

Fries dammen

Beknopte handleiding
voor een
bijzondere denksport



Waaksens, 20 januari 2014

Marten S. Walinga
Liuwe H. Westra

Introductie van een bijzondere spelsoort

Het damspel heeft een lange traditie vanuit verschillende spelsoorten. Deze verscheidenheid heeft direct bijgedragen aan een minder hechte organisatie van het dammen.

Al meer dan honderd jaar worden wedstrijden om de wereldtitel op het 100-ruitenbord georganiseerd. Sinds 1947, het jaar van de oprichting van de internationale dambond (FMJD), hebben deze meer structuur gekregen. Afzonderlijke organisaties organiseren wedstrijden voor andere spelsoorten. Hoewel alles theoretisch onder één paraplu zou moeten functioneren, is de werkelijkheid anders.

Een bijzondere spelsoort met een lange traditie is het Fries dammen. Een discipline die niet eenvoudig te doorgronden is en waarvan veel eindspelen nog niet zijn opgelost door de computer. Dit boek geeft als introductie een subliem overzicht van de regels, de basisstrategie en de knelpunten. Het spel is anders – zoals de Friezen met hun taal en cultuur anders zijn – en dit boek is bedoeld om ook buiten de grenzen van de provincie Fryslân en de landsgrenzen van Nederland interesse te kweken voor dit mooie en gecompliceerde spel.

Opvallend is dat in het bestaan van de Werelddambond nooit een internationale brochure is uitgebracht om het dammen in een breder perspectief aan te prijzen. De Friese initiatiefnemers gaan hier anders mee om. Onlangs is er een app uitgebracht, en al langer bestaat er een Friese versie van een computerprogramma (Lusoris), ontwikkeld door voormalig KNDB-subtopper en informaticaspecialist Stef Keetman.

De wereld van de dammers van het Friese spel heeft veel potentie om te groeien. Uiteraard is iedere spelsoort in dammen interessant, maar het Friese spel is toch heel bijzonder en zal er ongetwijfeld in slagen om met behulp van dit boek meer nationale en internationale interesse te kweken.

Ten slotte nog dit. Ik hoop dat deze afzonderlijke initiatieven ook een bijdrage zullen leveren aan meer eenheid binnen de verscheidenheid van alle spelsoorten van de denksport dammen.

Met vriendelijke sportgroeten,

Harm Wiersma

zesvoudig wereldkampioen internationaal dammen
bestuurslid FMJD voor alle damspelers



Voorwoord	Introductie van een bijzondere spelsoort	3
Indeling		4
1	Het Friese dammen	7
2	De spelregels	8
2a	Het dambord	
2b	Normale beginstand	
2c	Alternatieve beginstand	
2d-I	Zetten en slaan: de zet	
2d-II	Zetten en slaan: de slag	
2d-III	Zetten en slaan: slagkeuze	
2d-IV	Zetten en slaan: meerslag	
2d-V	Zetten en slaan: meerslag gaat voor	
2e-I	De dam: promotie en zetten	
2e-II	De dam: slaan	
2e-III	De dam: meerslag	
2f	Het weghalen van de stukken na een meerslag	
2g-I	De rol van een dam bij het slaan: damslag	
2g-II	De rol van een dam bij het slaan: meerslag	
2h-I	De driezettenregel: geblokkeerde dam	
2h-II	De driezettenregel: vrij gemaakte dam	
2i	De zevenzettenregel	
2j-I	Remise: één dam tegen één dam	
2j-II	Remise door het bezetten van de lange lijn	
2j-III	Remise door het bezetten van de lijn 47-15 of 4-36	
2k	Winst en verlies	
2l	Nadere spelregels	
3	Notatie	19
3a	De volledige notatie en de notatie van standen en problemen	
3b	De korte notatie	
3c	Nadere bijzonderheden van de notatie	
4	De structuur van het spel	21
4a	Bereik van de slagen	
4b	Bereikbare en onbereikbare lijnen	
4c-I	Verbonden velden (vanaf 45)	
4c-II	Verbonden velden (vanaf 50)	
4c-III	Verbonden velden (vanaf 44 en 49)	
4d	Aan te vallen posities vanaf verbonden velden	
5	De aanval	25
5a	Het belang van de aanval	
5b	Aanvallen door gebruik te maken van verbonden velden	
5c	Aanvallen na een achterloop	
5d	Aanvallen door gebruik te maken van een dam	
5e	Aanvallen door het creëren van een vrije zet	
5f	Aanvallen door het creëren van een vrije zet na een achterloop	

6 De opening

28

- 6a-I De opening **327 (25)** met directe afruil - kantspel
- 6a-II De opening **327 (25)** met directe afruil - gespiegelde stand
- 6a-III De opening **327 (25)** met directe afruil - de Meike-zet
- 6a-IV De opening **327 (25)** met directe afruil - aanval van zwart op de lange hoek
- 6b De opening **327 (204) 339 32** - witte controle op veld 27
- 6c De opening **327(171) 26 31 (21) (16)** - afruilen overdwers
- 6d De opening **327 (194) 28 (182) (32) 27** - twee om twee afruilen
- 6e De opening **327 (194) 28 (25) 21** - witte zelfopsluiting
- 6f De opening **327 (193)** - zwart ruilt eerst
- 6g De opening **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** - een moeilijke afruil
- 6h-I De opening **327 (25) 22 (32) 27** met standaardvoortzetting
- 6h-II De opening **327 (25) 22 (32) 27** - schijn bedriegt
- 6h-III De opening **327 (25) 22 (32) 27** - ingewikkelder dan het lijkt
- 6h-IV De opening **327 (25) 22 (32) 27** - de Marten Walinga-voortzetting
- 6i De langehoekopening **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**
- 6j De Tolsma-opening: **26 (25) 371 (140) 327 32 127**
- 6k-I De opening **26 (25) 371(140) 327 32(194)(19)** gericht op de zwarte lange hoek
- 6k-II De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** gericht op de witte lange hoek
- 6k-III De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met een mogelijk centrumspel
- 6k-IV De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met vol vleugelspel
- 6k-V De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met centrumspel
- 6l De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met *rúnspul*
- 6m De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: ‘voor de *rún* spelen’
- 6n De opening **340 (25) 26 29**: veld 29 cruciaal

7 Het middenspel aan de hand van 3 partijen

41

- 7a Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*
- 7a-I Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: analyse van de uitgangspositie
- 7a-II Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: opbouw aan twee kanten
- 7a-III Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: combinatie naar de *rún*
- 7a-IV Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: afwikkeling naar het eindspel
- 7b Het middenspel na de langehoekopening
- 7b-I Het middenspel na de langehoekopening: initiatief van zwart richting *rún*
- 7b-II Het middenspel na de langehoekopening: dreiging met een ‘haakje’
- 7b-III Het middenspel na de langehoekopening: opnieuw positioneren na een afruil
- 7b-IV Het middenspel na de langehoekopening: een aanval vanuit het midden
- 7b-V Het middenspel na de langehoekopening: afbraak van een aanval
- 7b-VI Het middenspel na de langehoekopening: afwikkeling naar het eindspel
- 7c Het middenspel van een kantspel
- 7c-I Het middenspel van een kantspel: het ‘hoekje’
- 7c-II Het middenspel van een kantspel: gebruik van het haakje
- 7c-III Het middenspel van een kantspel: oprukken naar de dubbele hoek
- 7c-IV Het middenspel van een kantspel: dreigingen gericht op de lange hoek
- 7c-V Het middenspel van een kantspel: verdere afwikkeling

8	2 dammen tegen 1 dam	51
8a	Twee dammen tegen één dam: langehoekopstelling	
8b	Twee dammen tegen één dam: hoekdam met centrumdam	
8c	Twee dammen tegen één dam: brede dubbelehoekopstelling	
8d	Twee dammen tegen één dam: smalle dubbelehoekopstelling	
9	Het eindspel	54
9a	Het eindspel: winnen door tempo	
9b	Het eindspel: winnen door tempo met dwangzet	
9c	Het eindspel, winnen door opsluiting met de dam	
9d	Het eindspel: winnen door tempoafname	
9e	Het eindspel: winnen door kolomoppositie	
9f	Het eindspel: winnen door lijnoppositie	
9g	Het eindspel: winnen door omsingeling	
9h	Het eindspel: winnen met dubbele lijnoppositie	
9i	Het eindspel: winnen met een vangstelling	
9j	Het eindspel: winnen met een dam en twee schijven tegen één dam	
9k	Het eindspel: winst, verlies of toch remise?	

1 Het Friese dammen

De essentie van de eeuwenoude denksport dammen is, dat twee spelers met gelijkwaardig materiaal op een beperkte ruimte ernaar streven de tegenstander te verslaan. Deze essentie is het zuiverst bewaard gebleven in het zogenaamde Friese dammen. Er bestaan tientallen varianten van het damspel. Alleen bij het Friese damspel kan het kleinste voordeel reeds tot winst worden omgebogen.

In deze handleiding leert u alles wat nodig is om het Friese damspel goed te beoefenen. De handleiding dient stap voor stap te worden gelezen. De diagrammen illustreren steeds de tekst van de handleiding.

Wie reeds één van de andere varianten van het damspel kent, zal aan enkele uren genoeg hebben voor het eerste deel van deze handleiding. Wel is het ook voor diegene van belang de hele handleiding vanaf het begin door te nemen. Wie nog niet bekend is met het damspel, zal minimaal enkele dagen nodig hebben om zich het spel eigen te maken.

Na het doornemen van de handleiding kunt u het damspel beoefenen met dammers in uw omgeving, maar ook spelen op de app “Fries dammen” of op internet op de volgende websites:

www.ludoteka.com, www.goldtoken.com of <http://tinyurl.com/om59gwx>.

Op de websites www.fryskdamjen.nl en www.friesdammen.nl staan wedstrijden en andere actualiteiten aangegeven.

De auteurs van de handleiding houden zich aanbevolen voor vragen en opmerkingen, zodat bij volgende edities de kennis van het Friese damspel zo efficiënt mogelijk kan worden overgedragen.

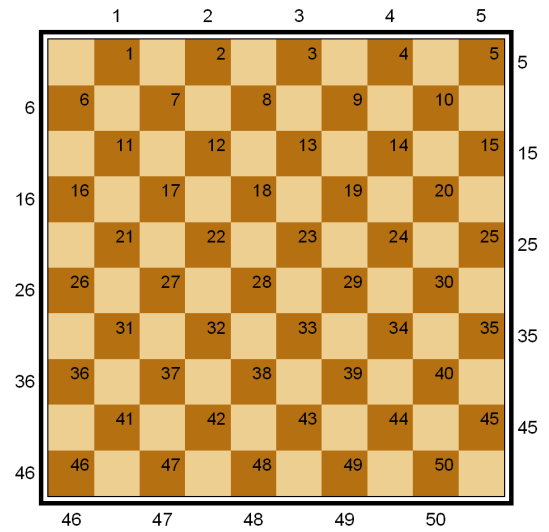
Wij wensen alle gebruikers veel plezier met het Friese damspel.

Waaksens, Marten S. Walinga
Lollum, Liuwe H. Westra

2 De spelregels

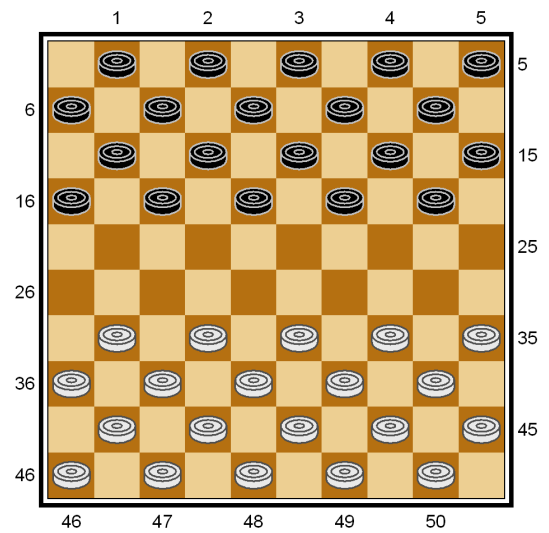
2a Het dambord

Het Friese damspel wordt door twee spelers gespeeld op een vierkant speelbord met 100 velden, die om en om licht en donker zijn gekleurd. Er wordt gespeeld op de donkere velden. Deze zijn genummerd van 1 tot en met 50.



2b Normale beginstand

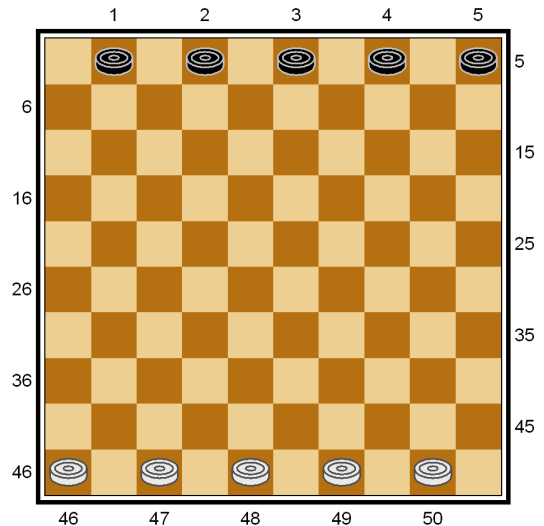
Aan het begin van de partij staan de zwarte schijven op de velden 1 tot en met 20, en de witte schijven op de velden 31 tot en met 50.



2c Alternatieve beginstand

Men kan ook beginnen met vijf zwarte en vijf witte schijven, op respectievelijk veld 1 tot en met 5 en veld 46 tot en met 50. Deze beginstand geeft kortere partijen, die zeer leerzaam zijn voor een betere beheersing van de eindfase van het normale spel.

Het is ook mogelijk bij grote krachtverschillen vanuit deze beginstand met een handicap van één of twee schijven te beginnen.



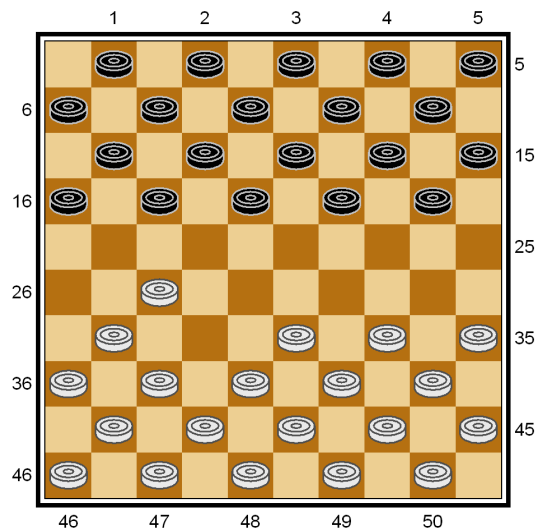
2d-I Zetten en slaan: de zet

De spelers doen om en om een zet met één van de eigen schijven. Een schijf mag één veld schuin vooruit worden bewogen. De speler met de witte schijven begint. Voor de partij kunnen de spelers loten of afspreken wie met wit speelt. Bij georganiseerde wedstrijden wordt meestal van tevoren een schema bekend gemaakt.

In het diagram heeft wit als eerste zet gespeeld: 32-27. Een zet wordt genoteerd met een -. De zetten 31-26 en 32-27 zijn de meest gespeelde aanvangszetten.

De naam 'zet' heeft in het damspel verschillende betekenissen. Zo wordt 'zet' gebruikt om een beweging van een stuk van één of van beide speler aan te geven.

Soms gebruikt men 'zet' in tegenstelling tot 'slag', maar soms kan men met 'zet' ook iedere beweging van een stuk bedoelen. "Wat was uw laatste zet?" - van één speler. "Hoeveel zetten hebben we nu gespeeld?" - van beide spelers, de zogenaamde partijzetten. De partijzetten worden genummerd. Wanneer er niet wordt geslagen, spreekt men ook wel van een 'streek'. Ook kan het woord 'zet' nog een slagcombinatie aanduiden - "Er kwam een zet in."



2d-II Zetten en slaan: de slag

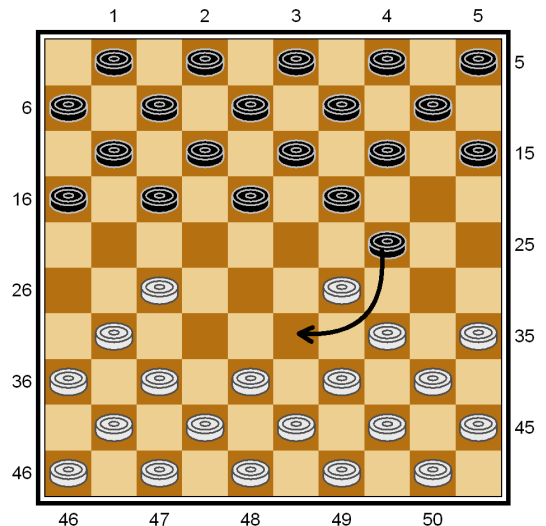
Een mogelijk antwoord van zwart is 20-24; wit zou dan kunnen vervolgen met 33-29. In deze stand moet zwart nu slaan.

Slaan is het veroveren van een stuk van de tegenstander door een eigen stuk. Als men aan zet is, kan men slaan wanneer drie opeenvolgende velden (onverschillig in welke richting) als volgt bezet zijn: eigen schijf - vijandelijk stuk - leeg veld.

De slag wordt genoteerd met een x. Hier slaat zwart dus 24x33.

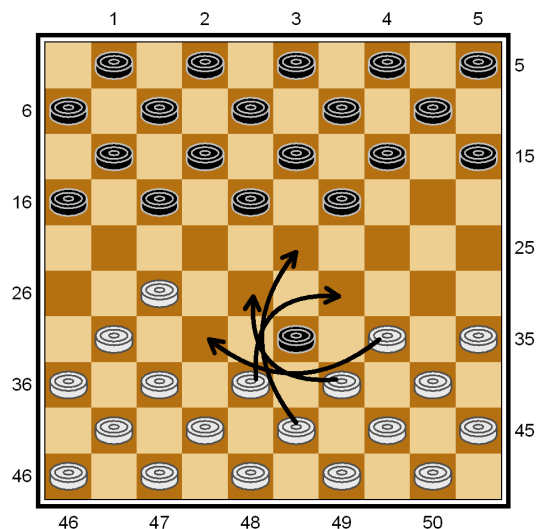
Na de slag wordt de witte schijf door de zwartspeler van het bord genomen.

Slaan is verplicht. Als men kan slaan, mag men geen streek doen.



2d-III Zetten en slaan: slagkeuze

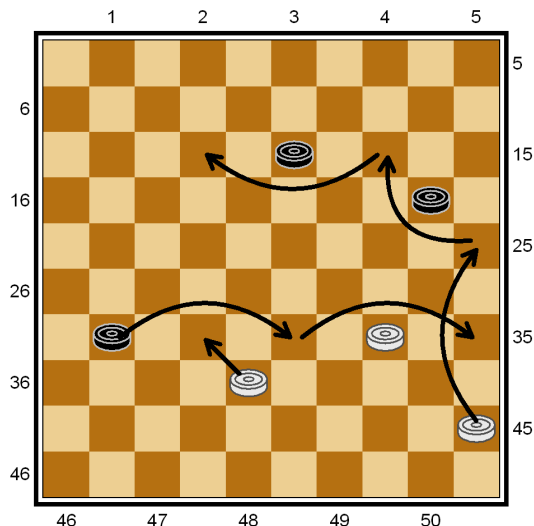
Na de slag van zwart kan wit op vier manieren slaan. Wit kan diagonaal slaan met 38x29 of 39x28, verticaal met 43x23 en horizontaal met 34x32. Wit is hier vrij om te kiezen hoe hij wil slaan.



2d-IV Zetten en slaan: meerslag

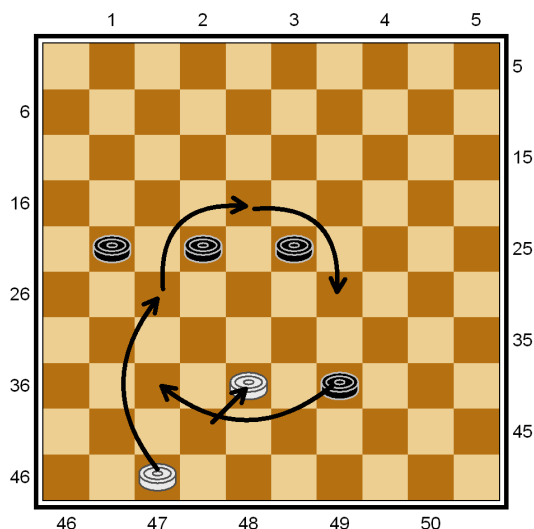
In één zet kunnen soms meerdere stukken worden geslagen. Dit is het geval, wanneer een schijf die een stuk heeft geslagen vanaf de positie na het slaan van dit stuk nog een stuk kan slaan. Het is verplicht dit dan ook te doen.

