorbreken is, evenals trouwens het betreden van veld 4 (dat licht tot doorbreken leidt) alleen bij zeer slecht spel van de dwergen mogelijk.

Behalve de kritieke stellingen en afgezien van die d-v-stellingen, waarbij de laatste zet van de reus opvallend fout is geweest (doordat hij verzuimd heeft naar veld 4 te gaan of door te breken), heeft men de volgende d-v-stellingen waarbij de reus niet kan doorbreken:



In deze figuurtjes stellen weer de vette stippen de dwergen voor, terwijl het dubbele kringetje het veld van de reus aanwijst.

De 17 door de figuurtjes voorgestelde d-v-stellingen zijn voor de reus van veel minder belang dan de kritieke stellingen. Bij de eerste drie d-v-stellingen had de reus bij zijn laatste zet een kritieke stelling kunnen maken of kunnen doorbreken; evenwel is hem dit verzuim niet noodlottig geworden.

V. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Iets, waarmee de reus dikwijls succes zal hebben, is het zich terugtrekken op het achterste veld 8. Hierdoor behoeven de dwergen niet beducht te zijn voor doorbreken van de reus en hebben zij de keus tussen een aantal ongevaarlijk uitziende zetten. Dikwijls behouden de dwergen slechts bij één dier zetten het goede tempo. In verschillende gevallen ligt die zet weinig voor de hand, doordat daardoor een gat in de linie der dwergen ontstaat, een gat echter dat met het goede tempo tijdig te dichten is.

DE ZET 2—A OF 3—A. De dwergen kunnen, zonder hun winstpositie prijs te geven, ook op iedere van A verschillende openingszet van de reus met 2—A of 3—A antwoorden, waardoor ze de r-v-stelling 36 maken. Bij het antwoord 3—A winnen de dwergen in 13 zetten in totaal, als de reus op B, 5, 6 of 8 begonnen is, en in 14 zetten in totaal, als de reus het spel op C, 4 of 7 geopend heeft. Heeft de reus op 4 geopend en vervolgt hij na 3—A met C, dan moeten de dwergen met A—3 naar de beginstand terugkeren om in totaal 14 zetten te winnen. Na 4, 3—A, C verliezen de dwergen met 2—4 (waarop 3 volgt) en met 2—B (waarop 4 volgt) en winnen met A—4 in 15 zetten in totaal.

Hieruit blijkt, dat 2—A of 3—A als eerste zet van de dwergen weinig zin heeft. De dwergen schieten daarmee niet op en moeten dan bovendien nog oppassen, dat ze niet door herhaling van zetten verliezen. De eerste zet 2—A of 3—A van de dwergen zou dus alleen kunnen dienen om door het rekken van de partij het voor de tegenpartij moeilijker te maken om het spelverloop te onthouden.

HET REKKEN VAN DE PARTIJ. Ook in enkele andere stellingen kunnen de dwergen de partij rekken door een zet te doen, waardoor ze niet opschieten, maar toch ook niet in gevaar komen, tenminste als ze het verlengen van de partij niet te ver doordrijven.

Een voorbeeld van het vergroten aan het aantal zetten is het volgende. Van de r-v-stelling 11 uit wordt aldus verder gespeeld:

8, 2—A, 5, A—2, 8, 2—A, 5, 6—7!, 6, A—3, 5,
3—A, 6, A—2, 5, 2—B, 8, 4—5, 6, B—4, 8, 4—6.

V. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Langer kunnen de dwergen de partij niet rekken zonder driemaal de stelling 11 of driemaal de stelling 7 te krijgen en zodoende te verliezen.

Als tweede voorbeeld nemen we het geval, dat van de r-v-stelling 22 (met de reus op B) uit aldus gespeeld wordt:

5, 2—A, B, A—2, 5, 2—B, 8, 4—7, 6, B—4, 5, 3—A, 6,
A—3, 5, 3—A, 6, A—2, 5, 2—B, enz.

Rekken de dwergen de partij langer, dan verliezen ze, doordat driemaal de stelling 22 of driemaal de stelling 7 (gespiegeld) ontstaat.

Doordat de dwergen nog niet verloren hebben, als voor de tweede maal dezelfde stelling ontstaat, hebben ze de gelegenheid om een gemaakte fout, die geen verkeerd tempo doet ontstaan maar slechts het aantal zetten door heen en weer schuiven vergroot, te herstellen. Ten aanzien van iedere fout wordt hun die gelegenheid echter slechts éénmaal gegeven.

ENIGE SPELVERLOPEN. Hier volgen de spelverlopen voor de zes mogelijke openingszetten 5, 4, B, 6, 8 en A van de reus.

Bij de openingszet 5 kan het spelverloop (blijkens de r-v-stellingen) aldus zijn (in 12 zetten):

5, 3—4! (ook 2—4 is goed in evenveel zetten, op 2—B?, 3—C? of 1—A? volgt 4), 8 (op B of 6 volgt 1—3), 4—7 (ook 4—5 is goed in evenveel zetten, evenals 2—B, 6, B—5!, 8!, 5—6!, 5, 1—2, 8, 2—A!, 5, 6—7), 5 of 6, 2—4, 8!, 7—6! (op 1—A? volgt 5 en op 1—2? of 1—3? volgt 6), 5, 1—2, 8, 2—A! (op 6—7? volgt 6, 2—B, 5), 5, 6—7 (A—2 geeft herhaling van zetten), 6 of B, A—2, 5, 2—B, 8, 4—5, 6, B—4, 8, 4—6.

Een reddende zet van de dwergen, die weinig voor de hand ligt, is van een uitroepteken voorzien. Ook is dit teken geplaatst achter een zet van de reus, die wel niet tot winst voert, maar een weinig voor de hand liggend antwoord van de dwergen nodig maakt (lokzet van de reus).

V. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Bij de openingszet 5 kan het spelverloop ook aldus zijn (in 11 zetten):

5, 2-4, 6, 1-2 (ook 3-C, 5 of 7, 1-2, 8, 4-5!, 6, C-4, 7, 2-A is goed, in evenveel zetten), 8! (op 5 of 7 volgt 2-B, 6, B-5), 4-6!, 5, 3-4, 8, 2-A! 5, 6-7 enz.

Waar enz. geplaatst is, is een reeds eerder genoemde stand ontstaan.

Bij de openingszet 4 is het spelverloop aldus (in 12 zetten):

4, 1-A (op 2-B? volgt 2, B-4, A en de reus is niet meer terug te drijven), 5 of 7 (op 6, B of C volgt A-4, in één zet minder), 3-4! (ook 2-4 is goed, op A-4? volgt 6, 2-B, 5 of 7), 6 (op 8 volgt 4-7, in drie zetten minder), A-3, 5 of 7 (op 8 volgt 4-6!), 2-B, 8 (op 6 of C volgt B-5), 4-7 (op B-5? of 3-C? of 3-A? of 4-C? volgt 6, op 4-5? volgt 7 en op 4-6? volgt 5), 6! (op 5 volgt 3-4), B-4, 5, 3-A enz.

Is B de openingszet van de reus, dan is het spelverloop aldus (in 12 zetten):

B, 3-4! (op 1-A? volgt 4 en op 2-4 volgt 2, 3-A, B, A-2, twee zetten langer), 5, 2-B (op 1-3? volgt B of 6), 6 (op 8 volgt B-5, 7, 1-A, drie zetten korter), B-5! (op 1-2? of 1-3? volgt 5 of 7 en op 1-A? volgt 8), 8!, 5-6!, 5, 1-2, 8!, 2-A! enz.

Ook kan bij de openingszet B het spelverloop aldus zijn (in 9 zetten):

B, 3-4!, 5, 1-A, 8 (met 6 of B, A-3 houdt de reus 3 zetten langer stand), 4-7! (4-5, 6!, A-4!, 7, 2-A duurt één zet langer, op A-3? of 2-B? of 4-B? of 4-C? volgt 6, op 4-6? volgt 7), 5 (op 6 volgt A-4), 2-4, 6 of B, A-2 enz.

V. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Bij de openingszet 6 heeft men b.v. de volgende speelwijze (in 12 zetten):

6, 3-4 (veld 4 moet door de dwergen worden bezet, daar anders de reus het doet), 8, 2-B (op 4-5 of 4-7 volgt 5 of 6 of 7, 2-4, in evenveel zetten, op 1-3? volgt 6, op 1-A? volgt 5 of 7, op 4-B volgt 7, B-4, twee zetten langer, terwijl ook 4-C, 5, C-4 twee zetten langer duurt, evenals 2-A, 6, A-2), 6! (op 5 volgt 1-2, twee zetten korter, en op 7 volgt 1-3, één zet korter), B-5! (op 1-2? of 1-3? volgt 5 en op 1-A? volgt 8), 7, 1-A enz.

Ook kan het spelverloop aldus zijn (eveneens in 12 zetten):

6, 3-4, 7, 1-A! (op 1-3? of 2-B? volgt C, terwijl 2-A twee zetten langer duurt), 6 of C (op 8 volgt 4-7, drie zetten korter), A-3 enz.

Enkele speelwijzen bij de openingszet 8 (waarbij het centrale veld 4 niet onmiddellijk door de reus wordt bedreigd) zijn:

8, 1-A, 5 of 7, 3-4, B of C of 6, A-3 enz. (12 zetten);

8, 1-A, 6, A-4, 8, 4-6, 5, 3-4, 8, 2-A enz. (11 zetten);

8, 2-4, 5!, 1-A! (op 1-2? volgt 6 of B), 6 of B, A-2 enz. (12 zetten);

8, 2-4, 5!, 1-A!, 8, 4-5 of 4-7 enz. (9 of 10 zetten);

8, 2-4, 6, 1-2 of 3-C enz. (11 zetten);

8, 2-B, 5, 3-4!, 6!, B-5! (op 1-2? of 1-3? volgt 5 of 7 en op 1-A? volgt 8), 8!, 5-6! enz. (12 zetten);

8, 2-B, 7, B-4, 8, 4-5 of 4-7, 6, 3-4 enz. (13 zetten);

8, 2-B, 6, 3-4 (ook B-4 is goed, maar duurt twee zetten langer), 5 of 7 (op 8 volgt B-5, twee zetten korter), 1-3, 8 (op 6 of C volgt B-5), 4-7!, 6, B-4 enz. (11 zetten).

V. INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Bij de openingszet A verloopt het spel aldus (bij zo goed mogelijk spel over en weer, in 14 zetten):

A, 2-4 (na 2-B? is de reus niet meer terug te drijven),
2, 3-A, B, A-2! (op 1-2? volgt 5, A-3, B of 6 of anders 5, 2-B, 6, B-5 of A-2 of A-3, 7), 5, 2-B (op 1-A volgt 6 of B, in evenveel zetten, op 1-3? volgt 6 of B), 6, B-5 enz.

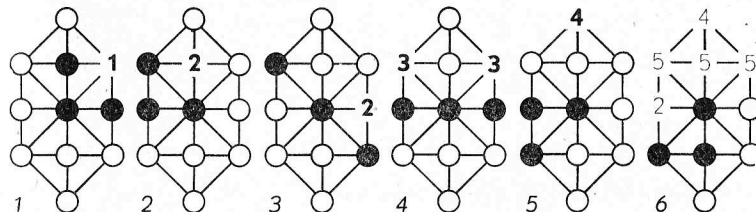
De 14 benodigde zetten maken de openingszet A voor de dwergen echter niet moeilijker, doordat de eerste twee zetten van de dwergen daarbij vrijwel gedwongen zijn.

Zoals bij naspelen van deze partijen blijkt, hebben de dwergen een zeer moeilijk spel, vooral als de reus zich nu en dan op veld 8 terugtrekt. De dwergen komen er dan niet licht toe de r-v-stelling 10, 13, 15 of 16 te maken (vooral 16 niet). Ook het maken van de stand 9 ligt niet zo voor de hand.

VI. GEWIJZIGD INSLUITSPEL met alle velden.

Teikens verschuiven alle drie de dwergen.

DE R-V-STELLINGEN. Er zijn zes r-v-stellingen, d.w.z., stellingen, waarin de reus aan zet is en verliest (bij goed spel van de dwergen). Deze stellingen, die de dwergen telkens moeten trachten te maken, zijn:



De getallen wijzen weer de velden aan, waarop de reus staat en het aantal nog uit te voeren zetten, waarin de dwergen winnen, als ze goed spelen en de reus zo lang mogelijk weerstand biedt.

De zes r-v-stellingen, met uitzondering van de laatste, zijn tevens d-v-stellingen (de dwergen beginnen en verliezen), dus **kritieke stellingen**. Bij die stellingen zijn de getallen vet gedrukt.

Na iedere zet van de reus in ieder der genoemde stellingen kunnen de dwergen een andere dier stellingen maken of de eindstand bereiken.

Op iedere der openingszetten 5, 6, 7, 8, B, C van de reus kunnen de dwergen de stelling 6 maken, waarbij ze zowel met de getekende stelling der dwergen winnen als met de stelling, die daaruit door spiegeling ontstaat. Alleen als de reus met B of met C opent, hebben de dwergen die keus niet; in het eerste geval moeten ze, om te winnen, de velden A, 2, 4 bezetten (dus de getekende stelling maken), in het tweede geval de velden A, 3, 4.

Opent de reus op het veld 8, dan kunnen de dwergen ook winnen door met de stelling 5 te antwoorden. Op het aantal zetten, waarin de dwergen winnen, heeft dit geen invloed.

VI. GEWIJZIGD INSLUITSPEL MET ALLE VELDEN

Biedt de reus zo goed mogelijk tegenstand, dan winnen de dwergen in zes zetten, als de reus op 5, 6 of 7 opent, in vijf zetten, als de reus op 8 opent, en in drie zetten, als de reus op B of C opent.

ENKELE SPELVERLOPEN. De reus maakt het voor de dwergen het moeilijkst door 5, 6 of 7 als beginveld te kiezen.

De dwergen winnen dan op de volgende manier:

5, 6 of 7, A-2-4, 8, B-4-2 (ook C-3-4 is natuurlijk goed), 7, C-4-B, 6, 5-B-4, 7, C-4-6, 8, 5-6-7.

Een zet van de dwergen is aangegeven door de drie velden, waarop ze na de zet staan. De volgorde, waarin de velden genoemd zijn, is zo gekozen, dat de velden in die volgorde kunnen worden bezet. Intussen is bij sommige zetten der dwergen ook een andere volgorde mogelijk.

Bij ander tegenspel van de reus (en dezelfde openingszet) winnen de dwergen in minder dan 6 zetten. Antwoordt de reus op 6, A-2-4 met 5 of 7, dan spelen de dwergen B-C-4 en winnen in 5 zetten (in het geheel). Antwoordt de reus op 5 of 7, A-2-4 met 6, dan spelen de dwergen B-5-4 en winnen in 4 zetten (in 3 zetten, als de reus voortzet met 8). Antwoordt de reus op 5, A-2-4 of A-3-4 met B, dan volgt 7-4-2, 5, B-4-6 en winnen de dwergen in 4 zetten (steeds in het geheel).

Bij 8 als beginzet van de reus is het spelverloop aldus:

8, A-2-4 of B-4-2, 7, C-4-B enz. (in 5 zetten).

Antwoordt de reus op A-2-4 met 6, dan winnen de dwergen met 5-B-4 in 4 zetten en antwoordt de reus met 5, dan winnen de dwergen met B-6-4 in 3 zetten (steeds in totaal).

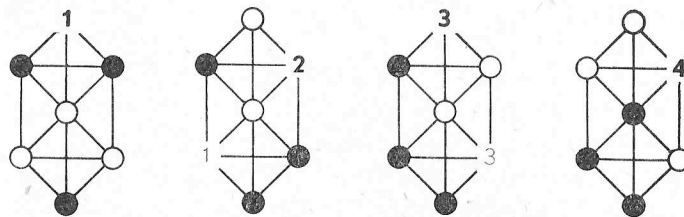
Door B als beginveld te kiezen, maakt de reus het de dwergen al heel gemakkelijk. De dwergen zijn dan wel gedwongen om met A-2-4 te antwoorden. De reus heeft niets anders dan 5, waarop B-6-4 het meest voor de hand liggende antwoord is. De dwergen winnen zo in 3 zetten (in het geheel).

Veroveringsspelen

VII. EENVOUDIG VEROVERINGSSPEL.

De velden A, B, C en 6 en de dunne lijnen doen niet mee.

DE R-V-STELLINGEN. Er zijn vier r-v-stellingen, de reus aan zet en verliest, nl.:



Het veld, waarin een getal geplaatst is, wijst het veld van de reus aan; het getal is het aantal zetten, waarin de dwergen winnen. Een geval dat alleen kan ontstaan doordat de dwergen slaan over het hoofd hebben gezien (de dwergen op 2, 3 en 5 en de reus op 1) is weggelaten. De kritieke stellingen zijn aangewezen door een vet getal in het veld van de reus.