In het diagram speelt wit 38-32. Nu moet zwart twee schijven slaan: 31x35. Vervolgens slaat wit alle drie de schijven van zwart: 45x12.



2d-V Zetten en slaan: meerslag gaat voor

Indien van toepassing, moet bij slagkeuze die slag worden uitgevoerd, waarbij de meeste stukken worden geslagen. In het diagram speelt wit 42-38. Zwart slaat 39x37. Vervolgens moet wit drie schijven slaan met 47x29. Het slaan van twee schijven, 47x16, is nu niet toegestaan.



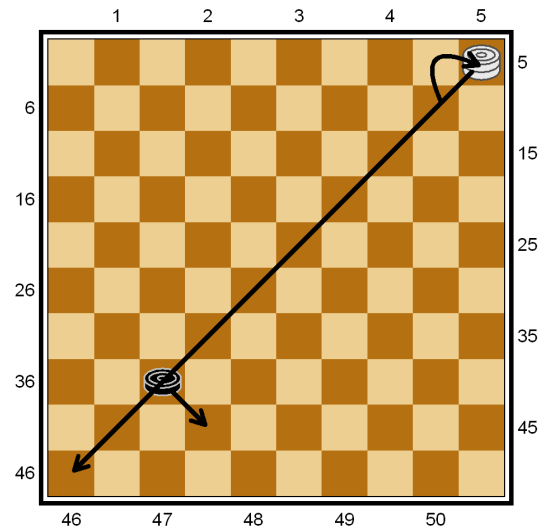
2e-I De dam: promotie en zetten

Een schijf promoveert tot dam als deze na het beëindigen van een zet op de damlijn tot rust komt. De damlijn wordt voor wit gevormd door de velden 1 tot en met 5, en voor zwart door de velden 46 tot en met 50. Wanneer een schijf promoveert tot dam, komt er een schijf bovenop.

In het diagram heeft wit als laatste zet 10-5 gespeeld. De schijf is daarmee een dam geworden. Zwart speelt 37-42.

Een dam mag diagonaal vooruit en diagonaal achteruit zetten, zover als mogelijk is over onbezette velden.

Wit speelt nu 5-46 om de zwarte schijf tegen te houden.



2e-II De dam: slaan

De dam mag, net als een schijf, in acht richtingen slaan. De stand moet dan zijn:

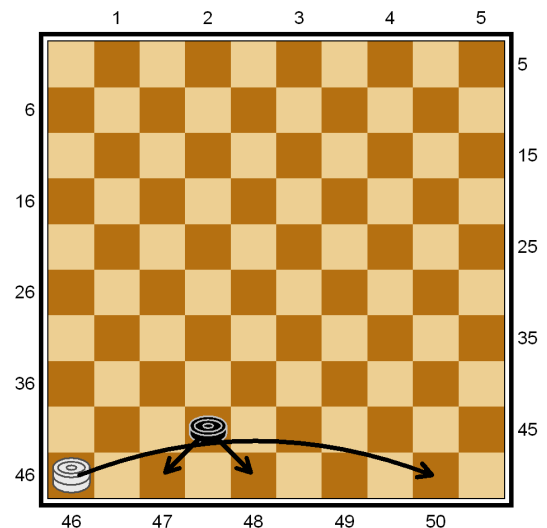
dam – vijandelijk stuk – leeg veld

of:

dam – open veld(en) - vijandelijk stuk – leeg veld.

De dam mag zich na het slaan van een stuk naar alle open velden die achter dit stuk liggen begeven, om eventueel vanaf dat veld de slag voort te zetten.

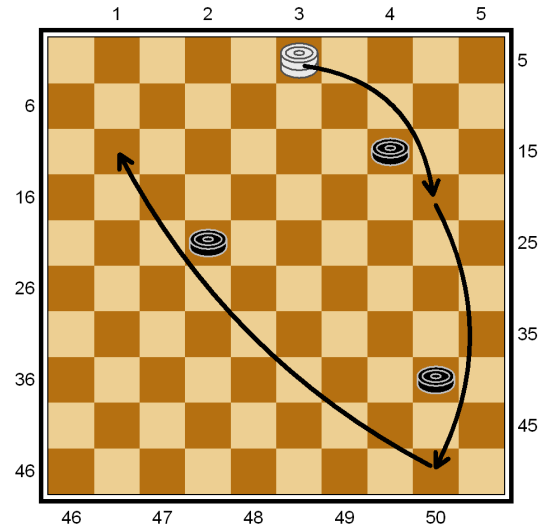
In het diagram kan zwart een dam halen op veld 47 of veld 48. Maar de zwarte dam wordt meteen geslagen door de witte dam: 46x49 of 46x50.



2e-III De dam: meerslag

In het diagram kan wit drie schijven slaan: van veld 3, via 20 en 50, naar keuze naar 17, 11 of 6.

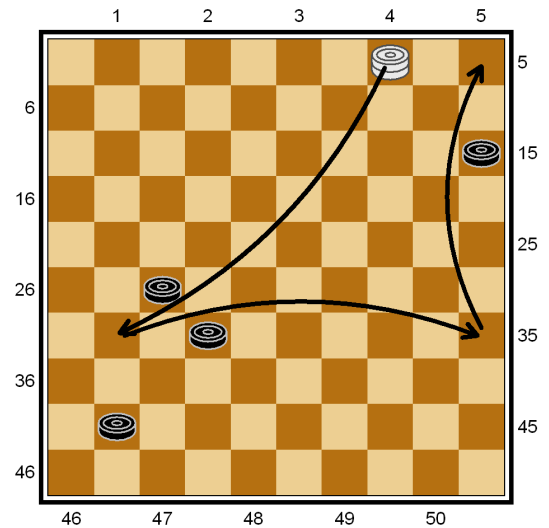
Van 3 via 25 naar 21 is ook een slagmogelijkheid, maar hierbij worden maar twee schijven geslagen. Ook voor een dam geldt, dat meerslag voorgaat. De slag 3x21 is dus niet toegestaan.



2f Het weghalen van de stukken na een meerslag

Pas na het uitvoeren van de complete meerslag worden de schijven van het bord genomen; dit gebeurt niet tijdens een slag. Daarbij mag wel meermalen over een zelfde veld worden gegaan, maar niet meermalen over een zelfde stuk van de tegenstander. Dit geldt ook voor het slaan met een schijf.

In het diagram moet wit drie schijven slaan: 4x5. Wit mag niet ook nog eens over schijf 41 slaan. Zwart speelt nu 41-46 en haalt een dam. Na elke zet van de witte dam wordt deze door zwart geslagen en wint zwart.

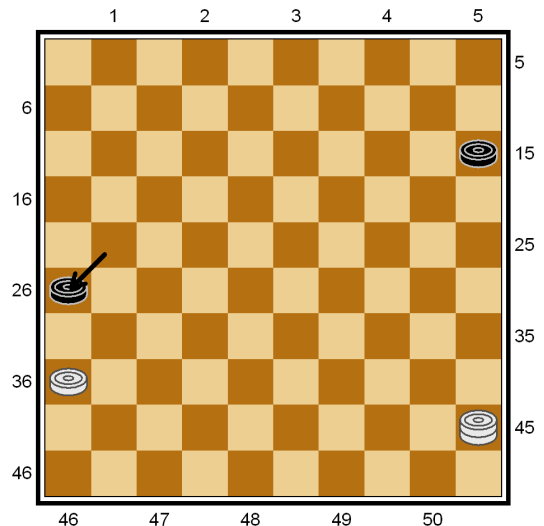


2g-I De rol van de dam bij het slaan: damslag

Als een dam en een schijf een even grote waarde kunnen slaan, is de slag met de dam verplicht.

In het diagram heeft wit met de dam naar 45 gezet. Zwart vervolgt met 21-26.

Wit zou met de schijf 36x16 kunnen slaan, maar wit moet met de dam slaan: 45x5. Zwart slaat vervolgens 26x46 en wint.



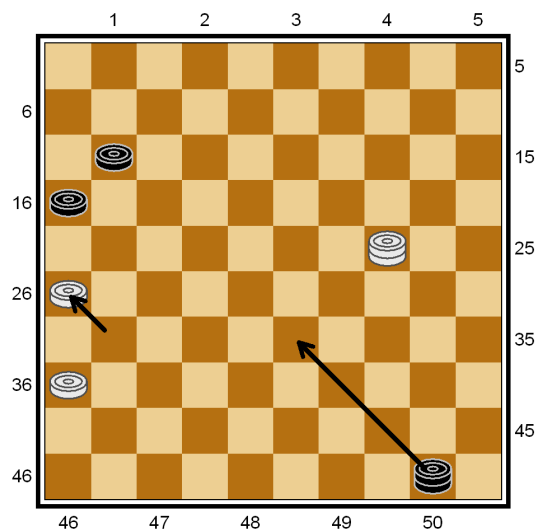
2g-II De rol van de dam bij het slaan: meerslag

Bij het bepalen wat meerslag is, geldt de regel dat de waarde van twee schijven hoger is dan die van één dam.

In het diagram heeft wit 31-26 gespeeld. Zwart speelt nu 50-33.

Wit zou met de dam de andere dam kunnen slaan: 24x38, 24x42 of 24x47. Maar vanwege de meerslagregel is wit verplicht twee schijven te slaan: 26x17. Zwart slaat nu 33x46 (via 20 en 16).

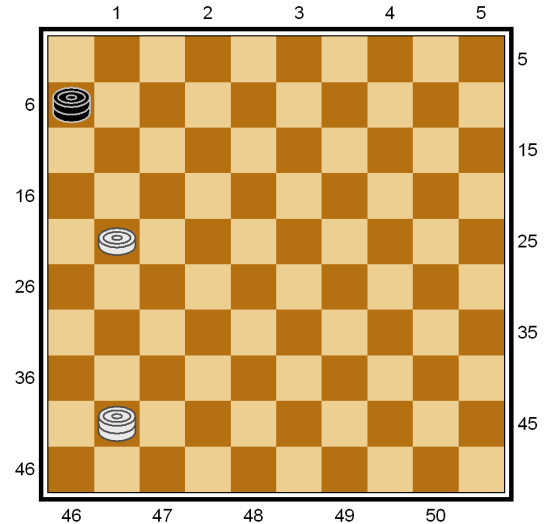
Als er meerdere dammen kunnen worden geslagen, geldt de regel: het aantal dammen heeft de waarde van het dubbele aantal schijven minus $\frac{1}{2}$. Dus drie dammen die geslagen kunnen worden, hebben voor het bepalen van een eventuele meerslag de waarde van $5\frac{1}{2}$ schijf.



2h-I De driezettenregel: geblokkeerde dam

Een speler die in bezit is van een dam (of: meerdere dammen) samen met één of meerdere schijven, mag slechts drie keer achtereen met de dam (of: dezelfde dam) een gewone zet uitvoeren.

Als wit in het diagram aan zet is, en hij heeft in de voorgaande drie zetten een gewone zet met zijn dam uitgevoerd, dan is hij verplicht 21-16 of 21-17 te spelen. Hij verliest dan de partij.



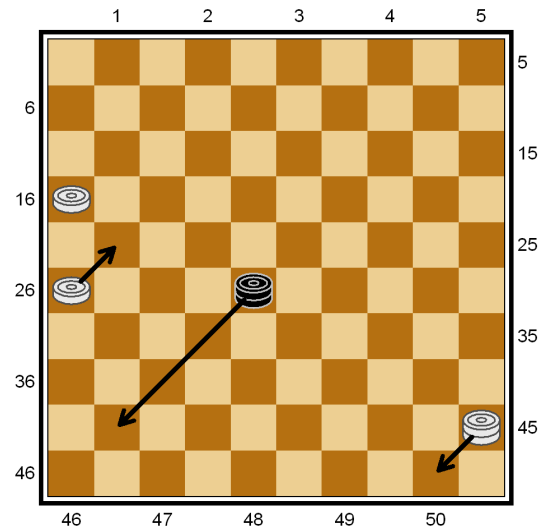
2h-II De driezettenregel: vrij gemaakte dam

Een dam die wegens de driezettenregel is geblokkeerd, is wel vrij om te slaan. Na een slag is de dam weer vrij om maximaal drie gewone zetten achtereen te doen.

Een wegens de driezettenregel geblokkeerde dam wordt ook weer vrij gemaakt, wanneer de speler een gewone zet of een slag uitvoert met een schijf of een andere dam.

De driezettenregel geldt niet voor een speler die wel meerdere dammen, maar geen schijven meer heeft.

Wit speelt hier als derde zet 45-50*** en zwart speelt 28-41. Wit mag nu niet meer met de dam zetten en speelt 26-21; na de slag 41x1 is de witte dam weer vrij.

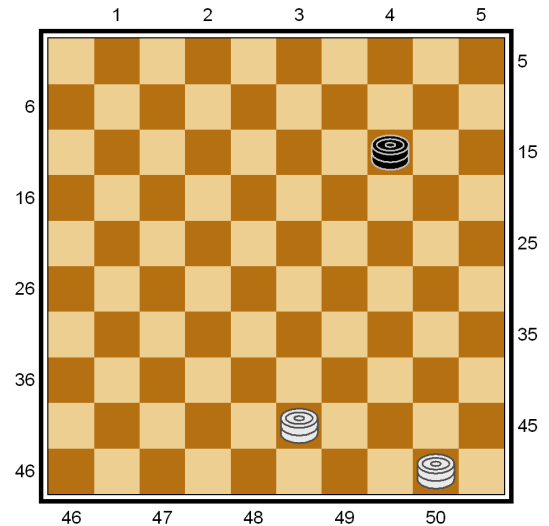


De stippen achter de zet duiden aan hoe vaak met de dam is gezet. Tijdens een partij wordt het aantal gespeelde damzetten vaak bijgehouden met behulp van schijven naast het bord.

2i De zevenzettenregel

Zodra in het eindspel een stand van twee dammen tegen één dam is bereikt, treedt de zevenzettenregel in werking. Deze houdt in, dat de speler met de twee dammen nog slechts zeven zetten mag spelen. Is in deze zeven zetten de partij nog niet geëindigd, dan eindigt de partij in remise.

In het diagram kan wit winnen met 43-34. Zwart slaat 14x44, en wit slaat vervolgens met de dam op 50. Als deze laatste slag echter de achtste zet zou zijn vanaf het moment dat de zevenzettenregel in werking is getreden, mag deze slag niet meer worden uitgevoerd, en eindigt de partij in remise.

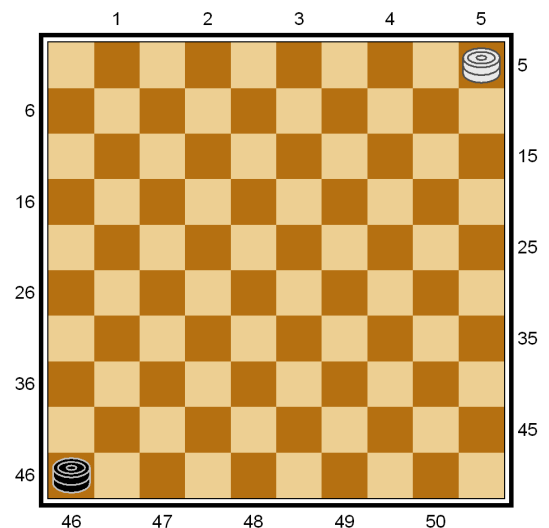


Ook in deze situatie wordt het aantal gespeelde zetten tijdens een partij vaak bijgehouden met behulp van schijven naast het bord.

2j-I Remise: één dam tegen één dam

Een partij eindigt ook in remise op het moment dat beide spelers nog slechts één dam hebben, en de speler die aan zet is de dam van de tegenstander niet kan slaan.

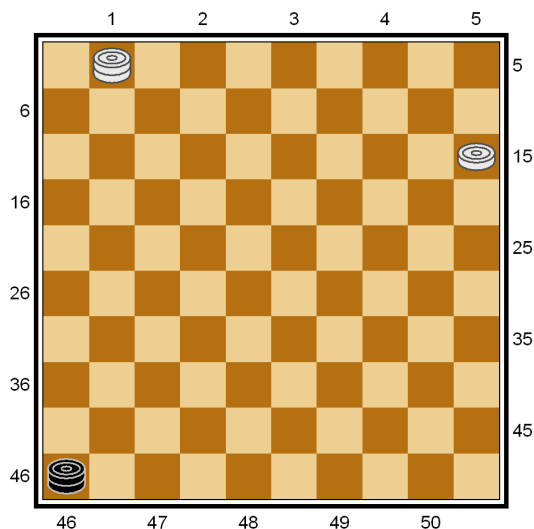
Op deze regel is één uitzondering. Als de twee dammen op de velden 46 en 5 staan verliest de speler die aan zet is.



2j-II Remise door het bezetten van de lange lijn

Wit heeft materieel voordeel, maar heeft twee dammen nodig om de ene zwarte dam te vangen. De schijf op 15 moet daartoe de lijn 46-5 ('de lange lijn') passeren. Dit is onmogelijk, omdat zwart deze lijn bezet houdt. De driezettenregel dwingt wit er op zeker moment toe zijn schijf te offeren, en dan is de partij, met één dam tegen één dam, remise.

Daarom is het toegestaan in een dergelijke situatie remise overeen te komen.

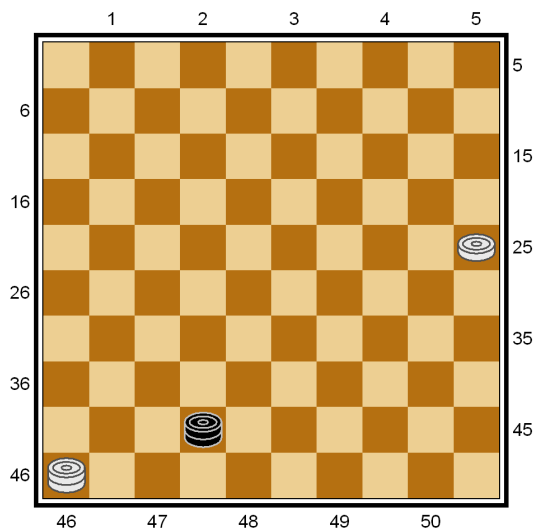


2j-III Remise door het bezet houden van de lijn 47-15 of 4-36

In het diagram heeft zwart de lijn 47-15 onder controle. Wit moet deze lijn op zeker moment passeren, en wordt dan geslagen.

Als wit zijn dam eerst naar 5 speelt, speelt zwart naar 15, waarna de schijf altijd geslagen kan worden.

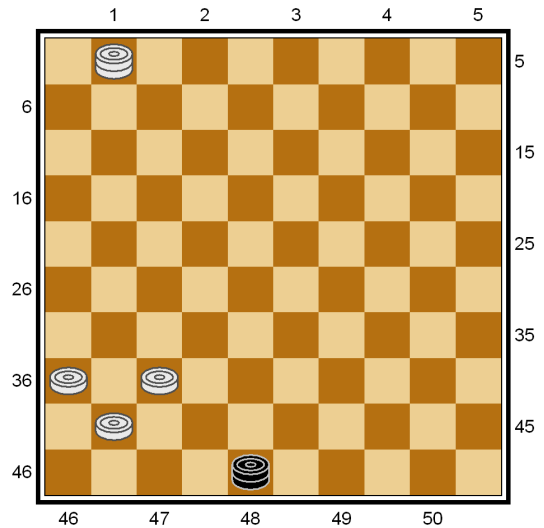
Daarom is het ook in deze situatie toegestaan remise overeen te komen. In alle andere situaties met meer dan twee stukken op het bord is het niet toegestaan remise overeen te komen.



2k Winst en verlies

Het spel is verloren voor de speler die geen stukken meer over heeft of met geen van zijn stukken meer een zet kan uitvoeren.

In het diagram heeft zwart naar 48 gespeeld. Wit speelt nu 1-23. Vervolgens slaat zwart 48x46. Wit wint nu direct door 23-37. Zwart staat vast.



2l Nadere spelregels

De onderstaande spelregels gelden, tenzij anders vermeld, alleen bij het spelen op een fysiek bord met stukken. Bij spelen op de computer of via internet zijn deze regels niet nodig.