Uit de r-v-stellingen ziet men, dat de reus kan winnen door op veld 8 te beginnen. Verder ziet men uit die stellingen (die alle een dwerg op veld 1 gemeen hebben), dat de dwerg op veld 1 daar moet blijven staan, willen de dwergen enige kans hebben om door een fout van de reus te winnen.

DE SPELVERLOPEN. Opent de reus het spel op veld 5, dan winnen de dwergen met het meeste gemak in drie zetten, aldus:

5, 3-7, 8, 2-5, 4, 1:8,

waarbij 1:8 slaan van 1 naar 8 betekent. Als de reus zich niet eerder wil laten slaan, is de tweede zet (nl. 8) van de reus gedwongen.

VII. EENVOUDIG VEROVERINGSSPEL

Het openen van het spel op veld 7 komt natuurlijk geheel op hetzelfde neer. **Begint de reus op 8**, dan kunnen de dwergen alleen door een fout van de reus winnen, b.v. aldus:

8, 2—4, 5!, 4—7, 2?, 7—5, 4, 1 : 8.

De zet 2 van de reus is een grove blunder, daar de reus reeds na nog één zet van de reus geslagen wordt. Eerder zal de reus al bij zijn tweede zet in een fout vervallen. Hij kan het daarna nog 2 zetten (dus in het geheel 4 zetten) volhouden, zodat de fout minder doorzichtig is. Op de volgende manier wordt dan gespeeld:

8, 2—4, 7?, 4—5, 8, 3—7, 4, 1 : 8.

Door op de beginzet 8 van de reus met 2—5 te antwoorden, geven de dwergen aan de reus minder gelegenheid om een foute zet te doen. Alleen bestaat dan nog de kleine kans, dat de reus door een grove fout aldus verliest:

8, 2—5, 7, 3—2, 3?, 5—7, 4, 1 : 8.

HET REKKEN VAN DE PARTIJ. Om hun speelwijze niet te verraden kunnen de dwergen ook de partij rekken, door op de beginzet 5 van de reus met 2—4 te antwoorden.

Bij een verder zo goed mogelijk spel over en weer verloopt dan de partij aldus:

5, 2—4, 8, 4—7! (4—5? is fout), 5, 3—2, 8, 2—5, 4, 1 : 8.

Verdedigt de reus zich na de openingszet minder taai, dan verloopt de partij aldus:

5, 2—4, 7, 4—5, 8, 3—7, 4, 1 : 8,

of aldus:

5, 2—4, 2, 4—5, 4, 1 : 8,

hetgeen op de volgende wijze door de dwergen kan worden gerekt:

5, 2—4, 2, 4—7, 5, 3—2, 8, 2—5, 4, 1 : 5.

Ook kunnen de dwergen na de foute openingszet 5 de partij nog aldus verder rekken (tot 9 zetten), zonder hun winst prijs te geven:

5, 2—4, 8, 4—7, 5, 3—2, 8, 2—3, 5, 3—2, 8, 7—5, 7, 2—3, 8,

3—7, 4, 1 : 8.

VII. EENVOUDIG VEROVERINGSSPEL

Ook na de beginzet 8, gevolgd door 2—4, 7?, kunnen de dwergen met 3—2 de partij rekken. Men krijgt dan een der volgende spelverlopen:

8, 2—4, 7?, 3—2, 8, 4—5!, 7, 2—3, 8, 3—7, 4, 1 : 8;

8, 2—4, 7?, 3—2, 5, 4—7, 8, 2—3, 5, 3—2, 8, 2—5, 4, 1 : 8;

8, 2—4, 7?, 3—2, 3?, 4—7, 4, 1 : 8.

Bij de derde speelwijze maakt de reus bij zijn derde zet opnieuw een fout, maar nu een veel grovere. Door bij zijn derde zet 8 te spelen, is er nog kans, dat de dwergen door het foute antwoord 4—7, waardoor ze het verkeerde tempo krijgen, verliezen.

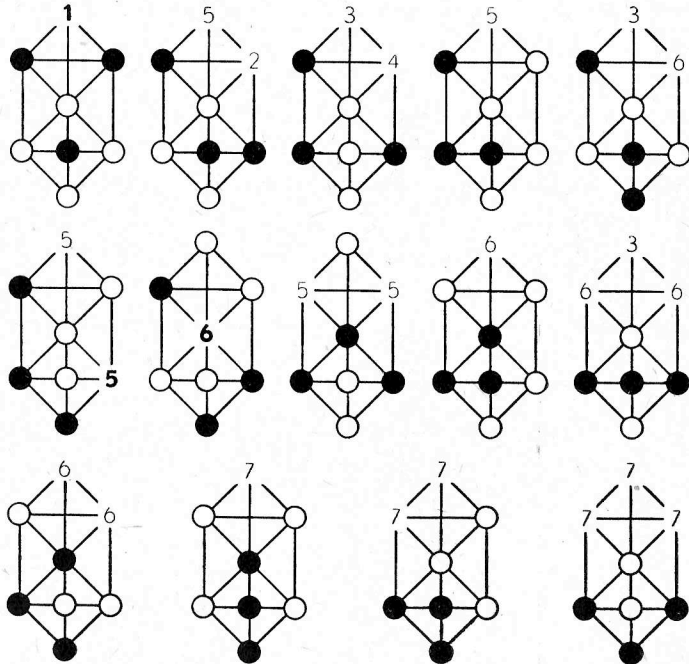
OPMERKING. Het is wel merkwaardig, dat er op een bord met slechts 7 velden toch nog aardige verrassingen mogelijk zijn. Voor de reus is het minder gemakkelijk dan men zou denken, om zonder de stukken aan te raken het goede beginveld en daarna de goede voortzetting te vinden.

VIII. TWEEDE VEROVERINGSSPEL.

Het veld A doet mee.

De velden B, C en 6 doen echter niet mee.

DE R-V-STELLINGEN. In de volgende r-v-stellingen is de reus aan zet en verliest (bij goed spel over en weer) in een aantal zetten, dat geplaatst is in het veld van de reus:



De r-v-stellingen, die tevens d-v-stellingen zijn (de dwergen beginnen en verliezen) — de kritieke stellingen dus, waar-

bij de aan zet zijnde speler verliest — zijn aangegeven door dat het aantal zetten vet gedrukt is.

Uit de r-v-stellingen ziet men, dat de dwergen kunnen winnen en wel:

na de openingszet 8 met 1—A in 4 zetten,

na de openingszet 5 met 1—A of 2—4 in 7 zetten.

Beantwoorden de dwergen de openingszet 8 van de reus met 2—4, dan winnen ze in 7 zetten.

DE SPELVERLOPEN. Uit de r-v-stellingen is bij iedere openingszet van de reus het spelverloop te zien, als de dwergen zo zetten, dat ze in zo weinig mogelijk zetten winnen en de reus zo speelt, dat hij zo lang mogelijk weerstand biedt.

Opent de reus op 8, dan kunnen de dwergen hem aldus in 4 zetten slaan:

8, 1—A, 5, 3—7, 8, 2—5, 4, A : 8.

Opent de reus het spel op 5, dan zijn er verschillende mogelijke spelverlopen, waarbij over en weer zo sterk mogelijk gespeeld is, nl.:

5, 1—A, 8 (op 7 volgt 2—5, drie zetten korter), 3—7 (op 2—4 volgt 5, A—2, 7, 4—5, één zet langer), 5, A—3, 8, 7—5! (tempozet), 7, 2—A, 8, 3—7, 4, A : 8;

5, 2—4, 2, 4—7! (op 4—5? volgt 4!, 5—7, 2), 5, 1—2, 8, 7—5! enz.

5, 2—4, 7, 1—2! (op 4—5? volgt 4!), 5, 4—7, 8, 7—5! enz.;

5, 2—4, 8, 4—7! (op 4—5? volgt 4!), 5, 1—2, 8, 7—5! enz.

Bij al deze spelverlopen is de vierde zet van de dwergen de interessante tempozet 7—5, waarbij de stand onveranderd blijft (alleen gespiegeld), maar de reus aan zet komt.

De beste openingszet van de reus is 5 (of 7). De dwergen kunnen daarop het foute antwoord 3—7 (of 2—5) geven, waarna de reus wint door met 4 voort te zetten. Vervallen

VIII. TWEDE VEROVERINGSSPEL

de dwergen niet in deze fout, dan bestaat nog de mogelijkheid, dat ze de tempozet 7-5 (die soms 5-7 zijn moet) over het hoofd zien, doordat ze ten onrechte menen, dat dit neerkomt op heen en weer blijven schuiven.

Ook op de openingszet 8 van de reus kunnen de dwergen verliezen door het foute antwoord 2-5 of 3-7, waarop 4 van de reus volgt. Bij de openingszet 8 is echter het juiste antwoord 1-A door het geringere aantal zetten gemakkelijker voor het bord te vinden.

HET REKKEN VAN DE PARTIJ. De dwergen kunnen na de openingszet 5 ook zo spelen, dat ze in een groter aantal zetten winnen, b.v. aldus (9 zetten):

5, 2-4, 8, 3-A, 5, 4-7, 2, A-3, 5, 1-2, 8, 7-5 (tempo),
7, 2-A, 8, 3-7, 4, A : 8.

Ook hierin komt de tempozet van de dwergen voor. De tempozet 7-5 of 5-7 speelt in dit veroveringsspel wel een zeer belangrijke rol.

De dwergen kunnen op de openingszet 8 ook met 2-A of 3-A antwoorden, b.v. met 3-A, zonder te verliezen; alleen duurt het dan één zet langer. Zet de reus voort met 5, dan beantwoorden de dwergen dit met 1-3; zet de reus voort met 7, dan voeren de antwoorden 1-3, A-4 en 2-5 even snel tot het doel (8 zetten in totaal).

Beantwoorden de dwergen de openingszet 5 met 3-A, dan wordt het spel eveneens tot 8 zetten gerekt. Op 7 volgt dan weer 1-3 of A-4 of 2-5, terwijl op 8 volgt 1-3, waardoor het spel in het geheel 5 zetten duurt. Wordt de openingszet 5 met 2-A beantwoord, dan verliezen de dwergen, doordat de reus met 2 voortzet.

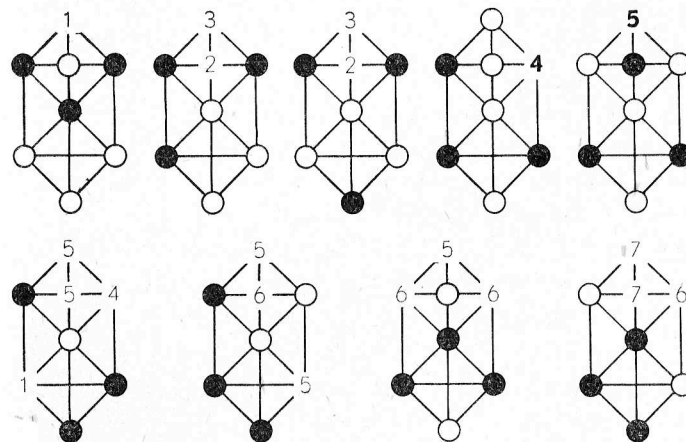
Natuurlijk is nog wel langer rekken van de partij mogelijk, b.v. doordat de dwergen na 8, 3-A, 5 met A-3 voortzetten.

IX. DERDE VEROVERINGSSPEL

De velden A, B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee.

Een dwerg mag schuin-achteruit slaan.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen, waarin de reus aan zet is en verliest in een aantal zetten, dat geplaatst is in het veld van de reus, zijn:



Is de stelling **kritiek**, dus tevens een d-v-stelling, dan is het getal in het veld van de reus vet gedrukt.

Uit de r-v-stellingen leest men af, dat de dwergen kunnen winnen en wel:

- na de openingszet 5 met 3-7 in 5 zetten,
- na de openingszet 6 met 2-5 (of 3-7) in 6 zetten,
- na de openingszet 8 met 2-5 (of 3-7) of 1-4 in 6 zetten.

IX. DERDE VEROVERINGSSPEL.

DE SPELVERLOPEN. Bij de openingszet 5 is het zo goed mogelijke spelverloop over en weer aldus:

5, 3—7, 8, 2—5, 6, 1—2 of 1—3, 8, 2—4 of 3—4, 6, 4 : 8.

Bij de openingszet 5 kunnen de dwergen ook in totaal 7 zetten op een der beide volgende wijzen winnen:

5, 2—4, 8 (op 2 volgt 4—5, 4, 1 : 6), 4—5 (ook 4—7 is goed), 7, 1—2, 8, 3—7, 6, 2—3 (tempo), 8, 3—4, 6, 4 : 8;

5, 1—4, 8, 4—6! (niet 4—5?), 5, 6—7, 8, 2—5, 6, 3—2 (tempozet), 8, 2—4, 6, 4 : 8.

Opent de reus op 6, dan winnen de dwergen in 6 zetten aldus:

6, 2—5, 7 (op 8 volgt 3—7, 6, 1—2, 8, 2—4, één zet minder), 1—2, 8, 3—7, 6, 2—3, 8, 3—4, 6, 4 : 8.

Hetzelfde spel krijgt men, als de dwergen de openingszet 8 met 2—5 beantwoorden. Na de openingszet 8 winnen de dwergen ook aldus in 6 zetten:

8, 1—4, 5, 4—7, 8, 2—5, 6, 3—2, 8, 2—4, 6, 4 : 8.

In 8 zetten kan het spel ook aldus verlopen:

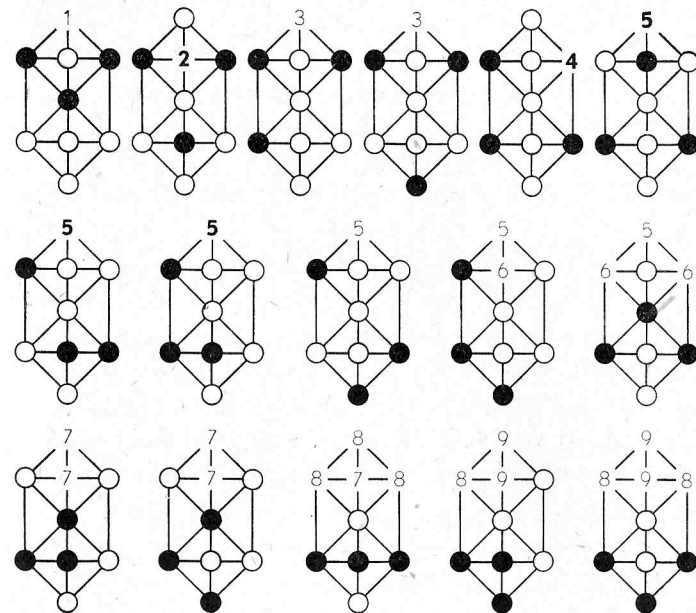
6 of 8, 3—4, 7, 1—3 (op 4—5? volgt 8, 5—6, 7, 6—5, 8, 1—3, 7), 8, 4—6!, 5, 6—7, 8, 2—5, 6, 3—2, 8, 2—4, 6, 4 : 8.

Zonder de tempozet 3—2 of 2—3 komen de dwergen er niet.

X. VIERDE VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen niet mee. De velden A en 6 doen mee.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn de volgende:



Stellingen, die niet mogelijk zijn of alleen als slaan over het hoofd is gezien, zijn weggelaten. De laatste r-v-stelling kan alleen ontstaan, als de dwergen begonnen zijn met 2—A (of 3—A), gevolgd door A—2 (of A—3). De **kritieke stellingen**

X. VIERDE VEROVERINGSSPEL

waarbij de aan zet zijnde speler verliest, zijn daardoor aangewezen, dat het aantal zetten vet gedrukt is.

Uit de r-v-stellingen ziet men, dat de dwergen steeds kunnen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent. De dwergen winnen:

na de openingszet 8 met 2-5 (of 3-7) in 6 zetten,

na de openingszet 6 met 1-A of 2-4 (of 3-4) in 8 zetten,

na de openingszet 5 met 1-A of 3-A in 9 zetten.

DE SPELVERLOPEN. Opent de reus op 8, dan is het spelverloop bij zo sterk mogelijk spel over en weer:

8, 2-5, 7, 1-2! (op 1-A? volgt 8, A-2, 7, 2-A, 8, 3-7, 6, A-2, 4), 8, 3-7, 6, 2-A, 8, A-4, 6, 4:8.

Bij de openingszet 8 winnen de dwergen ook met 2-4, en wel in 8 zetten, ook met 1-A, in 9 zetten, en ook met 2-A, in 10 zetten. Het spel duurt dan dus langer.