I Wie aan zet is en één van zijn stukken aanraakt, is verplicht met dat stuk te zetten, tenzij het stuk niet verplaatst kan worden.

II Wanneer een speler met verschillende van zijn stukken een gelijk aantal stukken van de tegenstander kan slaan, dan moet de slag worden uitgevoerd met het stuk dat hij als eerste aanraakt. Deze regel geldt ook voor het spelen op de computer of via internet.

III Wanneer een speler een verplichte zet of slag over het hoofd ziet en een ander stuk aanraakt dan het stuk (of één van de stukken) waarmee hij moet zetten of slaan, dan is hij in eerste instantie verplicht met het aangeraakte stuk te spelen, tenzij de tegenstander van hem vraagt de (of: een) verplichte zet of slag uit te voeren.

IV Wanneer een speler een onreglementaire zet heeft uitgevoerd, heeft de tegenstander het recht de speler te verplichten de (of: een) reglementaire zet uit te voeren. Heeft de tegenstander echter na de onreglementaire zet zelf al één van zijn stukken aangeraakt, dan kan de onreglementaire zet niet meer worden teruggenomen. Dit geldt voor alle denkbare onreglementaire zetten.

V Niet correct geplaatste stukken mogen door beide spelers worden rechtgezet, op voorwaarde dat zij dit van tevoren aangeven.

3 De notatie

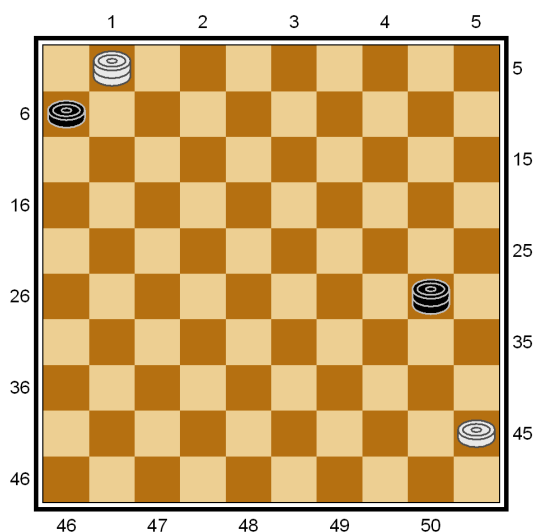
3a De volledige notatie en de notatie van standen en problemen

Tijdens wedstrijden worden de partijen als regel genoteerd. Hierbij wordt een liggend streepje gebruikt voor gewone zetten (bijvoorbeeld 31-26) en een kruisje voor een slag (bijvoorbeeld 31x33). Ieder tweetal zetten (de zet van wit, en het antwoord van zwart: samen één partijzet) wordt genummerd (bijvoorbeeld: 1. 31-26, 20-25; 2. 32-27, 19-24; etc.).

Bij het noteren van een stand of een probleem worden de schijven weergegeven met het veldnummer, en de dammen met het veldnummer voorafgegaan door een D. In het Friese dammen wordt, indien de driezettenregel van toepassing is, met een aantal stippen weergegeven hoeveel van de drie vrije zetten de dam in de betreffende stand reeds heeft gebruikt.

W (aan zet): 45, D1^{*} (de dam mag in deze stand nog twee zetten achtereen doen)
Z: 6, D30^{***} (geblokkeerde dam)

De notatie van de oplossing is dan:
1. 1-12, 6-11; 2. 45-40, 11x13; 3. 30x20.



3b De korte notatie

De korte notatie is afgeleid van de volledige notatie. Er zijn de volgende verschillen.

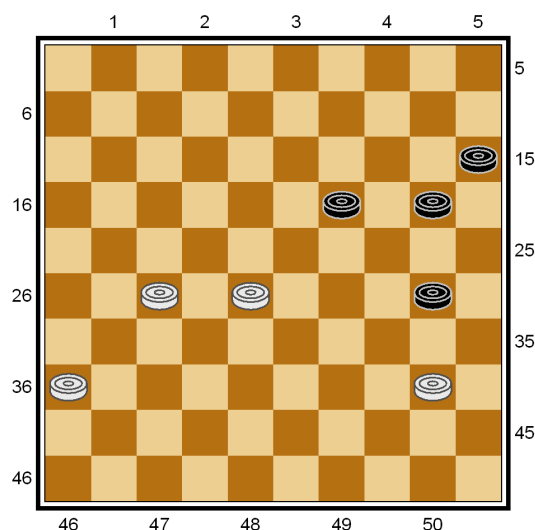
- I De zetten worden niet genummerd (behalve bij het noteren van partijen tijdens een wedstrijd).
- II De zetten van zwart staan tussen haakjes.
- III Verplichte zetten worden niet genoteerd (behalve bij het noteren van partijen tijdens een wedstrijd; indien de verplichte zet een slag is, volstaat het noteren van een kruisje).
- IV Alleen het aankomstveld wordt genoteerd.
- V Wanneer meerdere stukken het aankomstveld kunnen bereiken, wordt eerst het vertrekveld genoteerd met daaraan vast het laatste cijfer van het aankomstveld.
- VI Wanneer een dam op 26 zowel naar 8 als 48 kan zetten, worden alle cijfers genoteerd van het vertrek en aankomstveld, dus 268 of 2648.

In het vervolg van deze handleiding wordt de verkorte notatie aangehouden.

De oplossing van het probleem in het diagram (opgave: wit speelt en wint) is in de korte notatie:

272, 23.

Dit staat gelijk aan: 1. **27-22**, 30x50; 2. **28-23**, 50x46; 3. 23x5.



3c Nadere bijzonderheden van de notatie

Verder kunnen bij een stand of probleem nog de vermeldingen W+, W- en W= voorkomen. Deze betekenen respectievelijk wit speelt en wint, wit speelt en verliest, wit speelt en haalt remise. Uiteraard kan in plaats van een W (wit) ook een Z (zwart) voorkomen.

In een partij of zettenreeks kunnen sterke zetten worden aangegeven met een uitroepteken, en zwakke zetten met een vraagteken.

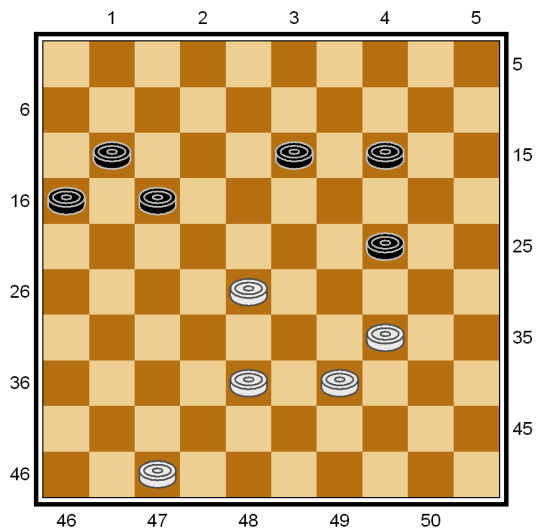
De stand na ..., 20-24?

W: 28, 34, 38, 39, 47; Z: 11, 13, 14, 16, 17, 24: W+

Oplossing: **23! (48) 6 5.**

Deze korte notatie staat hier voor het volgende zettenverloop:

1. 28-23!, 24x42; 2. 23x3, 42-48; 3. 3x6, 48x46; 4. 6x5.

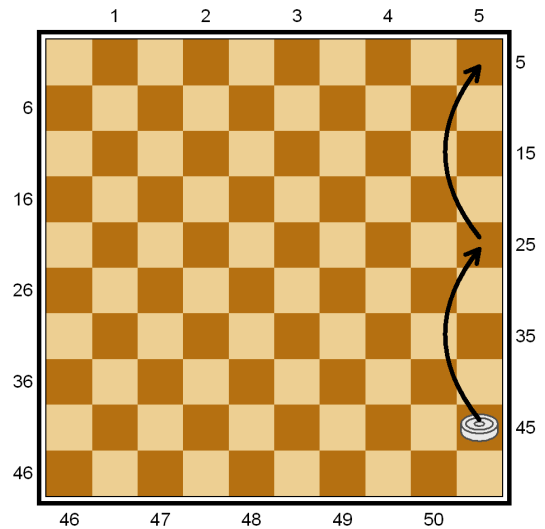


4 De structuur van het spel

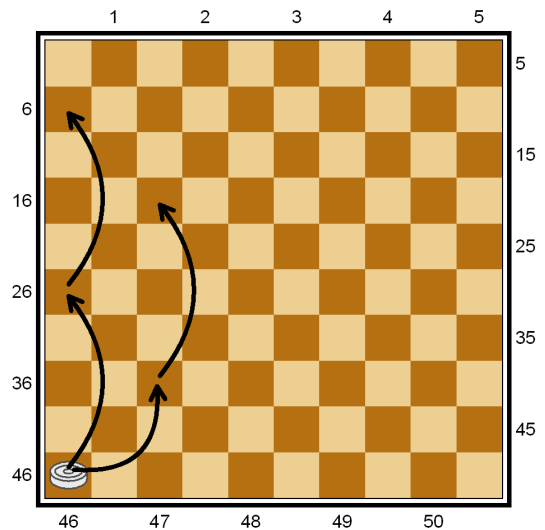
4a Bereik van de slagen

Door te zetten beweegt men de schijven zoveel mogelijk naar de gewenste posities. Dit kan echter ook door te slaan. Door de uitgebreide slagmogelijkheden in het Friese dammen kunnen schijven zeer snel een groot deel van het bord bestrijken.

In het diagram kan wit vanaf 45 door slechts twee zwarte stukken te slaan de damlijn bereiken. Dit geldt uiteraard ook voor schijven op veld 41, 42, 43 of 44. Vanaf de lijn 41-45 kan aldus in één slag (over twee of meer stukken) de damlijn worden bereikt.

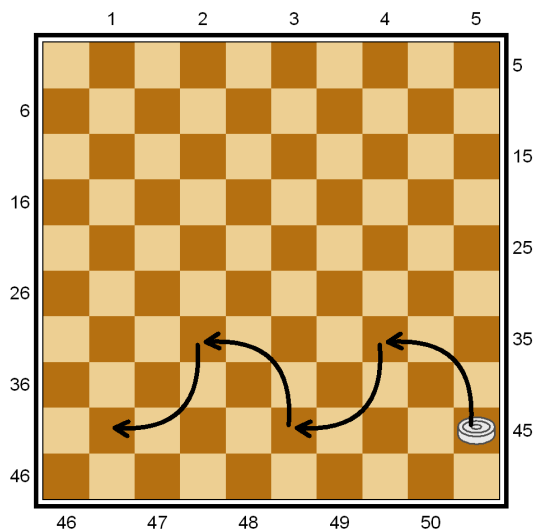


Vanaf de basislijn (46-50) kan een schijf de damlijn (1-5) nooit direct bereiken. Schijven op de damlijn kunnen met één slag alleen de lijnen 36-40, 26-30, 16-20 en 6-10 bereiken.



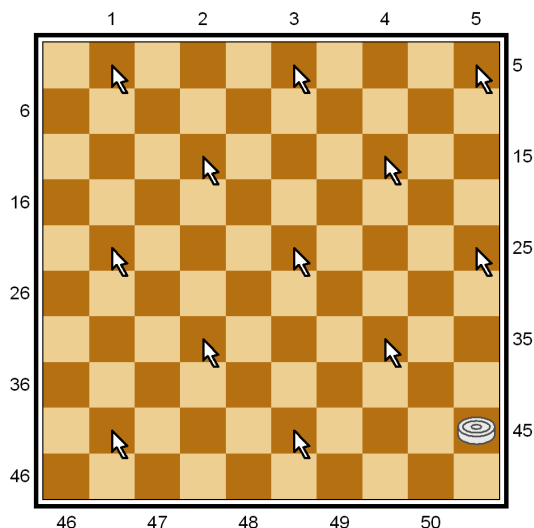
4b Bereikbare en onbereikbare rijen en lijnen

In het diagram is te zien dat een schijf met een slag vanaf de rechterflank (de lijn 5-45) niet alle verticale lijnen kan bereiken. Hoe wit zijn slagbeweging ook maakt, een schijf op 45 zal nooit op de verticale lijnen 6-46, 7-47, 8-48, 9-49 of 10-50 terechtkomen. Ook de horizontale lijnen 6-10, 16-20, 26-30, 36-40 en 46-50 zijn onbereikbaar.



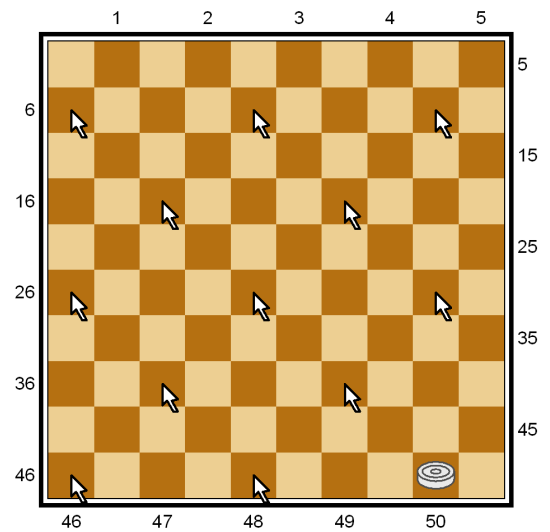
4c-I Verbonden velden (vanaf 45)

Hier is te zien welke velden allemaal kunnen worden bereikt met een slag vanaf veld 45. Alle twaalf met een pijltje aangeduide velden, samen met veld 45, vormen een groep van dertien velden. Elk veld van de groep kan door middel van een slag met een schijf vanaf één van de andere velden van de groep worden bereikt. Daarom noemen we deze velden ‘verbonden velden’.



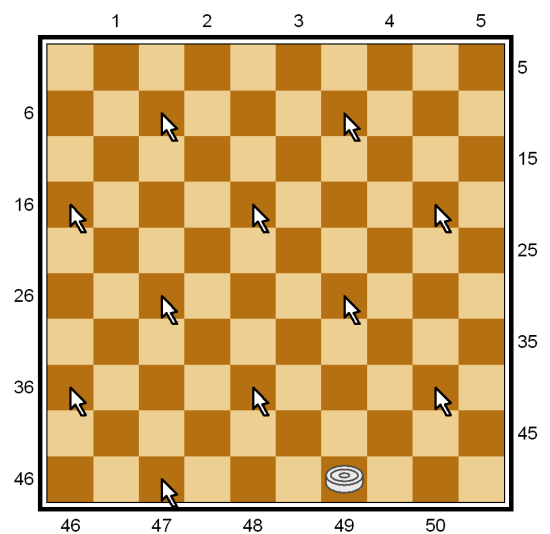
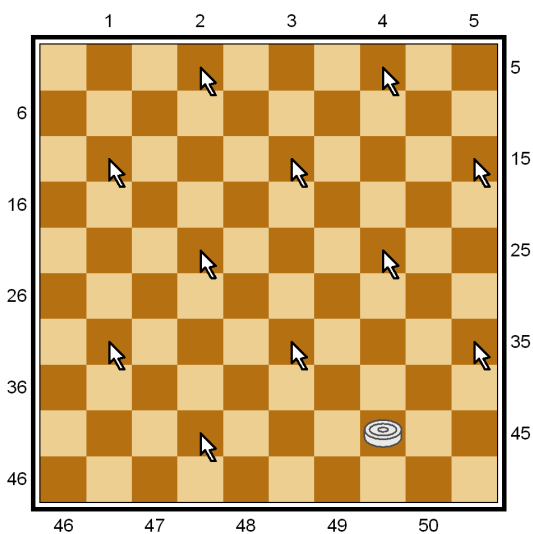
4c-II Verbonden velden (vanaf 50)

Vanaf veld 50 zijn twaalf andere velden met één slag te bereiken. Deze velden vormen samen een tweede groep van dertien verbonden velden.



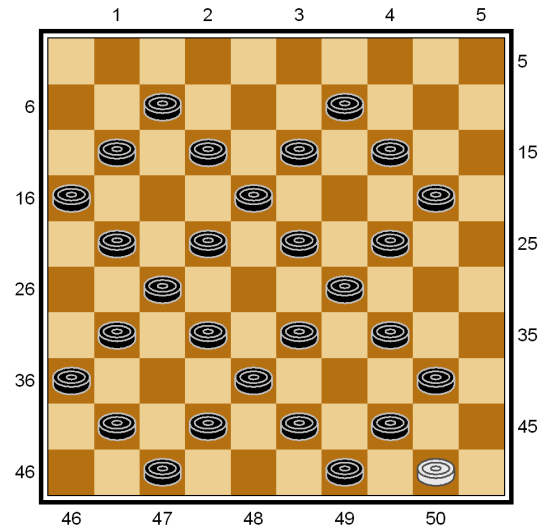
4c-III Verbonden velden (vanaf 44 en 49)

Veld 44 en veld 49 behoren ieder tot een groep van twaalf verbonden velden. Aldus zijn er vier groepen van verbonden velden. Ieder veld is vanaf alle andere velden van dezelfde groep door middel van een slag met een schijf te bereiken, maar vanaf geen van de velden van één van de andere drie groepen.



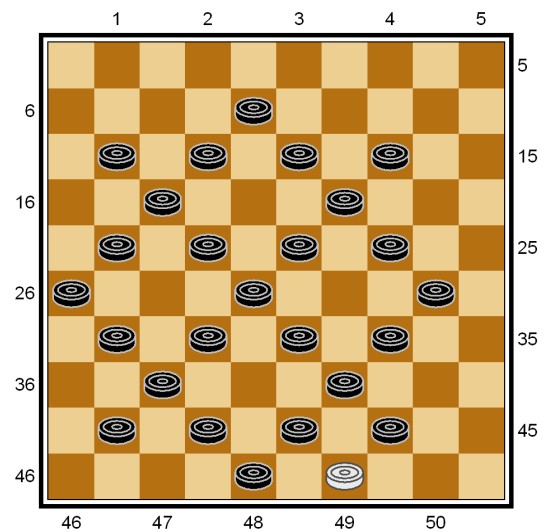
4d Aan te vallen posities vanaf verbonden velden

Alle posities die vanaf één van de met veld 50 verbonden velden zijn aan te vallen, staan in het eerste diagram afgebeeld met zwarte schijven. De posities die vanaf veld 45 en de daarmee verbonden velden kunnen worden aangevallen, geven hetzelfde beeld, maar dan één veld rechts omhoog verschoven.



Vanaf veld 44 of veld 49 vertonen de aan te vallen posities het patroon van het tweede diagram.

Iedere schijf op een veld van één van de vier groepen kan de meeste schijven die staan op één van de velden van de andere drie groepen aanvallen. Alleen de randschijven kunnen steeds maar vanaf velden van één bepaalde groep worden aangevallen. De schijven op 1, 5, 6, 44, 45 en 50 kunnen vanaf geen enkel veld worden aangevallen. Schijven kunnen niet worden aangevallen vanaf één van de velden die verbonden zijn met hun eigen veld.



Bij het zoeken naar aanvalsmogelijkheden in het spel is deze kennis van essentieel belang.

5 De aanval

5a Het belang van de aanval

Het Fries dammen is een echt aanvalsspel. Wie een goede aanvalscombinatie uitvoert, verovert betere posities of behaalt schijfvoordeel. Dit leidt vrijwel altijd tot winst. Spelers die het meest naar aanvalscombinaties zoeken, winnen het vaakst.

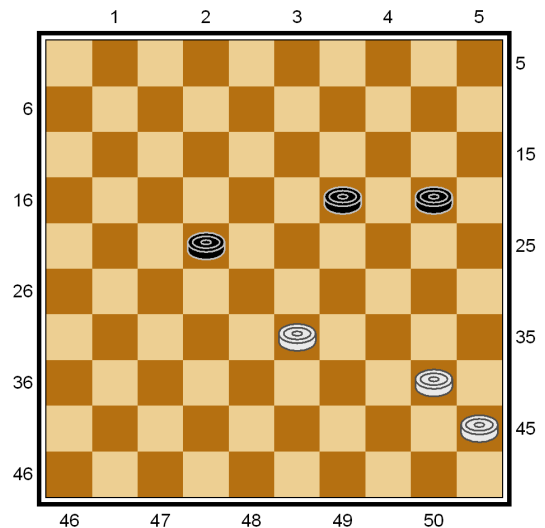
5b Aanvallen door gebruik te maken van verbonden velden

Vaak wordt een aanval uitgevoerd vanaf de velden 45, 46 of 50 (of 1, 5 of 6), omdat schijven op deze velden zelf niet kunnen worden aangevallen en ze steun hebben vanuit de bordrand.

In het diagram kan wit een aanval voorbereiden vanaf veld 45 op de schijven op 19 en 20. Er is dan een zwarte schijf nodig op veld 35 (of twee zwarte schijven op 30 en 40).

Als men door denkbeeldig slaan nagaat, welke zwarte schijven verbonden zijn met veld 35, vindt men de schijf op 22.

Nu is de aanval snel gevonden: 28, 34.

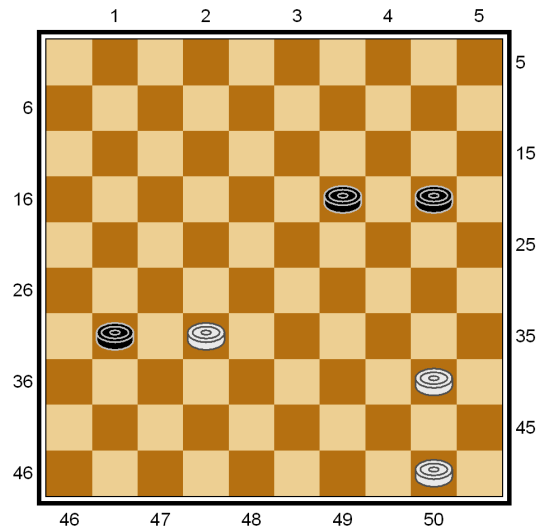


5c Aanvallen na een achterloop

In het diagram heeft zwart als laatste zet (31) gespeeld. Een dergelijke directe aanval op een stuk heet een achterloop, het bedreigde stuk staat 'op slag'.

Door de achterloop ligt de volgende zet van zwart al vast, namelijk een slag naar 33. Deze verplichting geeft wit een zogenaamde vrije zet. Hierdoor kan hij een aanval voorbereiden op de schijven 19 en 20 vanaf veld 45, hoewel hij dit veld nog niet heeft bezet. Wit gebruikt zijn vrije zet voor 45, en na de slag van zwart speelt hij 34.

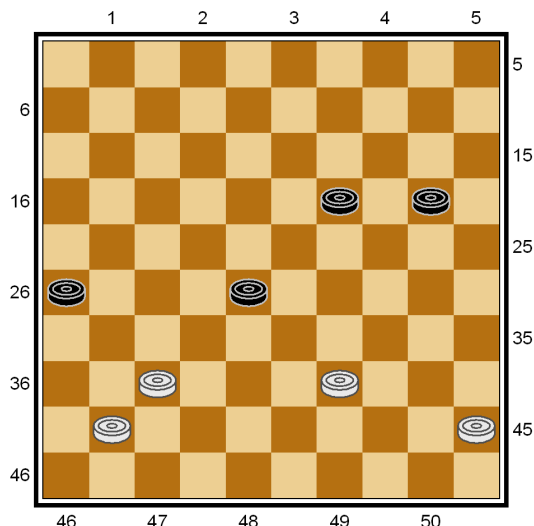
Achterlopen is erg riskant, omdat het de tegenstander gelegenheid biedt een aanval vanaf een onbezet veld uit te voeren.



5d Aanvallen door gebruik te maken van een dam

In het diagram is geen van de zwarte schijven verbonden met veld 35. Toch is er een aanval mogelijk vanaf veld 45, en wel door zwart een dam te geven. Een dam kan namelijk alle velden bereiken.

De aanval gaat als volgt: 36 34.

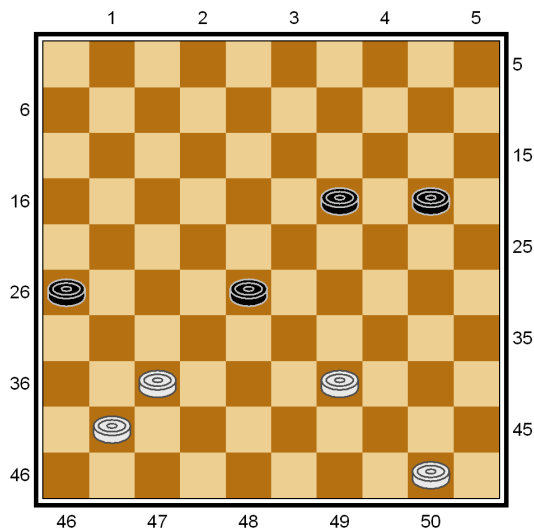


5e Aanvallen door het creëren van een vrije zet

Een vrije zet kan vaak worden gecreëerd door de tegenstander een dam te geven.

In het diagram speelt wit 36, en vervolgens staat de witte schijf 37 op slag, zodat wit een vrije zet heeft.

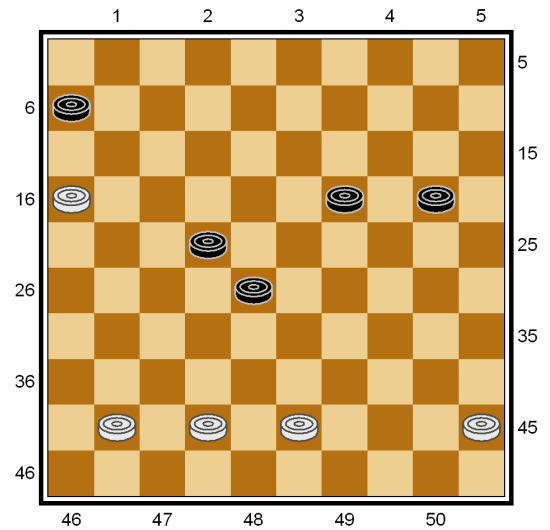
Er is nu een aanval mogelijk door 45 (de vrije zet) 34.



5f Aanvallen door het creëren van een vrije zet na een achterloop

In het diagram is een aanval mogelijk door combinatie van de achterloop van zwart naar 6 (met dus een vrije zet voor wit) en een tweede, door wit zelf gecreëerde vrije zet.

De zetten dienen wel precies in de goede volgorde te worden uitgevoerd: 427 (de eerste vrije zet) 36 (dam geven) 39 (de tweede vrije zet) 34.



6 De opening

Bij het Friese dammen is kennis van de mogelijke openingszetten onontbeerlijk. Wie in het begin een zet speelt die niet goed is kan al na enkele zetten op verlies staan.

De meest gebruikte aanvangszetten zijn 32-27 (60%) en 31-26 (35%). Slechts een enkeling opent met 34-30 of 33-28.

Er volgt nu een overzicht van gangbare en goed speelbare openingen. Afwijkingen van dit overzicht leiden ofwel tot minder frequente openingen die hier niet kunnen worden behandeld, ofwel tot positioneel nadeel of slagcombinaties.

Het aantal mogelijkheden om te spelen neemt gedurende een opening af. Het moment in de partij dat de mogelijkheden voor beide spelers weer gaan toenemen is ook het moment dat deze opening hier niet verder wordt behandeld. Op het smalste stuk van deze ‘zandloper’ eindigen in deze handleiding de zetten. Het moment wanneer dat gebeurt is sterk afhankelijk van het type opening.

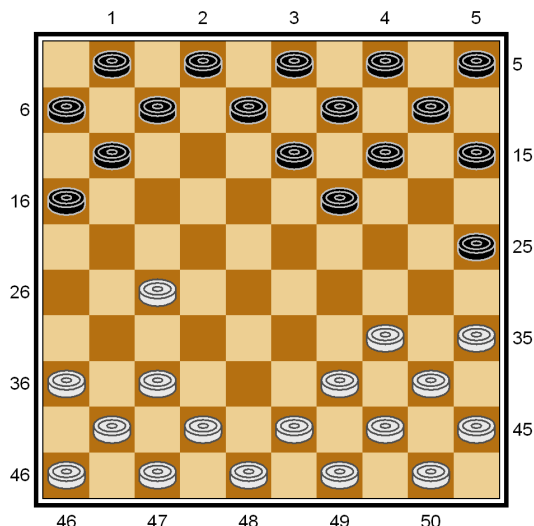


6a-I De opening **327 (25)** met directe afruil - kantspel

Na de opening met **327** en het antwoord **(25)** kan wit ervoor kiezen direct drie schijven af te ruilen: **22 (28) (27) 22 27**.

Veel gespeeld wordt nu **voortzetting 1: (17) 22 340 27**.

Deze voortzetting geeft een rustig speltype, met voor beide spelers veel mogelijkheid tot afruilen en het innemen van gewenste posities. Ze is erg geschikt voor beginners. Dit speltype staat bekend als het kantspel: er wordt voornamelijk langs de vleugels gespeeld.

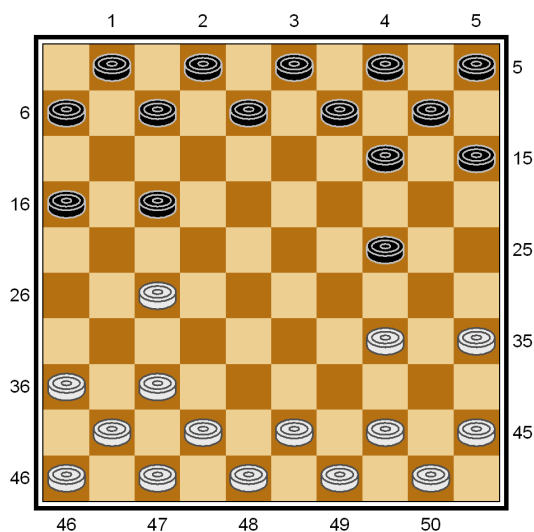


6a-II De opening **327 (25)** met directe afruil - gespiegelde stand

In deze opening wordt na de directe afruil **22 (28) (27) 22 27** ook geregeld gespeeld: **voortzetting 2: (24) 340 19 (24) 34 (17)**.

Dezelfde stand wordt ook bereikt door de veelgespeelde opening 327 (194) 26 (29) 23 24 (209) (24) 34 (171) (32) 27 (17).

Het voor de hand liggende 340 is nu niet mogelijk door (171), wat leidt tot schijfwinst voor zwart (en in een later stadium geldt hetzelfde voor zwart: 171 is niet mogelijk vanwege 340). De afruilmogelijkheden zijn aldus voor beide spelers beperkt. Dit komt een spannende partij ten goede.



Hieronder volgen vijf varianten, waarvan alleen de witte zetten worden gegeven. Omdat de stand gespiegeld is, zijn deze varianten ook voor zwart mogelijk. Alle genoemde varianten duiden een globale strategie aan.

Variant 1: 438 493 440: geeft ruimte op de rechtervleugel, maar biedt daar weinig mogelijkheden tot aanval omdat er weinig schijven overblijven. Zo ontstaat een speltype, waarin beide spelers zich richten op een aanval op de zogenaamde dubbele hoek (de velden 1 en 6 / 45 en 50).

Variant 2: 428 361 26: speelbaar, maar maakt de lange hoek (46 / 5) kwetsbaar.

Variant 3: 428 361 472 382: met aanval op schijf 24.

Variant 4: 450 45 439: met op termijn aanval op schijf 24 door 340.

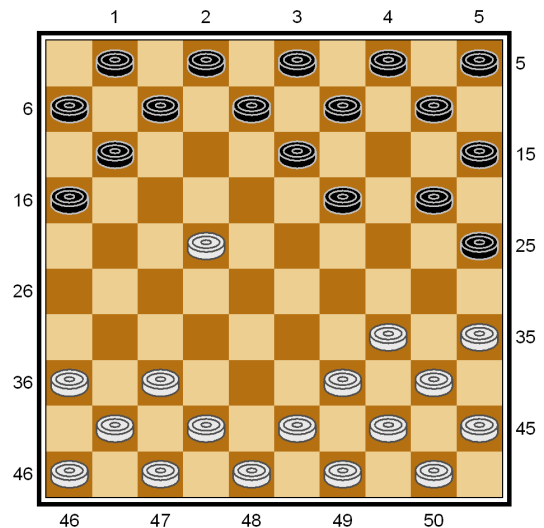
Variant 5: 361 22 26: met afruil en druk op de rechtervleugel.

6a-III De opening 327 (25) met directe afruil - de Meike-zet

Een andere voortzetting van de opening 327 (25) met directe afruil 22 (28) (27) 22 27 is 140. Van deze voortzetting behandelen wij twee varianten. De eerste variant is de zogenaamde Meike-zet: 22.

Dit lijkt gevaarlijk voor wit, maar is goed speelbaar. Na (94) volgt 340 en na (12) volgt 33.

Op (21) volgt 371 26. Zwart heeft nu schijfvoordeel, maar moet dit uiterlijk na de zettenreeks (82) 427 (128) 371 (16) 27 (28) 37 (71) 371 (7) 471 prijsgeven. Dit leidt echter tot verminderde positie.



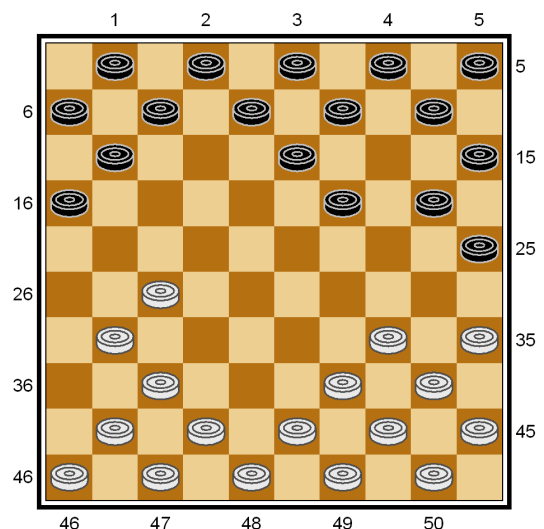
6a-IV De opening 327 (25) met directe afruil - aanval van zwart op de lange hoek

Een tweede variant na voortzetting 3 - 327 (25) 22 (28) (27) 22 27 (140) - is 361.

De meeste subvarianten leiden nu opnieuw tot een kantspel:

- (a) (17) 22 26.
- (b) (17) 22 340 27.
- (c) (17) 428 (22) (33) (17).
- (d) (17) 428 (82).

Een heel ander speltype wordt echter mogelijk na (94). Nu is 340 niet goed vanwege positioneel nadeel. Gebruikelijk is 428. Na (194) ontstaat er nog steeds een kantspel, maar na (30) 25 (verplicht) 49 krijgt zwart de mogelijkheid van een sterke aanval op de lange hoek.



6b De opening **327 (204) 339 32** - witte controle op veld 27

Na de openingszetten **327 (204) 339 32** ontstaat er een blok op de linkervleugel van wit. Er zijn nu twee voortzettingen voor zwart.

Voortzetting 1: (150).

Nu zijn onder andere de volgende varianten mogelijk.

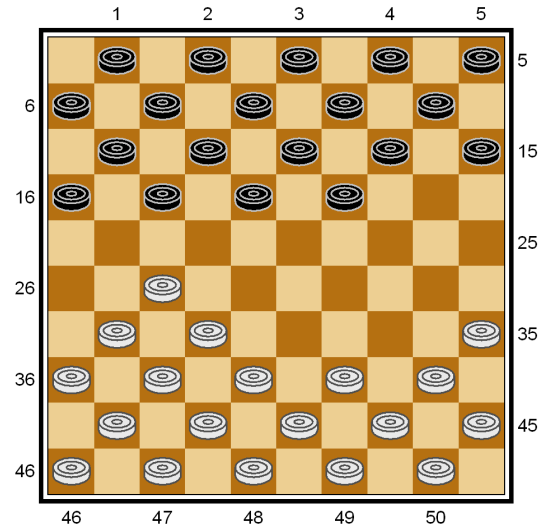
Variant 1: 394 (15) 340 (25) 26 29 40 (140) 28 39 31 (met afwikkeling naar een kantspel).

Variant 2: 394 (171) 22 (23) 29 (34) 183!

Variant 3: 393 (15) 449 (25) 22 (28) 22 21 22 27 (van belang vanwege het slagsysteem).

Variant 4: 393 (15) 31 (25) 271 (27) 21 21 (met druk op de linkervleugel).

Variant 5: 393 (15) 31 (171) 21 21 (de schijf op 33 maakt het in de varianten 4 en 5 mogelijk naar 26 te spelen).



Voortzetting 2: (171) 393.

Nu zijn de volgende varianten mogelijk.

Variant 1: (140) 26 (104) 21 21 (een rustige variant)

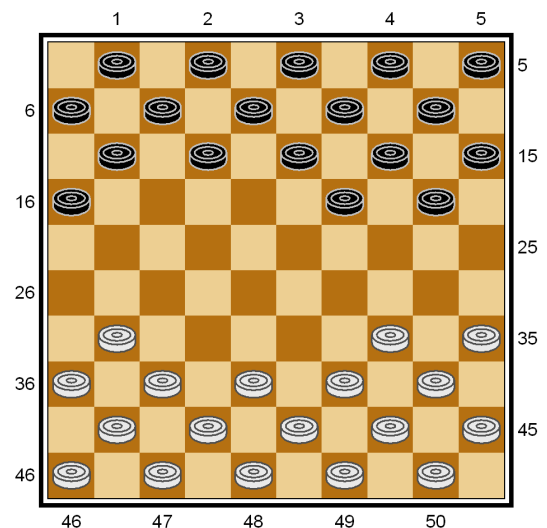
Varianten 2-3: (140) 338 of 30 (geeft explosieve speltypen)

Variant 4: (26) 338 (opnieuw met spannende mogelijkheden)

Variant 5: (449) 22 21 22 27 (vereenvoudiging)

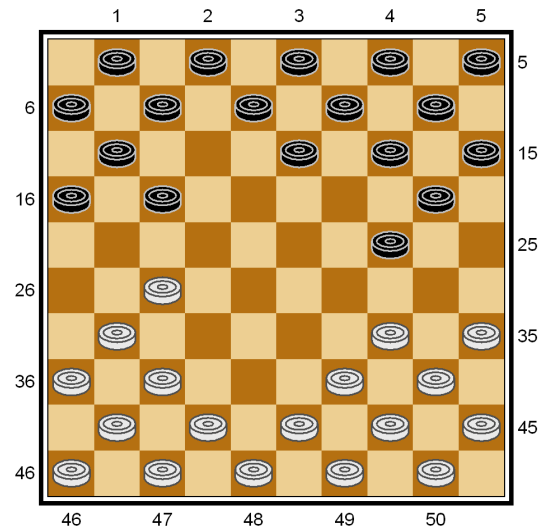
6c De opening **327(171) 26 31 (21) (16)** - afruilen overdwars

Dit is één van de eenvoudigste openingen van het Friese dammen.



6d De opening **327 (194) 28 (182) (32) 27** - twee om twee afruilen

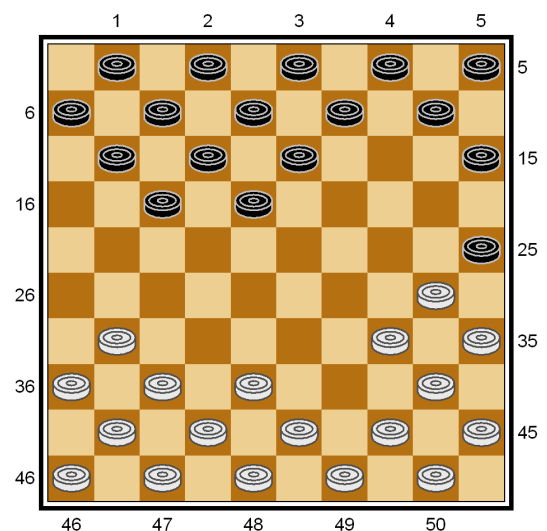
De tweede zet van zwart is bedoeld om de opening die in de volgende paragraaf wordt behandeld te verhinderen.



6e De opening **327 (194) 28 (25) 21** - witte zelfopsluiting

Na **voortzetting 1: (182)** volgt op 382 een belangrijk slagthema met schijfwinst voor zwart: (150) (28) 40 (15) 45 (40).

Als wit in voortzetting 1 kiest voor **26 (16)** lijkt 382 ook niet te kunnen vanwege hetzelfde thema: (150) (28) 438 (23!) 371 (29) (21) 17 494 (15) 45 (34) (14) 240 (17) (10) 43 (15) 37 39 (50) 27 (14) met een waarschijnlijk verliezend eindspel voor wit. Echter, nu kan wit na dit thema een iets andere voortzetting kiezen: **382 (150) (28) 24!** Op zowel (15) als (104) en (94) komt nu 438, en op (171) (21) volgt 240 439 44, en de stand is weer in evenwicht.



In deze voortzetting **(182)** moet wit na **26 (16)** niet kiezen voor 371 vanwege (28) (19), en hij blijft wit met een vaststaande vleugel zitten.