Opent de reus op 6, dan is het spelverloop bij zo sterk mogelijk spel:

6, 1-A, 5 (op 8 volgt 2-5 of A-4, één zet korter), A-4 (op 3-7? volgt 8, A-3), 8, 4-6! (op 2-5? wint de reus), 7, 6-5, 8, 3-7, 6, 2-A, 8, A-4, 6, 4:8;

of aldus (eveneens in 8 zetten):

6, 2-4, 5 (op 8 volgt 4-5 of 4-7 of 1-2, één zet korter), 1-2, 8, 4-6! enz.

Bij de openingszet 6 winnen de dwergen ook met 2-A, maar het spel wordt dan gerekend tot 10 zetten. Als de dwergen op openingszet 6 met 2-5? antwoorden, dan wint de reus door met 4 voort te zetten, waarop de dwergen niets beters hebben dan 3-A, 2, A-3.

X. VIERDE VEROVERINGSSPEL

Begint de reus op 5, dan is het zo goed mogelijke spelverloop (in 9 zetten):

5, 1-A, 6 (op 8 volgt 2-5, twee zetten korter), 3-4 (op 2-5? volgt 8!), 5 (op 8 volgt 4-5 of 4-7, één zet korter), A-3 (op 4-7? volgt 8) 8, 4-6! enz;

of aldus (eveneens in 9 zetten):

5, 3-A, 6, 1-3 (niet 2-5?), 5 (op 8 volgt 2-5, één zet korter), A-4 (niet 3-7?), 8, 4-6! enz.;

of aldus (ook in 9 zetten):

5, 3-A, 6, A-4, 5 (op 8 volgt 4-5 of 4-7, één zet korter), 1-3 (op 4-7? volgt 4), 8, 4-6! enz.;

of aldus (weer in 9 zetten):

5, 3-A, 8, A-4 (niet 2-5?, terwijl 1-3, 6, 2-4 één zet langer duurt), 5 of 7, 1-3, 8, 4-6! enz.

Antwoorden de dwergen op de openingszet 5 met 3-7?, dan wint de reus door met 4 voort te zetten.

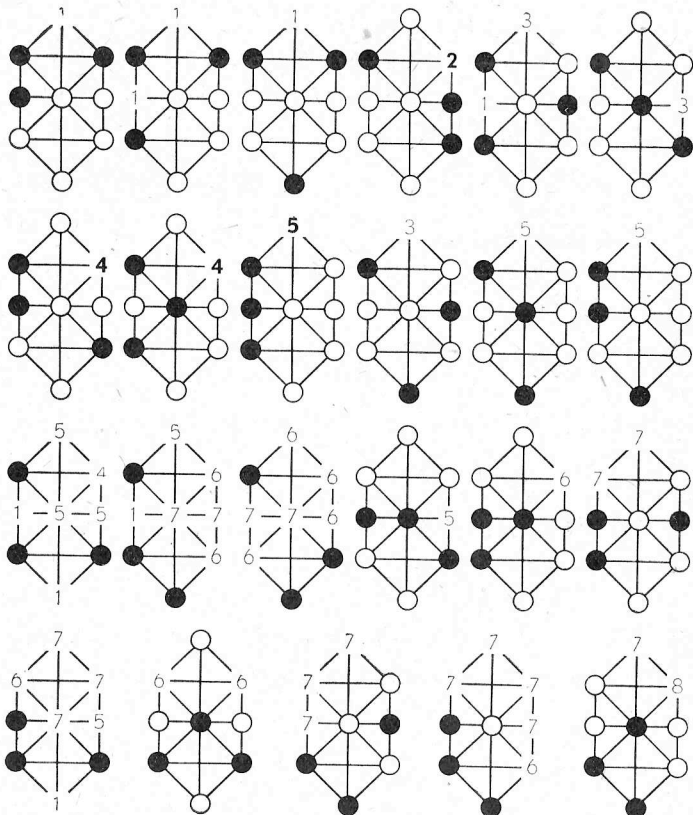
XI. VIJFDE VEROVERINGSSPEL.

De velden B en C en de dunne zwarte lijnen doen mee.

De velden A en 6 doen niet mee.

Een dwerg mag schuin-achteruit, maar niet recht-vooruit slaan.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn:



XI. VIJFDE VEROVERINGSSPEL

Het getal, dat aangeeft op welk veld de reus staat en in hoeveel zetten de dwergen kunnen winnen, is vet gedrukt, als de stelling ook een d-v-stelling is, dus een kritieke stelling, waarin de aan zet zijnde speler verliest.

Uit de figuurtjes ziet men, dat de dwergen kunnen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent, en wel:

na de openingszet 5 met 1—4 in 7 zetten,

na de openingszet B met 3—C in 8 zetten,

na de openingszet 8 met 2—B of 2—4 (en natuurlijk ook met 3—4 of 3—C) in 8 zetten.

DE SPELVERLOPEN. Na de openingszet 5 is het spelverloop b.v. aldus:

5, 1—4, 8 (op 7 volgt 4—5, één zet korter, en op B volgt eveneens 4—5), 4—5, 7, 2—B, 8, 5—7, 5, 3—2, 8, B—5, 4, 5 : 3;

of aldus, één zet langer:

5, 3—C, 7, 1—3, 8, C—7, 5, 3—C, 8, 7—5, 7, 2—3, 8, C—7, 4, 7 : 2;

of aldus, twee zetten langer:

5, 2—4, B, 4—7 (op 4—5 volgt 2, 5—7, B, 1—2 in evenveel zetten), 2, 7—5, 4, 1—2, 7 (op 1 of C volgt 5—7 en op B of 8 volgt 3—C), 2—B, 8 (op C volgt 5—7), 5—7, 5, 3—2, 8, B—5, 4, 5 : 3.

Na de openingszet B van de reus is het spelverloop b.v. aldus:

B, 3—C, 5, C—7, 4 (op 8 volgt 2—B, 5, 1—2, twee zetten korter, en op B volgt 7—5), 1—3, 5 (op 8 of C volgt 2—B en op 1 of B volgt 7—5), 3—C, 8, 7—5, 7, 2—3, 8, C—7, 4, 7 : 2;

XI. VIJFDE VEROVERINGSSPEL

of één zet langer, dus in 9 zetten, aldus:

B, 3—C, 5, 1—3, 7 (op B of 8 volgt C—7, één zet korter),
C—4, 8, 4—5, 7, 2—B, 8, 5—7, 5, 3—2, 8, B—5, 4, 5 : 3.

Opent de reus het spel op 8, dan is het spelverloop in 8 zetten b.v. aldus:

8, 2—B, 5, 1—2, 8, B—5, 7, 2—B, 8, 5—7, 5, 3—2, 8, B—5,
4, 5 : 3;

of aldus, eveneens in 8 zetten:

8, 2—4, 5 of 7, 1—2, 8, 4—5, 7, 2—B enz.

Interessant is ook het volgende spelverloop, waarbij de dwergen het spel rekken:

5, 1—4, 8, 4—B, (met 4—5 bereiken de dwergen 2 zetten eerder hun doel), 5, 3—C (de terugtocht B—4, waardoor een vorige stand verschijnt, doet de dwergen in één zet minder winnen), 7, C—4 (om herhaling van zetten te vermijden, daar op 2—3 volgt 5), 8, 4—5! (4—7 of B—5 of 2—3 voert tot verlies en 4—C tot een vroegere stand), 7, B—4 (ook 2—3 is goed en geeft evenveel zetten), C, 2—3!, 7 (op C : B volgt 3—2), 4—C, 8, C—7, 4, 7 : 2.