Andere prima speelbare voortzettingen zijn:

Voortzetting 2: (139) 382 (24) (20).

Voortzetting 3: (149) 382 (24) 14 (20) 26 33.

Voortzetting 4: (140) 26 (24).

Voortzetting 5: (16) 26.

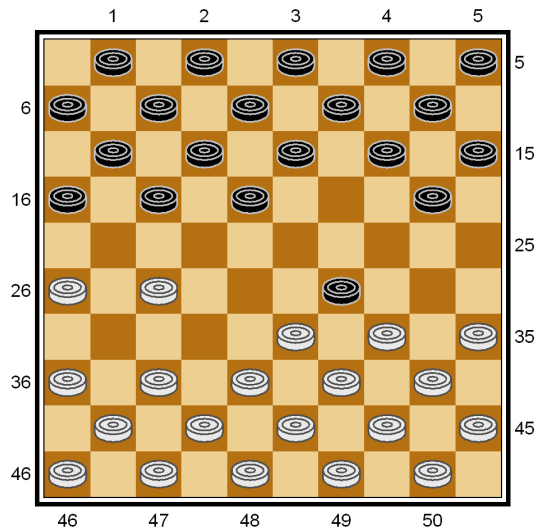
6f De opening **327 (193)** - zwart ruilt eerst

Met **(193)** voorkomt zwart 28 uit de vorige opening. Zwart zelf is nu echter gedwongen tot **(29)**.

De opening gaat dus verder met **26 (29)**.

In **voortzetting 1: 19 (24) 361** is (16) verleidelijk. Zwart verliest dan echter twee schijven door 349 30 23. Gebruikelijk hier is **variant 1: (25) 271 (172) (29)** of **variant 2: (25) 271 (93) 339 32** met als mogelijk vervolg (182). Nu moeten schijven 32 en 38 blijven staan vanwege (21), dus daarom: 23! (21), en nu moet (24), omdat op (36) volgt 19 30.

Met **voortzetting 2: 23 24 (29) (24) 34** ontstaat een minder interessant speltype.

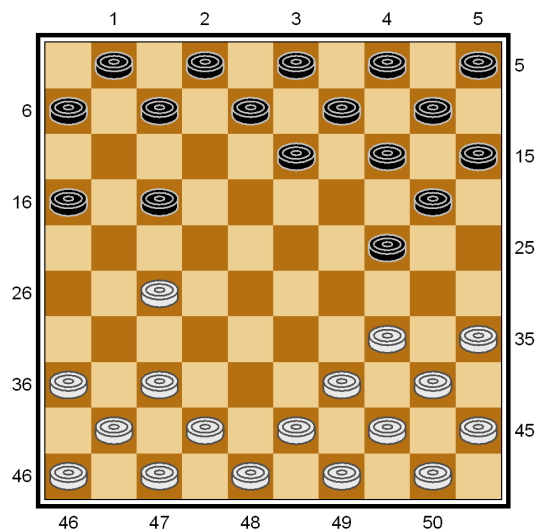


6g De opening **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** - een moeilijke afruil

Dit is een lastig te spelen, maar niet onmogelijk spel voor wit met veel slagmogelijkheden voor beide partijen. Mogelijke voortzettingen:

Voortzetting 1: 361 (21) 28 (vraagt veel van de creativiteit van beide spelers).

Voortzetting 2: 438 (25) 493 (150) 361 (340) 26 (gebruikelijk, en lastig voor wit).



6h-I De opening 327 (25) 22 (32) 27 met standaardvoortzetting

Deze opening wordt frequent gespeeld. Hieronder volgt de standaardvoortzetting met enkele veel voorkomende varianten.

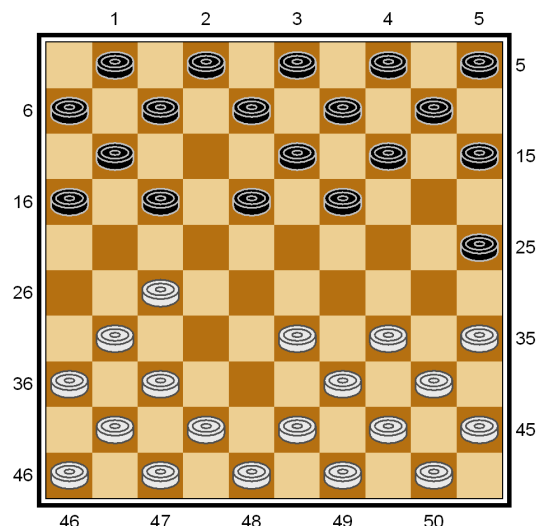
Voortzetting 1: (140) 26 (104) 371 32.

Variant 1: (50) 327 (182) (17).

Variant 2: (204) 339 (17).

Variant 3: (204) 340 (25 of 24).

In deze voortzetting kan na (140) ook 22 worden gespeeld: zie 6a - III. Ook is mogelijk na 26: (171) 26 (21) (16).



6h-II De opening 327 (25) 22 (32) 27 - schijn bedriegt

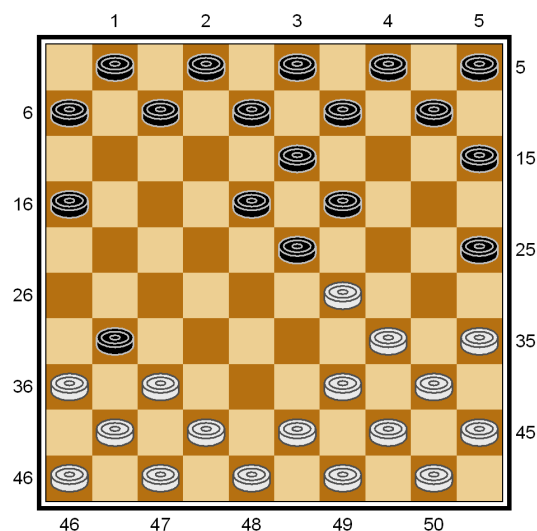
Voortzetting 2: (193) 26 (149) 339 (171)

Deze voortzetting ziet er voor zwart niet goed uit. Toch is ze goed speelbaar, en kunnen er vanuit deze stand mooie partijen worden opgebouwd. Er zijn drie varianten mogelijk.

Variant 1: 26 (30) (23).

Variant 2: 31 (16) 9 - na deze twee varianten moeten beide spelers weer opnieuw beginnen op te bouwen.

Variant 3: 27 (72) (verplicht) en nu kan alleen 371 of 372. Vanuit deze stand nemen de mogelijkheden weer toe en kan een spannend spel beginnen.



6h-III De opening 327 (25) 22 (32) 27 - ingewikkelder dan het lijkt

Voortzetting 3: (183) 26 (24)

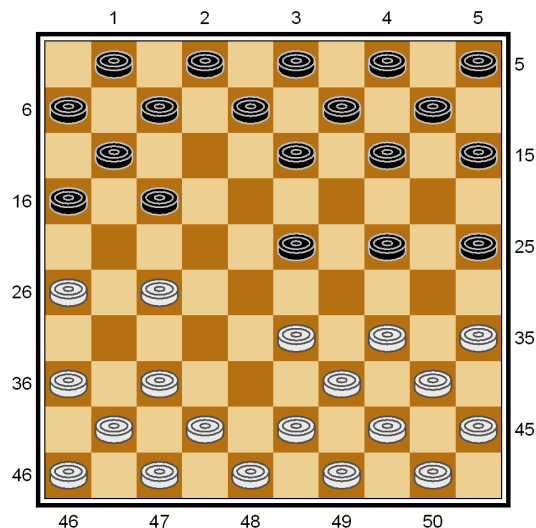
Variant 1: 271 (31) (11) (12) (20).

Variant 2: 339 (24).

Variant 3: 371 32: de mooiste, met drie subvarianten:

subvariant (a): (240) (21) 33 28 (12) 23 33 (30),

subvariant (b): (21) 30 en subvariant (c): (28), en met beide slagmogelijkheden komt zwart er goed uit.



6h-IV De opening 327 (25) 22 (32) 27 - de Marten Walinga-voortzetting

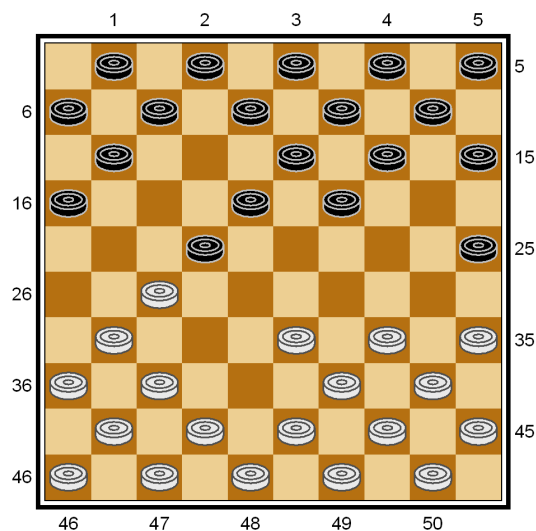
Voortzetting 4: (172)

Variant 1: 28 (33) (17) (wordt het meest gespeeld)

Variant 2: 428 (30) 24 25 (17!) 404 - verplicht vanwege de dreiging (171) - (171) (42) (21)

Variant 3: 428 (30) 25 (21) (28) (24) 21 (6)

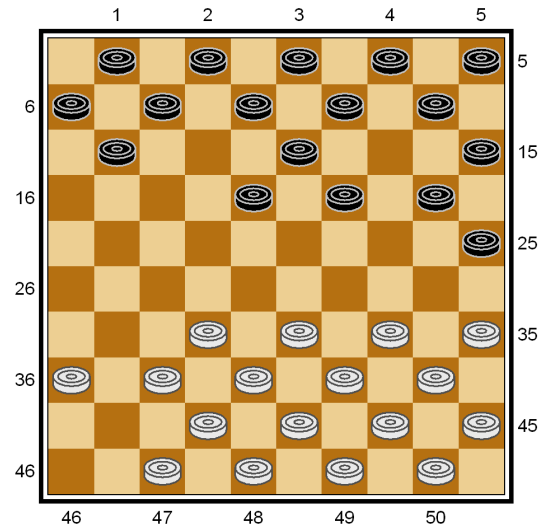
Variant 4: 438 (140) 21 (schijfwinst), maar nu volgt (183) met als mogelijk vervolg 32 (23) 43 (24!) (22!) (20!) (13); in plaats van 32 kan ook 493 27 (194).



6i De langehoekopening **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**

Hier zijn verschillende voortzettingen mogelijk; het is belangrijk voor zwart de velden 11, 12 en 16 te bezetten. Voor wit is het bezetten van veld 31 belangrijk, evenals de zetten 338 en 340. De zet 338 verhindert dat zwart zowel veld 11 als veld 16 bezet.

Deze opening wordt veel gespeeld, maar geeft vaak zeer complexe standen.



6j De Tolsma-opening: **26 (25) 371 (140) 327 32 (127)**

Voortzetting 1: 338: hierna kan worden vereenvoudigd met 171 (33) (24), maar (72) 23 (24) (24) geeft een veel mooier spel.

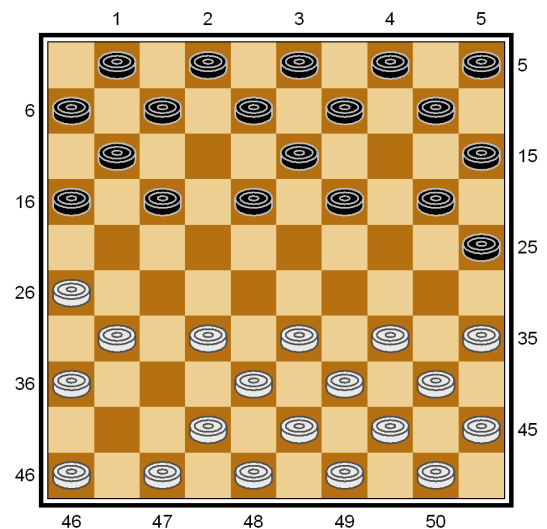
Voortzetting 2: 461: nu zijn er vier varianten:

Variant 1: (72) 417 en dan (17), (27), (171) of (194) (19)

Variant 2: (82) en dan 417, 427 of 340 30

Variant 3: (94): nu is 340 niet toegestaan vanwege (149) (24) (30) (23) 37 (35); gebruikelijk is daarom **417**, gevolgd door **(82)** of **(39)**. Van hieruit ontstaat mooi spel.

Variant 4: (104): nu is het volgende thema belangrijk: 340? (171) (22); dus daarom **417 (50)** en dan **327 (72) (117) (11)** of **340 30 (25) 41 29**



Voortzetting 3: 471 (104) (met hetzelfde thema); nu zijn er drie varianten:

Variant 1: 338 gevolgd door: (a)(171) (33) (11) of (b) (50) 340 24 of (c)(50) 327 met hierop (21), (17) of (72)

Variant 2: 327 (182) (17) geeft zwart een sterke vleugel

Variant 3: 327 (17) met nogmaals het genoemde thema; daarom **338**

6k-I De opening 26 (25) 371(140) 327 32(194)(19) gericht op de zwarte lange hoek

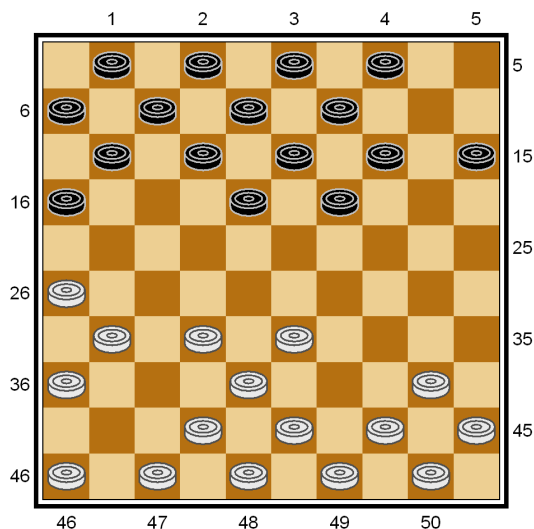
De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** staat bekend als de Bildtse opening, naar een streek in Fryslân waar deze opening vroeger veel werd gespeeld. Vanuit deze opening ontstaan vaak symmetrische partijen.

In de eerste voortzetting van deze opening richt wit zich op de zwarte lange hoek.

Voortzetting 1: 30

Variant 1: 21 22

In **variant 2: 449** is een belangrijke subvariant (**21**), en beide spelers bezetten het centrum, maar **proberen in** de regel snel weer naar de vleugels af te ruilen.



6k-II De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** gericht op de witte lange hoek

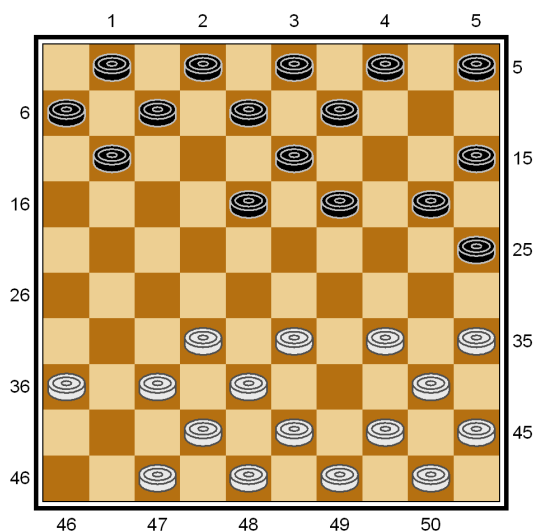
In **voortzetting 2: 394 (21)** wordt juist de witte lange hoek eruit geslagen.

Nu zijn er slechts twee varianten mogelijk:

Variant 1: (72)

Variant 2: (14)

Ook in **voortzetting 3: 404 (21)** gaat de witte lange hoek eruit. Nu zijn er vele varianten mogelijk.



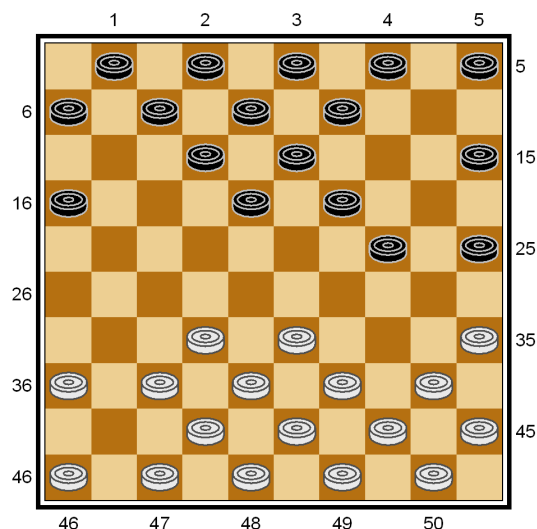
6k-III De opening 26 (25) 371(140) 327 32 (194) (19) met een mogelijk centrumspel

Voortzetting 4: 317 (204) 271 (31) 37

De **variant 1:** (240) 20 (14) geeft zwart nu de mogelijkheid om een symmetrische stand te creëren.

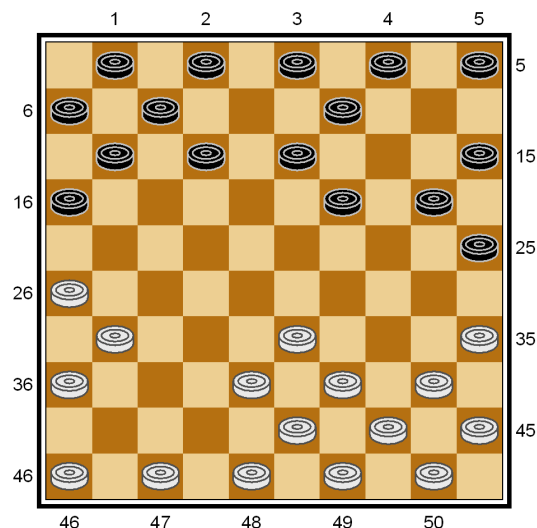
Variant 2: (50) en daarna ongeacht wits zet (240). Dit is voor zwart interessant.

En ook op **variant 3:** (21) 371 kan (50) en later (240).



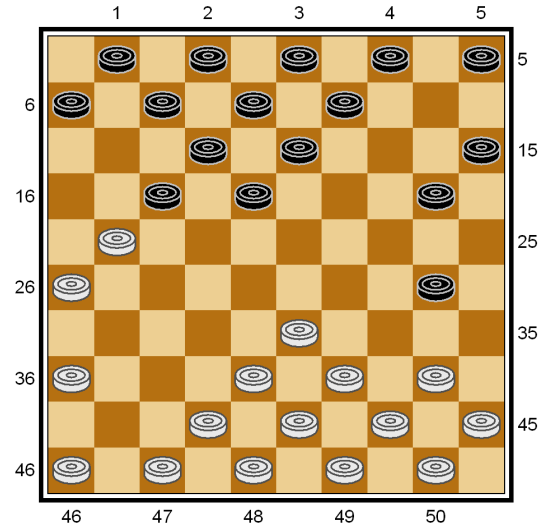
6k-IV De opening 26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19) met vol vleugelspel

Voortzetting 5: 317 (22) 31; hierna is (127) gebruikelijk. Het risico voor wit is dat hij blijft zitten met enkele zwakke schijven in het centrum. Een theoretische voortgang is 394 (14) 449 (194) 504 (139) 472.



6k-V De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met centrumspel

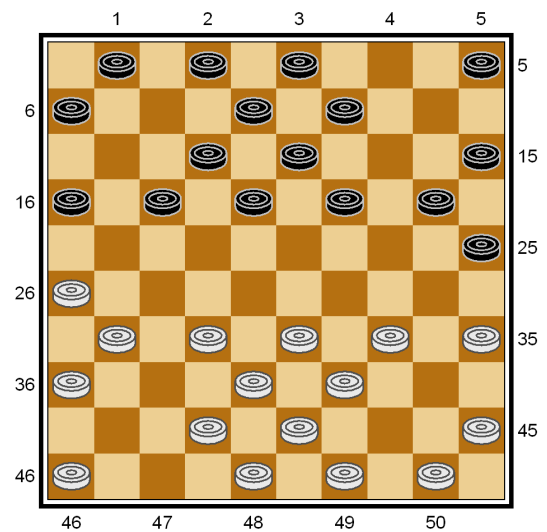
Voortzetting 6: **317 (117) 21 21 (30) (30)** is goed te spelen, maar beide spelers houden schijven in het centrum over.