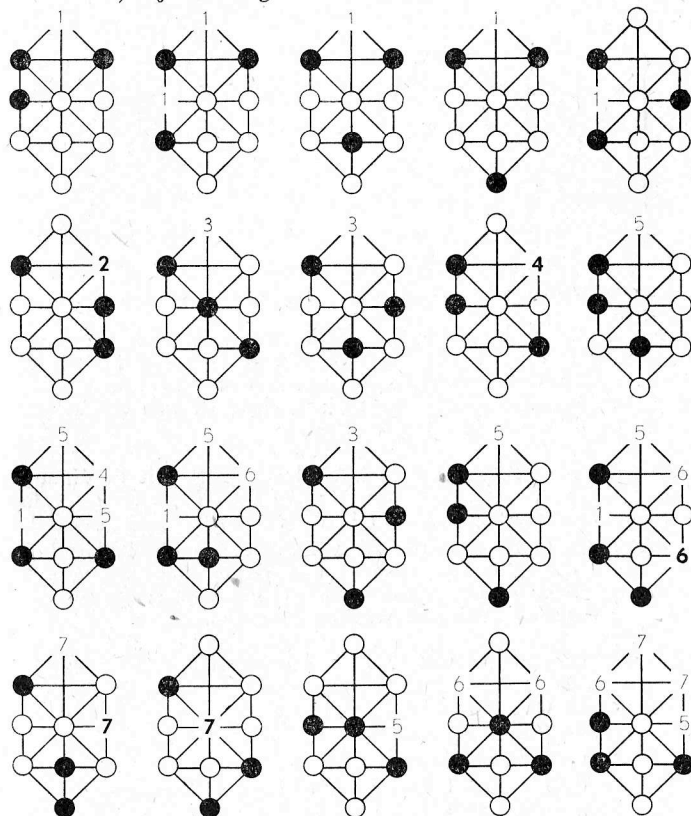
De dwergen hebben het spel, zonder herhaling van zetten, van 7 tot 10 zetten gerekt, maar daardoor fraaie zetten laten zien. Bij hun vijfde zet zijn de dwergen eerder geneigd 4—7 te spelen dan met 4—5 alle aan één kant te gaan staan.

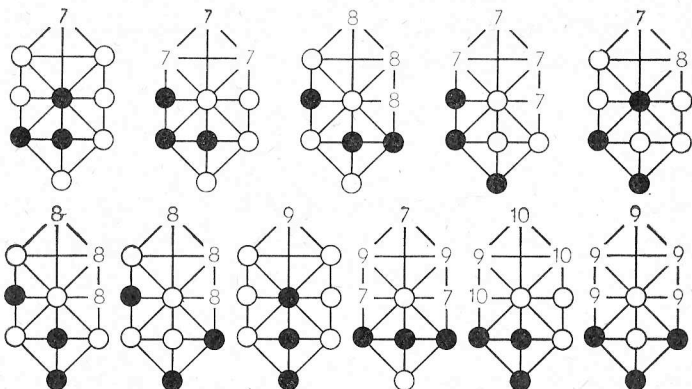
Overigens hebben de dwergen, als ze geen gewaagde zetten doen, een vrij gemakkelijk spel. De reus heeft zo goed als geen gelegenheid tot het doen van gevaarlijke lokzetten.

XII. VEROVERINGSSPEL met alle velden op 6 na.

Een dwerg mag schuin-achteruit, maar niet recht-vooruit slaan.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn de volgende:





De r-v-stellingen, die niet kunnen voorkomen of alleen kunnen voorkomen als slaan over het hoofd gezien is, zijn weggelaten.

Het getal, geplaatst in het veld, waar de reus staat, is vet gedrukt, als de stelling ook een d-v-stelling is. Dit is slechts bij 5 der figuurtjes het geval. Beide spelers moeten trachten zulk een stelling te maken, daar de aan zet zijnde speler in zulk een stelling verliest.

HET GOEDE BEGINVELD VAN DE REUS. Uit de figuurtjes ziet men, dat de reus kan winnen door het spel op veld A te openen. Het spelverloop is dan:

A, 2-B, 2, B-5, 4 (op B? volgt 1-2), 3-A, 2, A-3, 4 en de dwergen kunnen niet opschieten, daar ze veld 1 niet kunnen prijsgeven en na 3-C het veld A zonder gevaar door de reus kan worden betreden.

DE OVERIGE SPELVERLOPEN. Na iedere andere openingszet van de reus kunnen de dwergen winnen. Uit de figuurtjes ziet men tevens in hoeveel zetten ze winnen bij het beste spel over en weer. De dwergen winnen dan:

na de openingszet B met 1-A in 8 zetten,
na de openingszet 8 met 1-A of 2-4 in 8 zetten,
na de openingszet 5 met 2-4 of 3-C in 9 zetten.

Bij de openingszet B of 8 kan het spelverloop aldus zijn:

B of 8, 1-A (ook 3-C, 5, 1-3, 7, C-4 is goed, maar duurt één zet langer), 5, A-4 (ook 3-C, 8, C-4, 5, A-3 is goed, maar duurt 2 zetten langer), 8 (op B volgt 4-5), 4-5, 7, 2-B, 8 (op C volgt 5-7), B-4, 7, 4-C, 8, C-7, 4, 7:2.

Bij de openingszet 8 kan het spelverloop ook aldus zijn:

8, 2-4, 5, 1-2 (ook 4-7, B of 8, 1-2, 5, 3-C is goed in evenveel zetten), 8, 4-5, 7, 2-B, 8, B-4, 7, 4-C, 8, C-7, 4, 7:2.

Bij de openingszet 5 is het spelverloop aldus (in 9 zetten):

5, 2-4, B, 4-C!, 2 of 5, C-7, B of 8, 1-2, 5, 3-C, 8, C-4 enz.;

of aldus (eveneens in 9 zetten):

5, 3-C (ook 1-A, B, 3-C, 5, A-3, 7, C-4 is goed, maar duurt één zet langer), 8, 1-3, 7, C-4, 8, 4-5, 7, 2-B, 8, B-4 enz.

Is de openingszet A verboden, dan is 5 de sterkste begintzet van de reus. Er is dan kans, dat de dwergen een fout maken, b.v. aldus:

5, 2-4, B, 4-7?, 2! (op 5? volgt 1-2), 7-5, 4 (op B? volgt 1-2), 5-7, 2, 7-5, 4, 3-A, 2, A-3 en de dwergen schieten niet op;

of aldus:

5, 2-4, B, 4-5?, 4! (op 2? volgt 5-7, B, 1-2), 5-7 of 3-A en ook nu schieten de dwergen niet op.

Ook kunnen de dwergen aldus verkeerd spelen:

5, 3-C, B of 8, C-7?, 4!, 7-5 of 2-A;

of aldus:

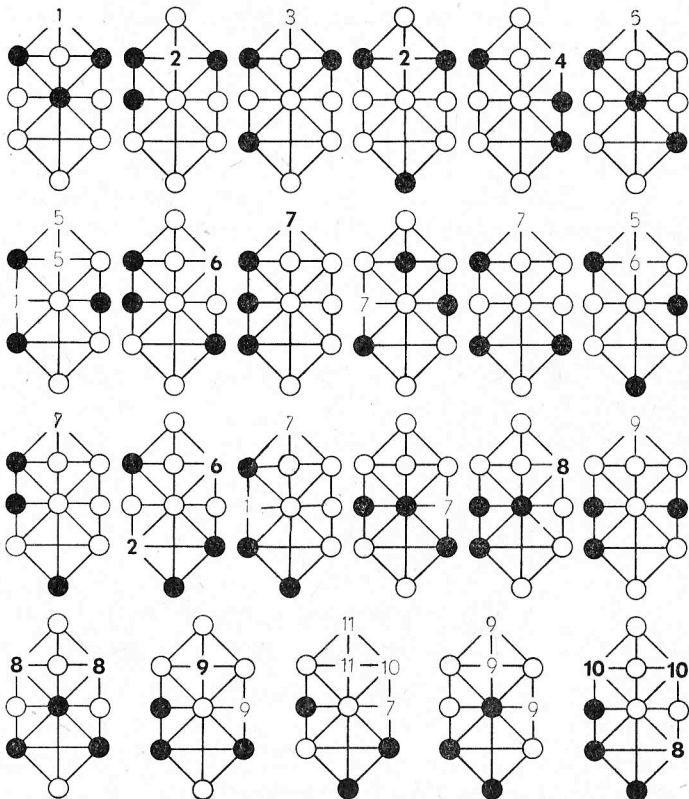
5, 1-A, B of 8, 3-C, 5, C-7?, 4!, A-3, A.

Wanneer de dwergen zo spelen, dat de reus het veld 4 niet kan betreden zonder geslagen te worden, winnen ze vrij gemakkelijk, als ze ook overigens goed opletten.

XIII. VEROVERINGSSPEL met alle velden op A na.

Een dwerg mag niet schuin slaan.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest), zijn:



XIII. VEROVERINGSSPEL MET ALLE VELDEN OP A NA

De r-v-stellingen, die niet kunnen voorkomen of alleen kunnen voorkomen als slaan over het hoofd gezien is, zijn weggelaten.

De getallen wijzen het veld van de reus aan en het aantal zetten, waarin de dwergen kunnen winnen. Zulk een getal is vet gedrukt, als de stelling tevens een d-v-stelling is, dus als beide spelers moeten trachten zulk een **kritieke stelling** te maken (een stelling dus, waarin de aan zet zijnde speler verliest).

Uit de figuurtjes ziet men, dat de dwergen kunnen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent, en tevens ziet men daaruit het aantal benodigde zetten om te winnen als over en weer zo sterk mogelijk gespeeld wordt. De openingszetten, waarbij de reus onmiddellijk wordt geslagen, buiten beschouwing latend, winnen de dwergen:

na de openingszet 5 of 7 met 1-4 in 9 zetten,

na de openingszet 6 of 8 met 2-4 (of 3-4) in 10 zetten.

DE SPELVERLOPEN. Bij de openingszet 5 is het spelverloop aldus:

5, 1-4!, 8, 4-5 (op 2-B? volgt 5), 7, 2-B, 8, B-4! (op 5-6? volgt 5, terwijl ook 3-4 of 3-C tot verlies van een dwerg voert, op 3-2 volgt 7, 2-3, 8 met 2 onnodige zetten), 7, 4-C, 8, C-7, 6, 3-C, 8, C-4, 6, 4:8 (in 9 zetten).

In 2 zetten meer is het spelverloop aldus:

5, 3-C, 6 (op 8 volgt C-4, 5 of 7, 1-3 in evenveel zetten), 1-3! (ook C-4, 5 of 7, 1-3 is goed, eveneens in 11 zetten, op 2-4? volgt 7, op 2-B? volgt 5, 1-2, 4, op C-7? volgt 5, 1-3, 4 en op 2-3? volgt 7!, 1-2, 6, 2-B of C-7, 4), 5 of 7, C-4, 8, 4-5, 7, 2-B, 8, B-4, 7, 4-C, 8, C-7, 6, 3-C, 8, C-4, 6, 4:8.

XIII. VEROVERINGSSPEL MET ALLE VELDEN OP A NA

Het is fout, als de dwergen aldus spelen:

5, 2-4?, B! (op 8? volgt 4-7!), 1-2 (op 4-5 of 4-7 volgt 2, 5-6 of 7-6, 4, 6-5 of 6-7, 2), 5, 4-B of 4-C, b.v. 4-B (om de reus te beletten op 4 te komen), 6, B-5 of 3-C, 4.

Bij de openingszet 6 of 8 is het juiste spelverloop aldus:

6 of 8, 2-4, 5 (op 7 volgt 4-5, 8, 1-4, twee zetten korter), 1-2, 8, 4-5, enz. in 10 zetten.

In 2 zetten meer is het spelverloop aldus:

6 of 8, 2-B, 5 (op 7 volgt B-5! en op 8 volgt B-4!), 3-2! (op B-4? volgt B en op 1-2? volgt 6), 6 (op 8 volgt B-5!), 1-3 (ook B-4, 5 of 7, 1-3 is goed, eveneens in 12 zetten), 5 of 7, B-4, 8, 4-5, enz.

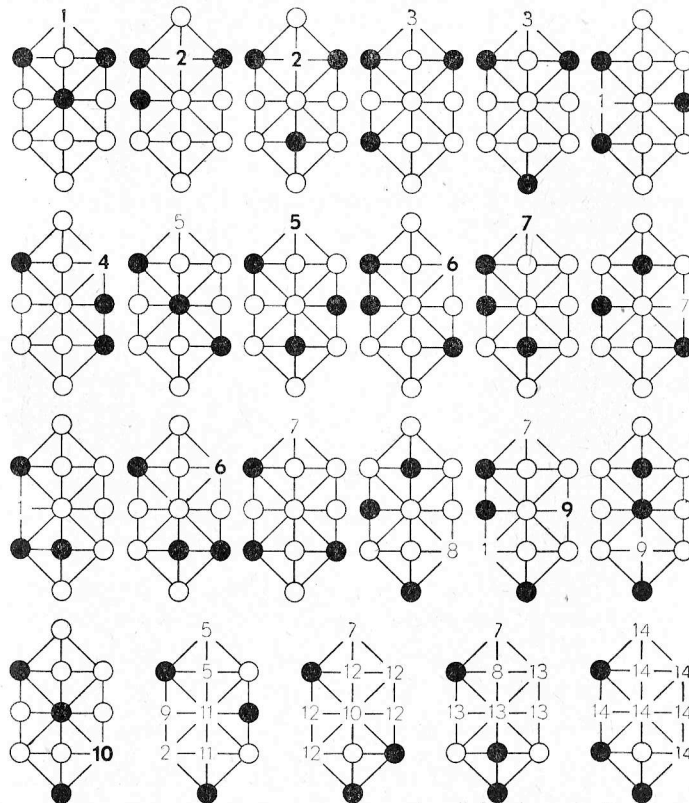
De sterkste openingszet van de reus is 8, daar de dwergen daarop het voor de hand liggende antwoord 1-4 kunnen geven, dat echter blijkt het volgende spelverloop fout is:

8, 1-4?, 5, 4-B of 4-C (om de reus te beletten op 4 te komen), b.v. 4-B, 6 (op 8? volgt B-5), B-5 of C-4, 4 en de reus komt toch via 4 op 1.

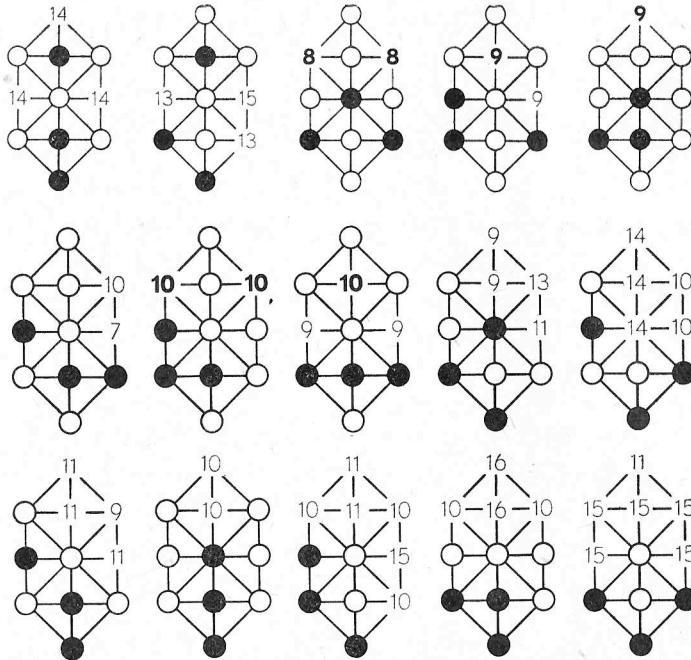
XIV. VEROVERINGSSPEL met alle velden.

Een dwerg mag niet schuin slaan.

DE R-V-STELLINGEN. De r-v-stellingen (de reus aan zet en verliest) zijn de volgende:



XIV. VEROVERINGSSPEL MET ALLE VELDEN



Hierbij zijn de r-v-stellingen, die niet kunnen voorkomen, of alleen kunnen voorkomen als slaan over het hoofd gezien is, weggelaten.

In de figuurtjes is het getal geplaatst in het veld van de reus (aangevende het aantal zetten) vet gedrukt als de stelling ook een d-v-stelling is, dus als de aan zet zijnde speler verliest, onverschillig of de reus dan wel de dwergen aan zet zijn (kritieke stelling). Beide spelers moeten trachten zulk een kritieke stelling te maken of, als dit niet mogelijk is, zo zetten, dat ook de tegenpartij niet met een kritieke stelling kan antwoorden. De laatste r-v-stelling kan alleen ontstaan, als de dwergen begonnen zijn met zijdelings heen en terug te schuiven.

XIV. VEROVERINGSSPEL MET ALLE VELDEN

DE DWERGEN KUNNEN WINNEN. Uit de figuurtjes ziet men, dat de dwergen kunnen winnen, op welk veld de reus het spel ook opent. Tevens ziet men aan de in de figuurtjes voorkomende getallen in hoeveel zetten de dwergen bij de verschillende openingszetten winnen, als ze dit zo snel mogelijk doen en de reus zo lang mogelijk weerstand biedt. De dwergen winnen dan:

- na de openingszet 6 of 8 met 2-4 (of 3-4) in 10 zetten,
- na de openingszet 5 met 3-C, 2-A of 3-A in 11 zetten,
- na de openingszet 4 met 2-B (of 3-C) in 15 zetten.