6l De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** met *rúnspul*

Vanuit de Bildtse opening kan ook volgens een bepaald stramien worden gespeeld. Voor wit bestaat dit uit de zetten 471, 327, 404 (of 394), gevolgd door 449 (of 440) en 404 (of 394). Voor zwart zijn dit de zetten (40), (194), (117) [of (127)], gevolgd door 71 [of (72)] en (117) [of (127)]. Deze zetten kunnen in verschillende volgordes worden gespeeld. Een mogelijke stand na een dergelijke zettenreeks staat in het diagram afgebeeld – in dit geval na 404 (117) 471 (40) (71) 327 (194) 404 (117).

Dit type spel heet *rúnspul* naar schijf 47 (of 4), die in het Fries wordt aangeduid als de *rún*. Deze schijf blijft in het Friese spel vaak zo lang mogelijk staan, maar wordt hier al in de opening opgespeeld.

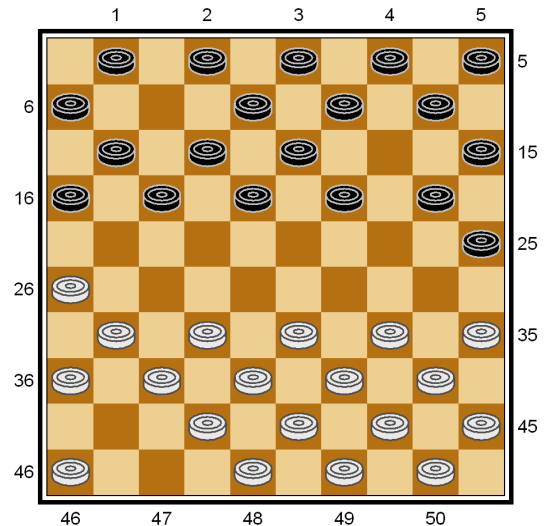


Tijdens de zettenreeks die kan leiden tot een *rúnspul* is het vaak ook mogelijk weer af te wikkelen naar een andere type spel, waarbij wordt geruild naar veld 21 (voor zwart: 30) of 10 (voor zwart: 41).

Het *rúnspul* leidt vaak tot een partij met veel complexe combinatiemogelijkheden.

6m De opening **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: ‘voor de *rún* spelen’

Deze opening verschilt hierin van de Bildtse opening, dat zwart wacht met afruilen door (194), en in plaats daarvan (117) speelt. Ook nu kan er een *rúnspul* ontstaan. Er is echter ook een voortzetting mogelijk met **417** omdat zwart nu (71) heeft gespeeld. Deze speelwijze heet ‘voor de *rún* spelen’. Als veld 47 niet bezet is, kan vrijwel alleen naar 37 worden gespeeld als 7 (verbonden met 47) ook niet bezet is.



Nu zijn er een paar belangrijke varianten.

Variante 1: (194) (19) 404

Zwart mag hier niet (40) spelen, vanwege de beruchte Tytsmazet: 21 327 340 30. Een klassieke mogelijkheid is (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Een bijzondere stand geeft (14) 440 (49) 317 (204): beide spelers hebben nu een zogenaamde *útfanhuzer* (‘logé’), een verschijnsel dat alleen in het Friese damspel voorkomt. Het min of meer verplichte vervolg is 371 (140) 21 16 (24) (20) (23).

Variante 2: (194) (19) 30

Variante 3: (171)

Variante 4: (17) 317 (171) 26 (21) (16) 37 wordt het meest gebruikt.

Variante 5: (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Deze variant maakt gebruik van het bij variant 1 genoemde slagthema, dat nu eigenlijk op een beter moment wordt ingebracht.

6n De opening **340 (25) 26 29**: veld 29 cruciaal

Na deze opening zijn er verschillende goed speelbare voortzettingen.

Voortzetting 1: (24) (25) 30 35

Voortzetting 2: (171)

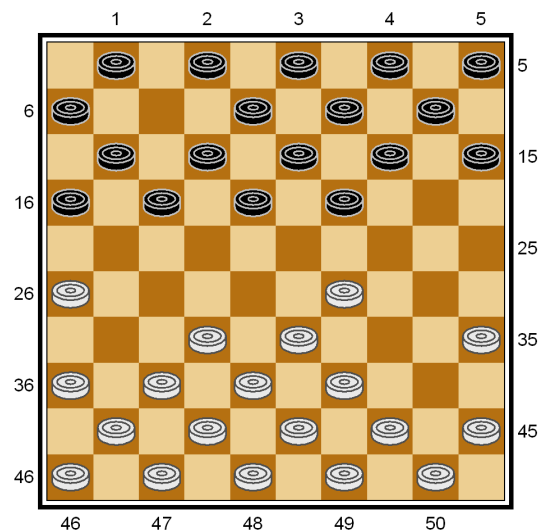
Voortzetting 3: (140) 24 (29)

Zwart kan nu op twee manieren de witte schijf op 24 aanvallen, maar wit hoeft geen nadeel op te lopen.

Variante 1: (172) 20 (30) 361 19 (24) 28

Variante 2: (182) – maakt (183) mogelijk – **450 (28) 23 29 (94) 394 (39) 439 (18) 371 (23) (25)**

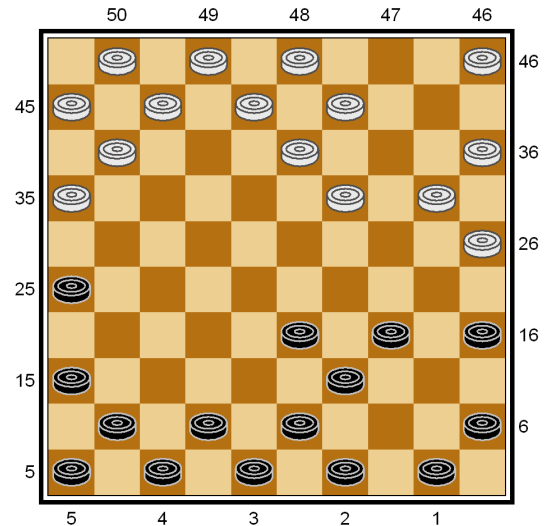
Voortzetting 4: (193) 440 30 (23) 25 (29) 29 (20) 21 (27)



De zwartspeler waardeert de stand uiteraard anders.

Het eerste wat nu opvalt zijn de slagmogelijkheden vanaf veld 17 door (11) (30) 10 (30) (23). Maar ook vanaf het onbezette veld 7 liggen er kansen. Nadat eerst (182) en (17) is gespeeld, dreigt (61) (28) (104) (47)!

Aangezien wit op zijn zwakke vleugel waarschijnlijk niet zal spelen, is er gelegenheid deze dreigingen op te bouwen.



7a-II Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: opbouw aan twee kanten

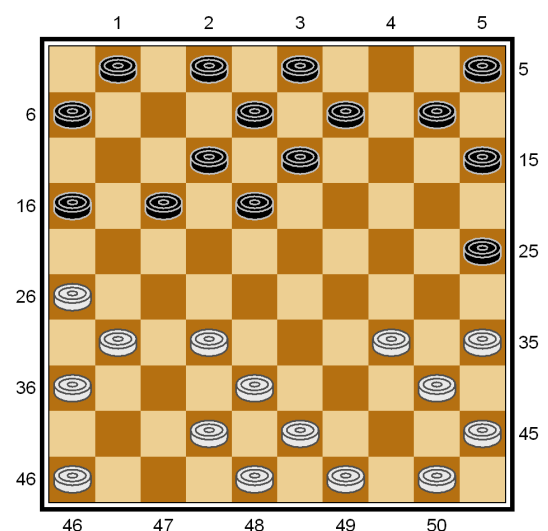
Het spel gaat verder. Wit wil rechts opbouwen, maar 34 is dan niet aantrekkelijk, omdat zwart dan altijd de afruil (20) (11) (23) 47 kan uitvoeren. Daarom: **449**.

Als zwart nu (17) speelt, kan wit afruilen met 327 382 21 (16) 30 en hiermee de opgesloten vleugel bevrijden. (94) leidt tot schijfverlies 327 382 21 (21) 30. Voor (182) is het nog te vroeg vanwege 327 382 30.

Zwart speelt **(93)** en geeft wit aldus geen kans de stelling af te breken. Bovendien creëert hij een extra aanvalsmogelijkheid met (171), waardoor na de afruil 30 geen goede positie overblijft. Na 393 volgt (30) 24 (11) (23) (28) 47 met schijfverlies. En op 37 kan zwart een schijf winnen door (172) en dan (a) 42 (28) (30) 24 (23) of (b) 327 (28) (21) 30.

Wit speelt nu **394**. Dit is beter dan een zet naar 44 omdat hierna (39) 30 (171) volgt en de basis voor zwart erg goed is voor een sterk eindspel. De schijven op 1, 2, 4 en 9 kunnen dan al indirect aanvallen op de open posities van wit op 47 en 49.

Zwart kan nu weliswaar afruilen met (11) (20) (23) 20 47, maar aangezien dit geen enkel voordeel brengt en alle kansen op een winnende combinatie teniet doet, speelt hij een gedurfde zet: **(49)** (zie diagram).



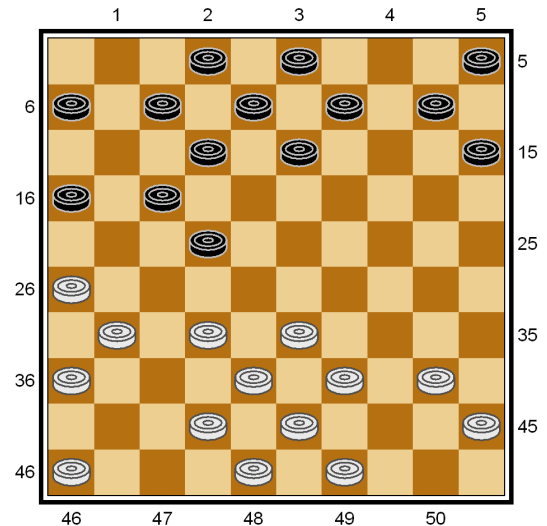
7a-III Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: combinatie naar de *rún*

Door een mogelijke zwarte aanval vanaf veld 9 zal wit 494 niet snel gaan spelen. In de partij volgt **504**. Omdat de velden 4 en 44 zijn verbonden, ontstaat de mogelijkheid dat schijf 44 op 4 dam haalt. Wits ontwikkeling op de rechtervleugel lijkt dus te zijn versneld door (49).

Zwart vervolgt met **(17)**. Het oorspronkelijke plan staat nog overeind.

Wit kan nu tempo maken en de stelling onder druk zetten met 340 24, maar de witte voorpost kan dan eerst niet verder, en zwart zou er zijn voordeel mee kunnen doen. Daarom kiest wit voor **449**. Deze zet maakt de stelling iets minder open en geeft zwart bovendien afruilmogelijkheden op zijn rechtervleugel.

En dan nu **182!** Opeens wordt het gevaar zichtbaar: een damdreiging door (61) (28). Bovendien kan wit door zijn laatste zet de aanvallende schijf ook niet meer wegruilen. Er is nu geen goede zet meer mogelijk. Wit kan slechts gaan rekenen en proberen de minst slechte stand over te houden. Hij speelt **340 33**.



7a-IV Het middenspel aan de hand van een *rúnspul*: afwikkeling naar het eindspel

Door de grote leegte op het bord lijkt er weinig aan de hand, maar zwart kan als volgt combineren: (a) (61) (28) (138) (47) (394) en op (17) (470) 35 (47) 38 met evenwicht of (470) 26 40 34 met evenwicht

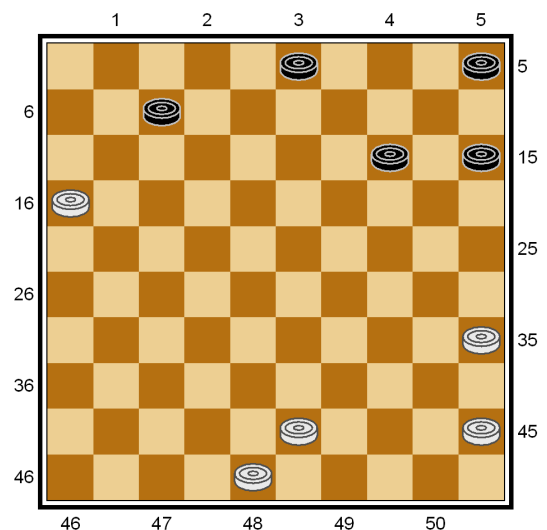
(b) (61) (28) (128)? (47) 26!

(c) (61) (28) (127) gevolgd door 41 35 34.

Hij voert het plan echter uit met: **(61) (28) (117) 17 (18) 16 (7)** en wit kan nu nog **35 (14) 38 (50) 493**.

Zo ontstaat een stand van vijf tegen vijf schijven.

Het eindspel kan beginnen.

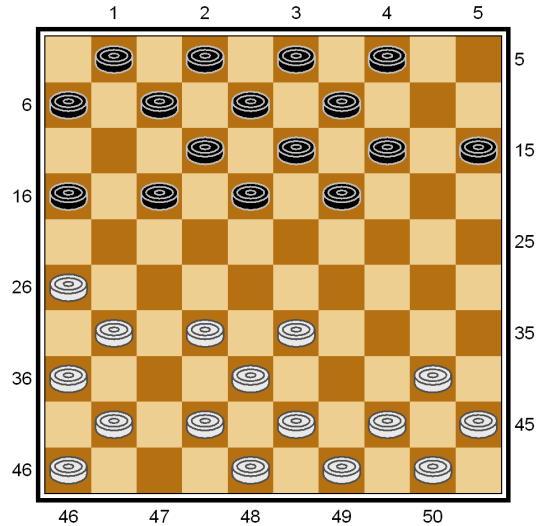


7b Het middenspel na de langehoekopening

De tweede voorbeeldpartij begint met een langehoekopening. De partij wordt gekenmerkt door het ontstaan van steeds nieuwe dreigingen. Aanvallen worden opgezet en weer afgebroken, en moeten soms zelfs worden afgeblazen.

De partij begint met **327 (25) 26 (140) 371 32 (117) 471 (194) (19) 30**.

Wit heeft de lange hoek van zwart eruit geslagen en op de lange termijn zou er een aanval op veld 5 in kunnen zitten. Eerst heeft wit echter een kleine zorg met het gat op 39. Wil wit ook aan de linkervleugel kunnen ontwikkelen, dan zal dit veld bezet moeten worden.



7b-I Het middenspel na de langehoekopening: initiatief van zwart richting *rún*

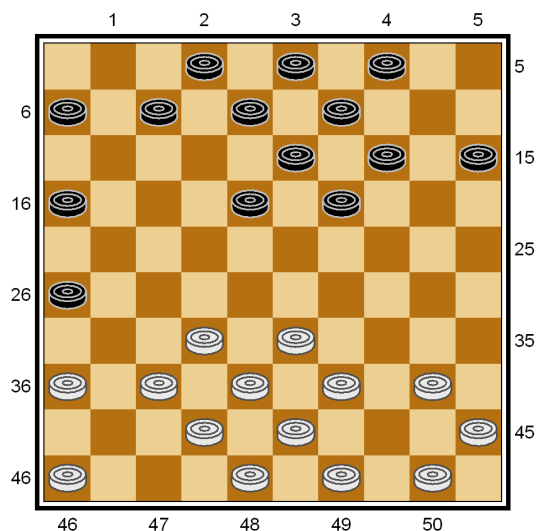
Wit speelt **449**.

Zwart antwoordt verrassend met **(171)**, en er volgt **11 (21) (21)**. Het lijkt alsof zwart de witspeler hier helpt, omdat wit de gelegenheid krijgt door 417 371 de *rún* weer te bezetten en zo zijn basis te verstevigen.

Daarom volgt **417** en nu direct **(26)**.

Zwart maakt hiermee de witte afruil naar 47 onmogelijk, en richt zich zelf op dit veld. Zowel de schijf op 7 als die op 16 staan prima om naar de *rún* te combineren, en de schijf van wit die hiertoe nodig is staat netjes klaar op veld 32.

De zwarte zet maakt echter ook mogelijk dat wit veld 5 direct aanvalt na 404. Hij kan dan naar dam combineren door 41 36 339. Omdat zwart schijf 26 niet weg kan spelen, kan hij alleen met **(150)** deze aanval pareren.



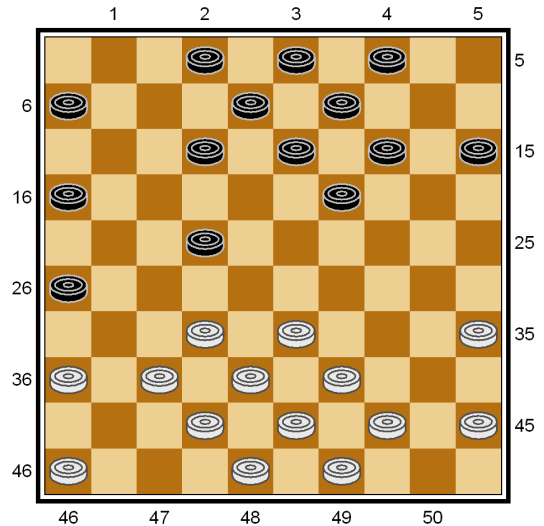
7b-II Het middenspel na de langehoekopening: dreiging met een 'haakje'

In plaats van 404 speelt wit in deze partij het minder scherpe **35**.

Zwart speelt (**72**) om deze schijf straks te gebruiken voor een aanval. De schijf op 2 zou dan altijd nog later weer dezelfde sterke plaats in kunnen nemen. Wit vervolgt met **504**.

Nu speelt zwart (**22**)!

Dit geeft een dreiging met het zogenaamde haakje: na (17) komt wit via 12 op 21. Deze haakjes zijn typisch voor het Friese spel, en erg verraderlijk.



7b-III Het middenspel na de langehoekopening: opnieuw positioneren na een afruil

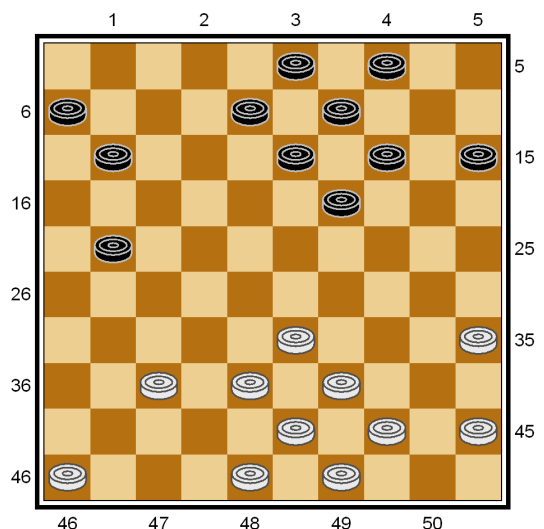
Wit kan de dreiging misschien pareren met 371 met een zwevende schijf op 27, maar kiest in deze partij voor een drastischer oplossing: **27 (31) 7**. Vervolgens dicht hij het ontstane gat met **428**.

Zowel wits linker- als zwarts rechterflank zijn nu behoorlijk uitgedund. Op dergelijke momenten is het van belang zo snel mogelijk de sterke posities in te nemen.

Daarom volgt (**21**).

Met deze zet creëert zwart ruimte voor zichzelf om zijn stukken goed te plaatsen. Tegelijk verkleint hij de speelruimte van zijn tegenstander. Afruilen met 31 maakt de toch al niet sterke hoek alleen maar zwakker. Mocht wit 41 spelen, dan volgt (26) en krijgt wit nog minder speelruimte.

Natuurlijk wil zwart niet dat één van zijn schijven op 35 komt. De velden 21 en 26 zijn echter niet met 35 verbonden, dus het innemen van die posities levert geen direct gevaar op voor zwart.



Het is echter wel mogelijk een zwarte schijf op 26 naar 30 te brengen, en van daaruit veld 5 aan te vallen. Bovendien staat 26 in verbinding met 46, en een dam kan overal komen, dus ook op 35.

Het innemen van 21 is dus zonder meer sterk; het innemen van 26 kan toch gevaarlijk zijn.

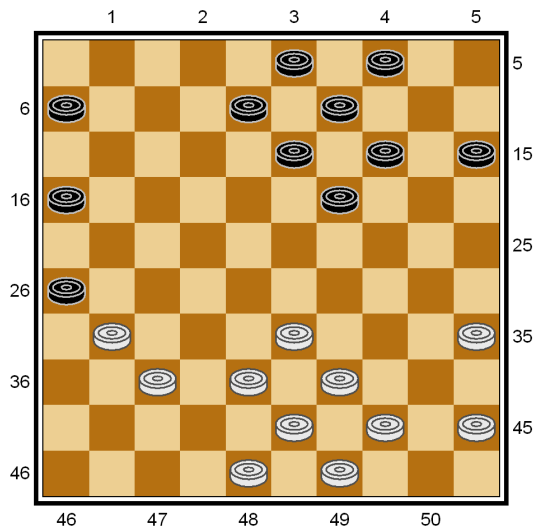
7b-IV Het middenspel na de langehoekopening: een aanval vanuit het midden

Nu volgt **41 (16) 36 (26)** (omdat anders 371 volgt **31**).

Omdat wit veld 36 nu niet meer kan bereiken, is het gevaar dat 26 via de damlijn naar 35 wordt gedirigeerd geweken.

Maar het gevaar kan nu vanuit het midden komen. Als wit 382 en 38 speelt, zijn er met 27 slagcombinaties mogelijk vanuit drie posities: 18, 22 en 23.

Zwart zou van zijn kant een aanval kunnen opzetten vanuit zijn linkerflank als het hem lukt positie 25 te bezetten. Echter, op (140) volgt 382 en nu moet (14) door de genoemde dreiging. Wit speelt vervolgens 38, en zwart kan nog slechts gaten stoppen. De zet (49) lijkt verplicht, maar wit speelt dan 440! Nu is nog slechts (11) mogelijk (alle andere zetten geven nadeel door 27), maar wit speelt 404 (met dreiging van het haakje 30), en schijfverlies voor zwart is onafwendbaar.



Zwart kan echter ook kiezen voor de tegenaanval: (140) 382 (14) 38, en dan niet (49) maar (23)! Na 38 kan zwart ook kiezen voor een tegenaanval in plaats van gaten stoppen met (23)! Als wit 28 speelt kan (10) (18) met evenwicht, dus voor wit is 493 aantrekkelijker, om zo de aanval met 27 te behouden. Ook nu is er voor zwart niet meer aan schijfverlies te ontkomen.

Uit deze analyse blijkt dus, dat (140) niet goed is. De witte dreiging is het sterkst op het moment dat 382 is gespeeld. Na deze zet kan een zwarte schijf op 11 niet meer verder worden opgespeeld.

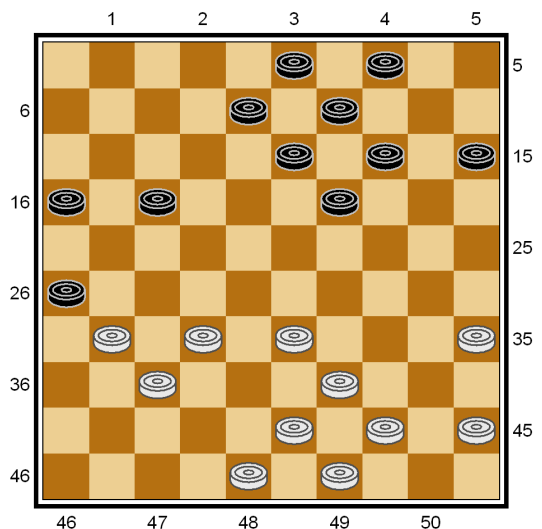
7b-V Het middenspel na de langehoekopening: afbraak van een aanval

Zwart speelt dus **(11)** en wit **382**. Zwart vervolgt met **(17)**. De witte dreigingen vanuit het midden zijn nog steeds reëel, al dreigt zwart met (22) de angel uit de aanval te halen. Wit kan dit niet voorkomen met 338, want dan volgt (23) (20) (22).

Wit wil daarom vasthouden aan het plan: **38**.

Zwart vermindert de dreiging nu inderdaad met **(22)** **(11)**.

Op dit moment zou wit ook de keus kunnen maken om 30 en daarna 25 te spelen: wanneer de zwarte schijf op 15 is verdwenen, leidt een aanval vanuit het midden direct tot schijfwinst.



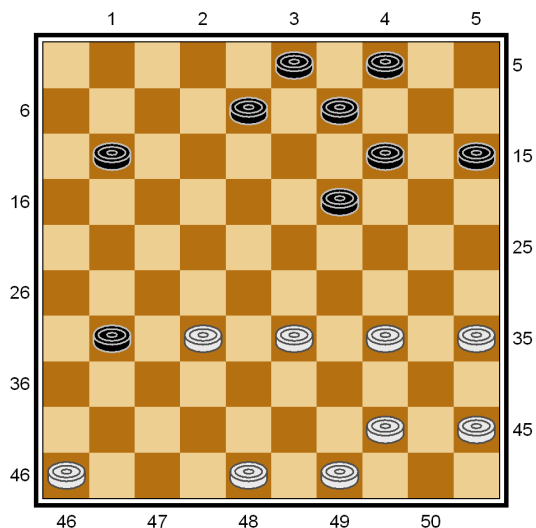
Er zit echter een addertje onder het gras in de vorm van een opgelegde dwangzet. Na (21) moet 38, de dreiging vanuit het midden is verdwenen, en nu kan zwart zonder risico afruilen door (140) (20) (24). Hij gaat dan met een duidelijk (tempo)voordeel het eindspel in.

7b-VI Het middenspel na de langehoekopening: afwikkeling naar het eindspel

In plaats van 30 speelt wit dus **382**, gevolgd door **(21) 34 (31)**.

Nu reeds is te zien, dat wit het in het eindspel niet gemakkelijk zal krijgen. De schijven in het midden staan zwak.

Het is goed een aanval zo lang mogelijk te behouden, maar zodra duidelijk wordt dat deze niet volgehouden kan worden, is het beter de aanval zelf al te blazen. In plaats van het in de vorige paragraaf gespeelde **38** was 327 beter geweest. Dergelijke momenten zijn vaak beslissend voor het spel.

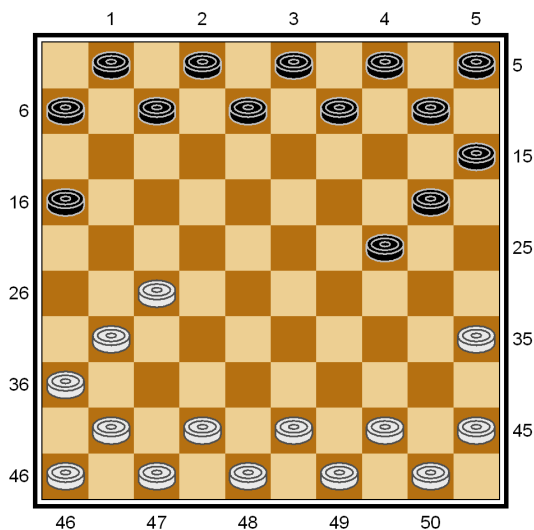


7c Het middenspel van een kantspel

Kantspellen zijn behoedzame partijen waarbij zoveel mogelijk over de flanken wordt gespeeld. Slechts een enkele keer zoekt men met één schijf het centrum op om die te offeren voor nieuwe randposities.

Na de opening **327 (194) 26 (29) 24 23 (29) (24) 34** en vervolgens **(29) (171) (29) 22 27 140 371** staat er een gespiegelde stand op het bord met veel ruimte tussen beide legers.

Ondanks die ruimte is het belangrijk om te weten dat de zwarte schijf op 16 is verbonden met veld 40. Wit zou zijn schijven dus zo kunnen positioneren dat hier een dreiging vanuit gaat. Het is daarom zaak veld 40 zo lang mogelijk leeg te laten.



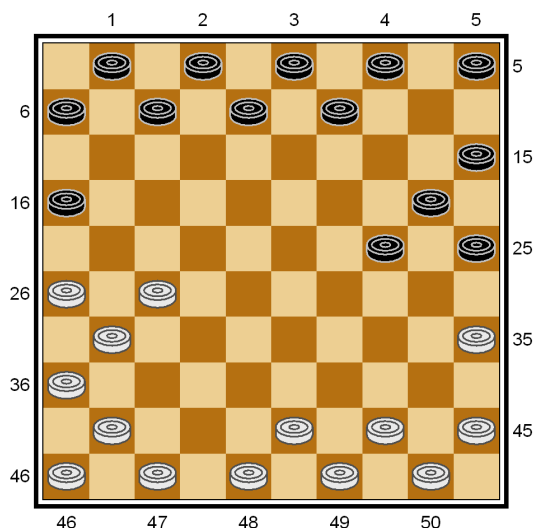
7c-I Het middenspel van een kantspel: het ‘hoekje’

Na **(25) (26) (104) 427 (140) 371** hebben beide spelers hebben een zogenaamd hoekje gebouwd, om van daar uit te kunnen afruilen.

Het witte hoekje bestaat hier uit de formatie 26, 27, 31 en 36. Als schijf 26, 27 of 31 ontbreekt spreken we nog steeds van een hoekje. Een hoekje bestaat uit minimaal drie schijven.

Na een afruil worden de schijven die onder het hoekje staan gebruikt om weer een nieuw hoekje te bouwen. Dit is één van de principes van het kantspel.

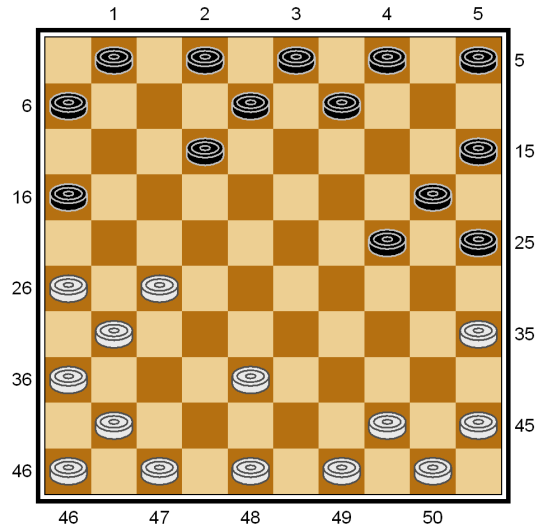
Wanneer het hoekje is gevormd, zoals op dit moment in de partij, zoekt men naar een gunstige afwikkeling.



7c-II Het middenspel van een kantspel: gebruik van het haakje

Zwart speelt nu (72) en er ontstaat een mogelijke dreiging door (11), het haakje.

Wit speelt 38. Nu zou zwart inderdaad (11) kunnen spelen, maar wit slaat naar 42. Zwart is dan weliswaar materieel in het voordeel in de dubbele hoek van wit, maar de formatie van 35, 45, 49 en 50 is erg sterk. Het vergt veel tijd en overwicht om deze verdediging te doorbreken.



7c-III Het middenspel van een kantspel: oprukken naar de dubbele hoek

Daarom brengt zwart alvast een extra schijf naar zijn sterke flank: (14). Hiermee behoudt hij de mogelijkheid door middel van (18) (22) (240) speelruimte te creëren.

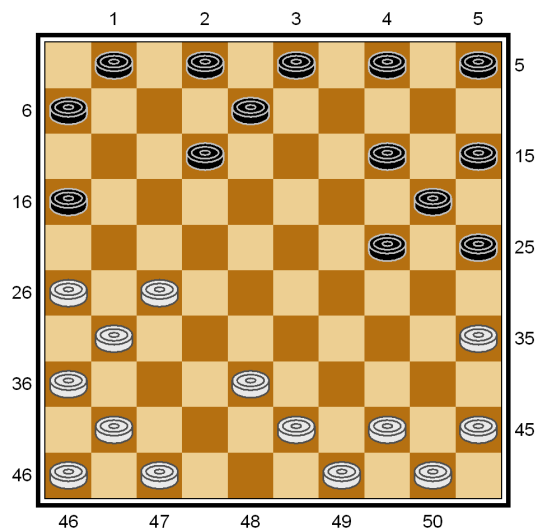
Wit antwoordt met 483.

Wit heeft nu de mogelijkheid rechtstreeks door 22 af te ruilen, of dit door eerst 271 en dan 22 te doen. Deze laatste manoeuvre is vaak beter, omdat er dan meer ruimte komt voor de nog op te spelen schijven.

Een andere mogelijkheid tot oprukken aan de linkerflank is de manoeuvre 32, 38 en dan 271, 21.

Meestal doet de tegenpartij dan hetzelfde. De velden 16 en 35 komen vrij en worden door de aanvallende kleur bezet.

Dit speltype, waarbij beide spelers naar de dubbele hoek optrekken, is bijzonder lastig te analyseren.



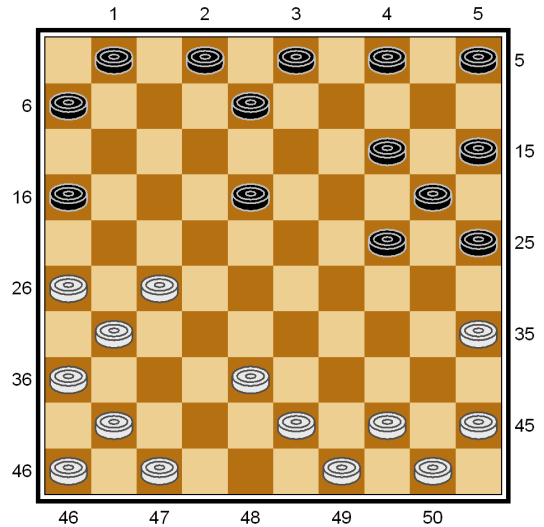
7c-IV Het middenspel van een kantspel: dreigingen gericht op de lange hoek

Zwart speelt (18).

Wit kan schijfvoordeel halen met 450 33, maar dat is slechts van korte duur als zwart vervolgt met (21) (17) en daarop (20).

Wit zet nu een kleine valstrik met **449**. Een dam halen met (22) lijkt aantrekkelijk voor zwart, maar de dam wordt vervolgens gebruikt voor een winstgevende slag met 42!

Ook het haakje 40 dreigt nu, en er rest zwart niets anders dan naar 10 te spelen. De vraag is alleen met welke schijf. De vuistregel in een dergelijk geval is, dat het beter is voor zwart 4 (de *rún*) te laten staan zolang wit op 35 staat. Anders heeft de opgebouwde formatie geen nut meer, tenzij zwart met een witte dam op 4 een directe aanval zou kunnen uitvoeren.



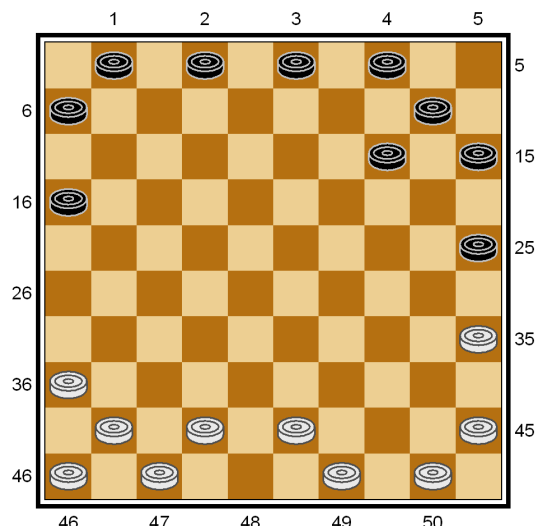
7c-V Het middenspel van een kantspel: verdere afwikkeling

Zwart speelt dus (50), gevolgd door **32 (22) 12 42 (21) (29)**.

Opnieuw is er veel ruimte voor beide partijen. Hierdoor zijn de mogelijkheden schier eindeloos. Zolang er een zeker evenwicht is, kan het in een dergelijke stand heel lang duren voordat het duidelijk wordt wie beter staat.

Een dergelijk middenspel met veel afruilen en ruimte voor nieuwe opbouw is typisch voor het kantspel.

Kantspellen zijn veelal overzichtelijk, eenvoudig en zonder veel grote risico's. Veel spelers zien dit als een voordeel. Het nadeel is echter, dat het praktisch onmogelijk is te bepalen welke zetten winst dan wel verlies geven. Kantspellen eindigen bijna altijd in een eindspel waarin een miniem verschil de partij beslist.



8 Twee dammen tegen één dam

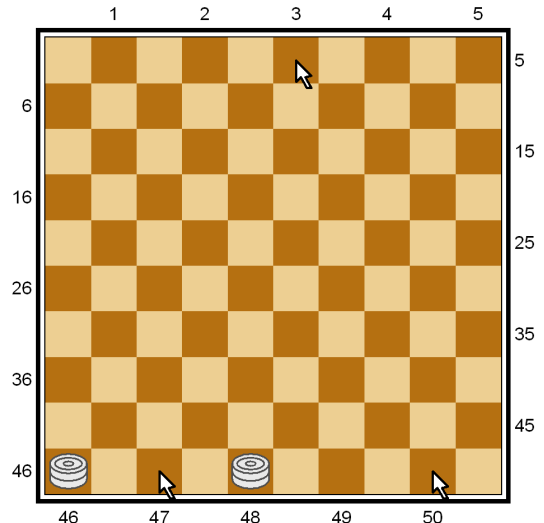
Een eindspel van twee dammen tegen één is in principe altijd gewonnen. De zevenzettenregel verplicht echter de speler met de twee dammen deze winst binnen zeven zetten te realiseren. Er zijn enkele posities van waaruit dit niet mogelijk is. Het is dus van belang, in de aanloop naar dit eindspel naar de juiste posities toe te werken. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd, welke posities de snelste winst geven.

8a Twee dammen tegen één dam: langehoekopstelling

Met wit aan zet wordt de zwarte dam alleen op de drie gemarkeerde velden niet direct bedreigd. Staat de zwarte dam op één van de andere velden, dan kan wit altijd één dam zo offeren dat hij daarna de zwarte dam slaat.

Als de zwarte dam op 47 of 50 staat, wint 31! Nu zijn er geen goede velden meer te bezetten.

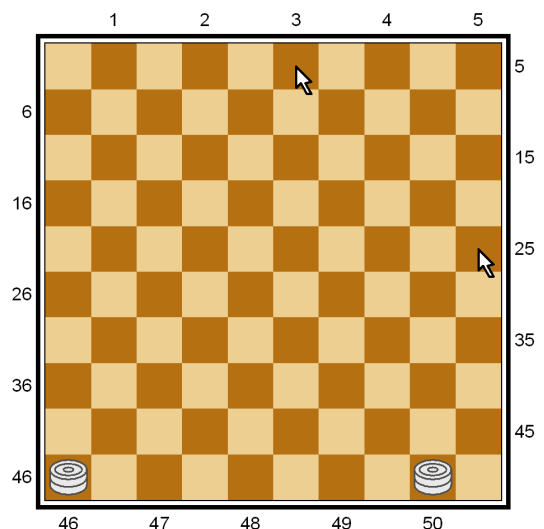
Staat de zwarte dam op 3, dan volgt 42 (25) 26. Zwart is nu aan zet, en moet het veilige veld verlaten.



8b Twee dammen tegen één dam: hoekdam met centrumdam

In de aanloop naar dit eindspel heeft wit meestal eerst een dam op 46 gepositioneerd. Omdat zwart op de lijn 3-25 de partij het langst kan rekken (dit is nodig om nog remise te halen) komt het vaak voor dat de ene dam daar al staat.

Zwart zou de positie 3 of 25 kunnen bezetten. Staat zwart op 3, dan speelt wit 22; staat zwart op 25, dan speelt wit 33.

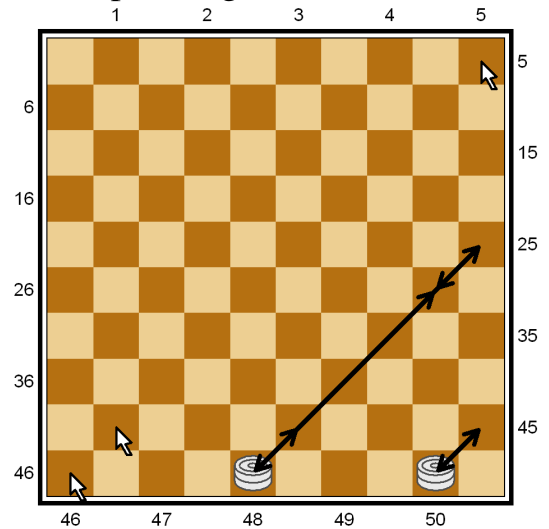


8c Twee dammen tegen één dam: brede dubbelehoekopstelling

Wanneer de ene dam de lange lijn bezet, kan er op de volgende manier worden gewonnen.

In het diagram speelt wit met de ene dam op de lijn 25-48 en met de andere op de lijn 45-50. In de aangegeven stand staat zwart alleen veilig op 5, 41 of 46.

Met zwart op 5 speelt wit 43, en wint hij na elke volgende zet. Met zwart op 41 speelt wit 25 met hetzelfde resultaat. Met zwart op 46 speelt wit de tussenzet 39. Zwart moet nu naar 41 of 5, waarna wit wint op één van de eerste twee aangegeven manieren.

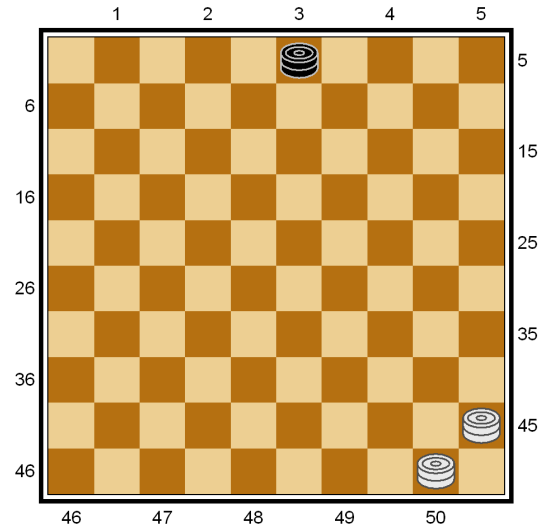


In dit eindspel geldt de volgende vuistregel: van de vier lijnen 5-45, 10-50, 41-46 en 46-50 kan wit er maximaal drie bezetten en zwart één. Als er in totaal drie lijnen zijn bezet, neemt wit de vierde lijn in bezit, maar zodanig dat de andere drie lijnen bezet blijven: twee door wit en één door zwart. Als er in totaal twee of vier lijnen zijn bezet, speelt wit met de dam van de diagonaal 25-48 eerst een tussenzet naar de onbezette diagonaal 1-45 of 6-50.

8d Twee dammen tegen één dam: smalle dubbelehoekopstelling

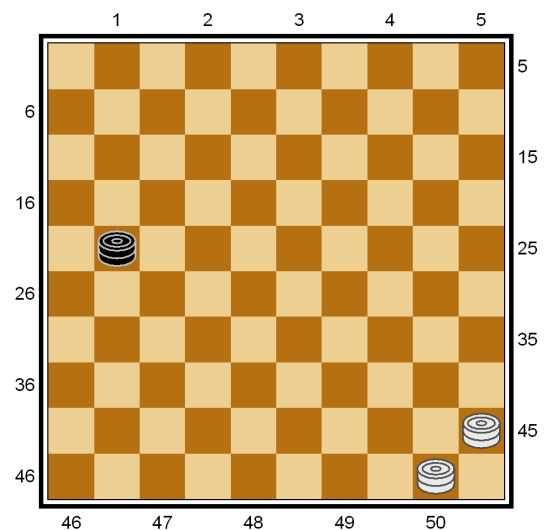
Er zijn situaties waarbij er veel zetten nodig zijn om in de langehoekopstelling te komen. Een goed alternatief is dan een opstelling waarbij de dammen allebei op de diagonalen van de dubbele hoek worden geplaatst.

In de diagramstand kan zwart alleen naar 8 of 21 spelen. Op (8) komt 1 (oversteken met de dichtstbijzijnde dam), en zwart heeft geen vluchtveld meer. Op (21) komt 6.



Indien zwart al op 8 of 21 staat, kan hij ook naar 2 of 16 spelen. Wit moet dan weer een tussenzet spelen, door de dichtstbijzijnde dam twee velden te verschuiven.

In de diagramstand volgt dus op (16) 39. Zwart moet dan weer terug naar 21, waarna de witte dam oversteekt naar 6.



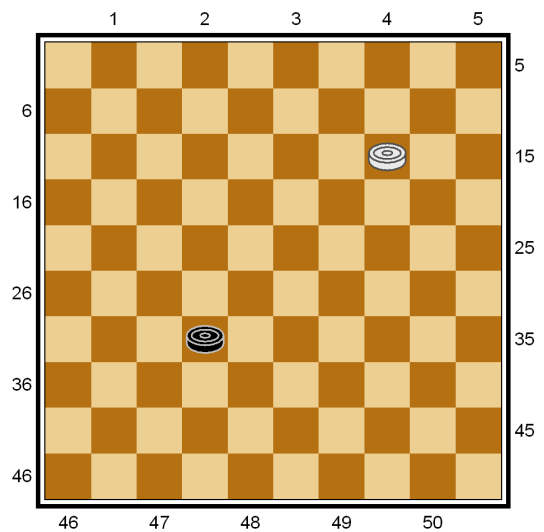
9 Het eindspel

Als de partij spel niet wordt beslist in het middenspel en lang in evenwicht blijft, is het de kunst naar een winnend eindspel toe te werken. In dit hoofdstuk wordt een aantal winnende eindspelen behandeld. Wie het principe achter deze eindspelen kent, kan bewust naar een winnend eindspel toe werken.

9a Het eindspel: winnen door tempo

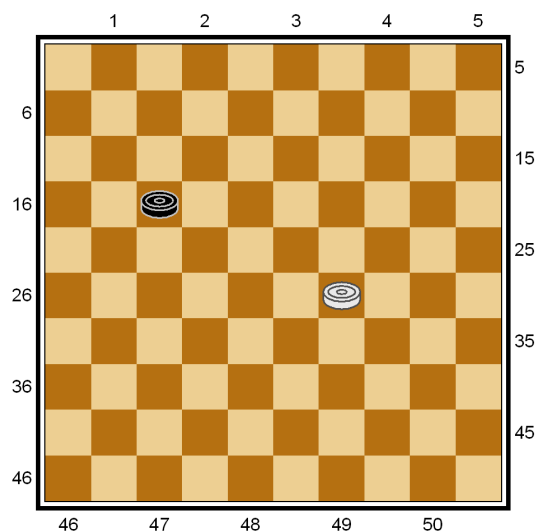
Soms loopt het eindspel uit op een race naar de damlijn. In de diagramstand wint wit als volgt: 10 (38) 5 (43) 46.

Wanneer beide spelers direct na elkaar op de damlijn arriveren heeft de speler die daar als eerste komt een half tempo meer. Dit verschil is niet genoeg om te winnen. In dit voorbeeld heeft wit $1\frac{1}{2}$ tempo voordeel. Dat is genoeg om te winnen wanneer wit de lange lijn kan bereiken en zwart niet meer op 50 kan komen.



9b Het eindspel: winnen door tempo met dwangzet

In dit voorbeeld heeft wit, als hij aan zet is, $1\frac{1}{2}$ tempo meer. Hij wint echter alleen met 23, omdat zwart na 24 veld 50 nog kan bereiken.

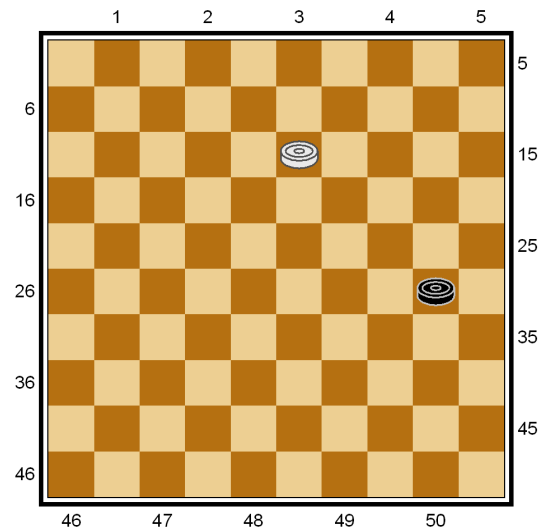


9c Het eindspel, winnen door opsluiting met de dam

Als zwart veld 50 kan bereiken, heeft wit $2\frac{1}{2}$ tempo meer nodig om te kunnen winnen.

Vanuit de diagramstand gaat de winst bijvoorbeeld als volgt: 9 (35) 4 (40) 22! (45) 50.

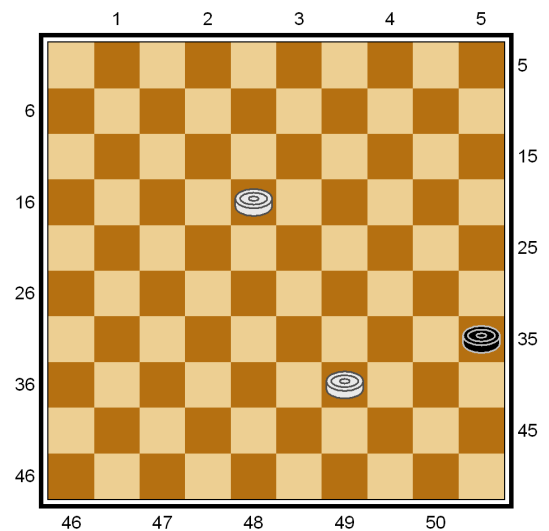
Ook als zwart de lijn 1-45 oversteekt, moet wit via de lijn 6-50 naar veld 50 om de zwarte schijf te vangen.



9d Het eindspel: winnen door tempoafname

Soms moet men winnen door de tegenstander tempo af te nemen.

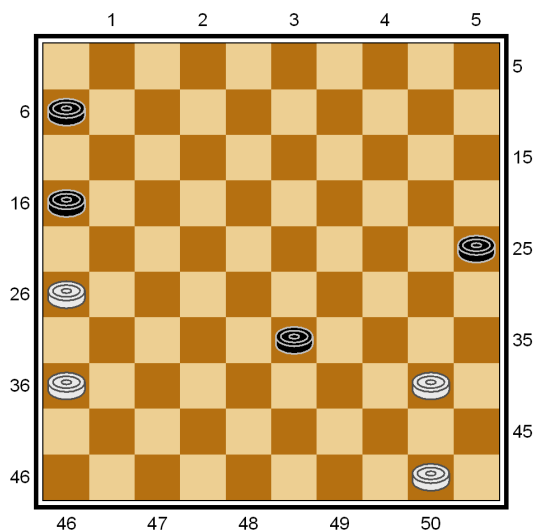
Wit speelt 12, en loopt na (40) niet meteen door, maar speelt eerst 34. Hierdoor verliest zwart twee volle tempi, en heeft wit met één schijf aan zijn tempovoordeel genoeg.



9e Het eindspel: winnen door kolomoppositie

In de diagramstand wint wit met 39 45. Zwart kan nu niet anders dan zijn schijven met één of twee tegelijk weggeven.

Dergelijke standen met drie of vier randschijven komen in de praktijk veel voor.

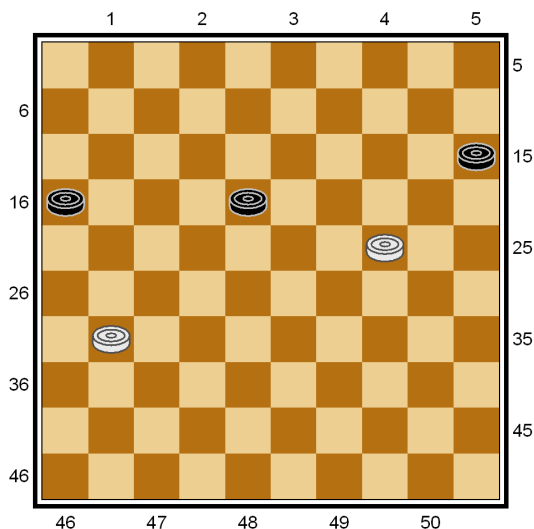


9f Het eindspel: winnen door lijnoppositie

Ook door middel van horizontale of lijnoppositie is het mogelijk de tegenstander zo te positioneren, dat deze alleen nog maar zijn schijven kan offeren. In uitzonderlijke gevallen is het zelfs mogelijk dat twee schijven op deze manier van drie kunnen winnen.

Mede hierdoor dient men in het Fries dammen bij materiële achterstand niet te op te geven. Het is beter te zoeken naar de juiste posities in het eindspel.

Wanneer er nog maar enkele schijven op het bord staan, zijn de schijven tussen het centrum en de rand vaak het sterkst.



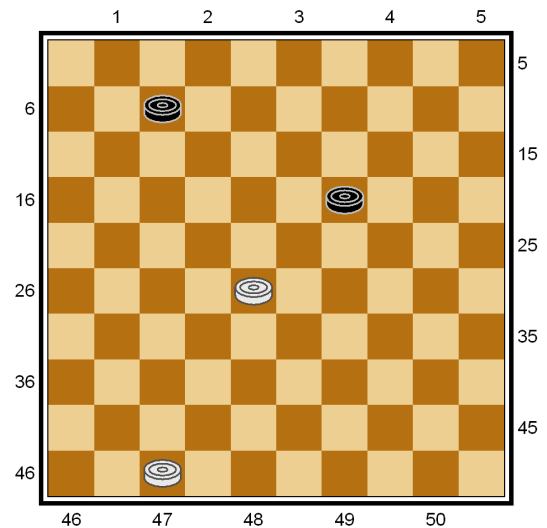
In de diagramstand wint wit als volgt: 27 (23) (20) 18 (24) 13 (30) 9 (35) 4 (40) 22 (45) 50.

9g Het eindspel: winnen door omsingeling

In de diagramstelling kan de witte schijf niet naar 22: zwart loopt eromheen naar 21, en vangt de witte schijf. De andere witte schijf kan de zwarte schijf op 19 niet passeren.

Beide kunnen nu door zwart worden omsingeld: (11!) 42 (17) 37 (21) 32 (24) 22 27 (249) 21 (34) 17 (40) 12 (29), 8 (34) 3 (45), en wit kan niet meer voorkomen dat zwart twee dammen haalt.

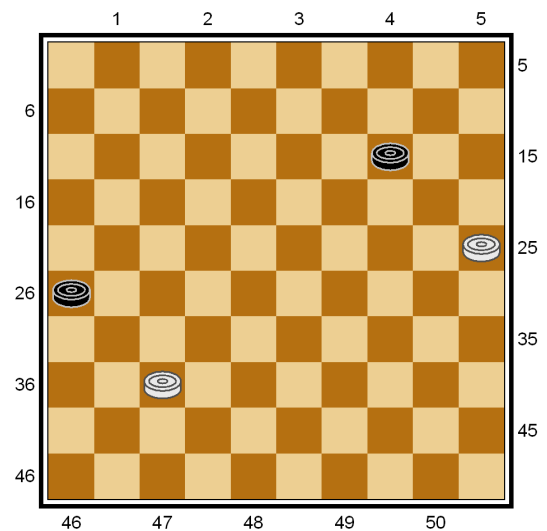
De eerste zet is cruciaal: op (12) volgt 22 42, en de partij wordt remise.



9h Het eindspel: winnen met dubbele lijnoppositie

In de diagramstand verliest degene die moet spelen, omdat hij verplicht is de tegenstander door te laten lopen en hiermee het spel te verliezen.

Met wit aan zet gaat dit bijvoorbeeld als volgt: 32 (31) 28 (37) 22 (41) 17 (46) 11 (23) 6 (1).

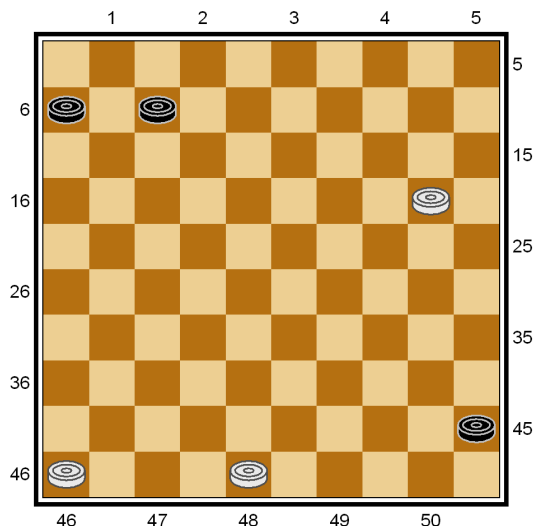


9i Het eindspel: winnen met een vangstelling

Als men een doorbraak ziet aankomen, is het verstandig een vangstelling voor de vijandige dam voor te bereiden.

In de diagramstand kan wit ongestoord naar dam doorlopen; zolang de vangstelling 46 48 blijft staan, kan zwart geen dam halen.

De driezettenregel kan echter ook dergelijke stellingen erg gecompliceerd maken. De snelste winstgang is ook hier niet eenvoudig: 14 (12) 9 (17) 3 (22) 21 (28) 38 (33) 29 (11) 23 (16) 32 (50) 3243.



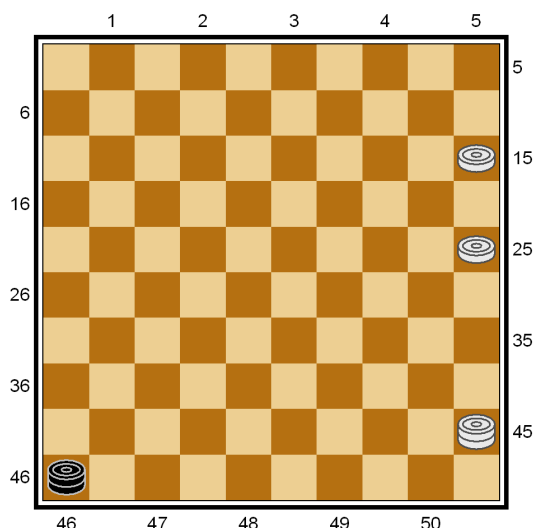
9j Het eindspel: winnen met een dam en twee schijven tegen één dam

Dit lijkt eenvoudiger dan het is. In de diagramstand moet wit twee schijven over de lange lijn heen loodsen. Dit kan slechts op één manier.

Zwart houdt hier de lange lijn bezet, maar moet nu naar 5, omdat anders 10 wordt gespeeld. Na (5) speelt wit 12!, om veld 3 te kunnen bezetten op het moment dat dit nodig is.

Wanneer wit eenmaal op de lijn 3-26 staat, kan hij 20 spelen. Als zwart dan weer (5) speelt, volgt 3. Doet zwart een andere zet, dan volgt ook 3. Speelt zwart nu 5, dan volgt 14.

Zwart kan dus niet anders dan afwachten op de lange lijn. Nadat wit 20 heeft gespeeld, offert hij de dam, en speelt daarna 10. Nu kan zwart niet meer tegenhouden, dat wit met beide schijven dam haalt.



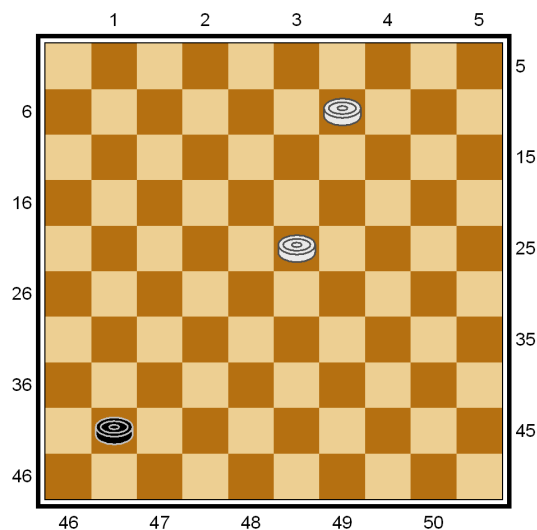
9k Het eindspel: winst, verlies of toch remise?

Bijzonder boeiend en ingewikkeld is het eindspel van één dam tegen een dam en een schijf. Winst, verlies en remise liggen hier heel dicht bij elkaar.

In de diagramstand zijn beide spelers nog één zet verwijderd van de damlijn.

Als zwart aan zet is en de lange lijn neemt, lijkt winst niet eens uitgesloten: (46) 18 (verplicht) (5) 12? (23!) 8 (5).

Als wit beter oplet bij zijn tweede zet, zit er echter al niet meer in dan remise: (46) 18 (5) 13 (10) 4? (5) 49* (28) 3* (5!!) 8*** of 9*** (32) 8 of 9 en dan 10.



Ten slotte blijkt, dat bij goed spel van wit het bezetten van de lange lijn voor zwart verliest: (46?) 18 (5) 13 (10) 3! (5) [ook andere zetten leiden tot verlies] 12 (10) 1, en wit kan altijd doorlopen en een tweede dam halen.

Bij goed spel eindigt deze stand uiteindelijk in remise. Twee correcte voortzettingen zijn bijvoorbeeld

(47) 3 (36) 17* (9) 44** (3) 19 (20) 13 (3) of

(47) 3 (36) 20* (4) 19 (10) 2014 (5).

Over dit specifieke eindspel bestaat een monografie van de vader van één van de auteurs: H. Walinga, *Geheimen van een eindspel. Fries dammen*, Bolsward, z.j. [1976]. Deze studie is bij de auteurs nog beperkt leverbaar.