ENKELE SPELVERLOPEN. Bij de openingszet 8 is het spelverloop aldus:

- 8, 2-4! (ook 2-B, 5, B-4 B, 4-5 is goed, maar duurt 5 zetten langer, op 1-A? volgt 6!, 2-4, 8!), 5, 1-2 (ook 4-7, 4, 3-A, 3, A-2, 4, 2-B is goed, maar duurt 6 zetten langer, op 1-A? volgt B of 8), 8, 4-5, 7, 2-A of 2-B, 8, A-4 of B-4, 7, 4-C, 8, C-7, 6, 3-C, 8, C-4, 6, 4:8.

Bij de openingszet 6 is het spelverloop aldus:

- 6, 2-4! (ook 1-A, 8, 2-4, 5 of 7, A-2 is goed, maar duurt één zet langer, goed is ook 2-B, maar duurt 5 zetten langer), 5 of 7 (op 8 volgt 4-5 en het spel duurt één zet korter), 1-2 enz.

Bij de openingszet 5 is het spelverloop b.v. aldus:

- 5, 3-C (ook 2-4, B, 4-5, 4, 3-C is goed, maar duurt 3 zetten langer, op 1-A? volgt 6!), 6, 1-3! (ook C-4! is goed in evenveel zetten, ook 2-A, 7, 1-3, of 2-A, 5, 1-2, maar in 2 zetten meer, en ook C-7, 4, 2-B, maar 3 zetten langer, op 1-A? volgt 7), 5 of 7, C-4, 8, 4-5 enz.

Ook kan het spel bij de openingszet 5 aldus in 11 zetten verlopen:

- 5, 2-A, B, 1-2, 5, A-4 enz.;

of aldus:

- 5, 2-A, 6 of 8, A-4 enz.

HET STERKSTE SPEL VAN DE REUS. De sterkste openingszet van de reus is 4, daar hij dan het spel het langst kan rekken en enkele keren zo kan zetten, dat er veel kans op een fout antwoord van de dwergen is. Het spelverloop in 15 zetten is dan aldus:

4, 2—B, 5 (op 2 volgt B—5, 4, 3—C, 3, C—4, in één zet minder, op 7 volgt 1—A!, 6, A—2! of 1—A!, 8, B—4!, in 3 zetten minder, en op 6 volgt 1—2!, 5 of 7, B—4, in 4 zetten minder), B—4!, B (op 8 volgt 4—5, 7, 1—A, in 5 zetten minder), 4—5! (ook 4—7, 4, 3—A, 3, A—2, 4, 2—B, 2, B—4 is goed, 2 zetten langer, en ook 4—6, 5, 6—7, 4, 3—A, maar dit duurt 3 zetten langer), 4 (op 2 volgt 3—C, B, 1—2, 4, C : B), 3—C (op 3—A volgt 2, A—3, 4, herhaling van dezelfde stand), 3, C—4, A (op C volgt 4—B!, 3, 5—6, in evenveel zetten), 5—6!, 2, 4—C!, B, 1—2, 5, 6—7, 8, C—4, 5, 4—B, 8, B—5, 6, 2—B, 3, B—4, 6, 4 : 8, in 15 zetten in totaal.

Bij de openingszet 4 van de reus is er alle kans, dat de dwergen een voor de hand liggende foute zet doen, waardoor ze verliezen. Vooral bij hun tweede of derde zet kunnen ze licht in een fout vervallen, waarvan de gevolgen niet zo gemakkelijk zijn te voorzien en die niet meer te herstellen is. Dit blijkt uit de volgende spelverlopen:

4, 2—B, 5, 1—2?, 6! (op 8? volgt B—5, 7, 2—A, 8, A—4), 2—A of 3—A en de dwergen schieten niet op, willen ze de reus beletten om op 4 te komen of op andere wijze door te breken (op B—5 of 3—C volgt 4, op 2—4 volgt 5 en op 3—4 volgt 7);

4, 2—B, 5, B—4!, B, 1—2?, 5, 4—B of 4—C (op 4—7 volgt 4 en op 2—A volgt b.v. B), 6 en de dwergen schieten niet op;

4, 2—B, 5, B—4!, B, 4—5!, 4, 3—C (op 1—2? volgt A), 3, C—4 (op C—7? volgt 4 of C), A, 5—6! (op 4—B? volgt 2 en op 4—C volgt 3, C—4 met herhaling van dezelfde stand), 2, 4—C! (op 4—7? volgt 4 of B), B, 1—2, 5, 6—7, 8, C—4 (op 7—6? volgt 7 en op 2—4? of 2—B? volgt 5) enz.;

4, 2—B, 5, B—4!, B, 4—5!, 4, 3—C, 3, C—4, C, 4—B! (op 4—6? of 4—7? volgt b.v. 4), 3, 5—6 (met B—4 ontstaat een vroegere stand en op 1—2 volgt b.v. 1), C, 1—3,

waarmee de moeilijkheden voor de dwergen overwonnen zijn.

De reus moet trachten het veld 4 te betreden, de dwergen moeten dit zoveel mogelijk beletten. Is de eis, dat de dwergen in hoogstens 15 zetten de reus slaan, dan verliezen ze ook op een der volgende wijzen (na tweemaal het juiste antwoord gegeven te hebben). Na 4, 2—B, 5, B—4!, B kan nl. volgen:

4—7, 4, 3—A (op 3—C? volgt 3), 3, A—2, 4, 2—B (2—A, 3 geeft herhaling van zetten), 2, B—4, B (op A volgt 7—6 in evenveel zetten), 4—C, 2, 7—6 (C—4, A of B geeft herhaling van zetten), B, 1—2 enz. (17 zetten in totaal);

of er kan volgen:

4—6, 5, 6—7, 4, 3—A, 3, A—2, 4 enz. (18 zetten in totaal);

of er kan volgen:

4—C, 2, C—7, 4, 3—A, 3, A—2, 4 enz. (18 zetten in totaal).

DE BEGINZET 2—A OF 3—A. Op de openingszet 6 of 8 van de reus behouden de dwergen hun winstpositie, als ze met 2—A antwoorden. Zet de reus voort met 7, dan winnen de dwergen alleen, als ze met A—2 naar de beginstand terugkeren. De dwergen hebben dan het winnen van de partij gerekt tot 17 zetten in het geheel, als de reus zich taai verdedigt door op A—2 met 4 te antwoorden.

De dwergen verliezen, als ze de openingszet 4 van de reus met 2—A beantwoorden. Zet dan de reus voort met 2, dan wordt bij de volgende zet van de reus minstens één dwerg geslagen.

Heeft de reus het spel met 5 geopend, dan geven de dwergen hun winstpositie niet prijs en rekken de partij niet, als ze met 2—A of 3—A antwoorden. Op 2—A volgt dan 6 of 8, A—4, of B, 1—2. Op 3—A volgt 6 of 8, A—4. In al die gevallen winnen de dwergen in 11 zetten in totaal, als er verder over en weer zo goed mogelijk gespeeld wordt. De eerste zet 2—A of 3—A van de dwergen heeft dus (afgezien van het bemoeilijken van het afkijken van de juiste speelwijze) alleen zin, als de reus met 5 opent, of met 7 wat op hetzelfde neerkomt.

XIV. VEROVERINGSSPEL MET ALLE VELDEN

De kroondwerg. Onderstel, dat de reus de sterkste openingszet doet, nl. 4. Vooral in dat geval kunnen de dwergen hun voordeel trekken uit de volgende raadgeving:

schuif de dwerg op veld 1 niet te vroeg op,

een raad die ook wel bij andere openingszetten van toepassing is.

De dwerg op 1 is te vergelijken met de kroonsteen bij dammen, die ook niet te vroeg mag worden opgeschoven. Die dwerg kan daarom de **kroondwerg** worden genoemd. Wordt deze te vroeg opgeschoven, dan moeten de dwergen voortdurend verhinderen, dat de reus op het sterke centrale veld 4 komt zonder te worden geslagen. Is hem dit gelukt, dan kan hij van 4 naar 1 doorlopen, als de dwergen dit veld hebben prijsgegeven; de reus wint dan dubbel. Door de noodzakelijkheid het veld 4 te bewaken kunnen de dwergen niet opschieten en moeten ze zijdelings heen en weer blijven schuiven, willen ze niet dubbel verliezen; ze verliezen daardoor enkel.



Naast het hier beschreven intelligentiespel „Ratio”, bestaat de Jumbo-spelen-collectie uit een 100-tal verschillende gezelschaps-, fröbel- en denkspelen, met voor iedere leeftijd een geschikt spel.

Een Jumbo-spiel herkent U aan dit merk:

