

Frysk damjen

Hânsume help
ta in
bysûndere tinksport



Waaksens, 20 jannewaris 2014

Marten S. Walinga
Liuwe H. Westra

Utjûn mei stipe fan Stichting Kristlik Frysk Folksboek.

Dizze útjefte is ek mei mooglik makke troch de Douwe Kalma Stifting.

Ynlieding ta in bysûndere spulsoarte

It damspul hat in lange tredysje fan ûnderskate spulsoarten. Dat ferskaat hat streekrijocht bydroegen ta in loseftige organisaasje fan it damjen.

Al mear as hûndert jier wurde der wedstriden om de wrâldtitel op it hûndertfjildeboerd organisearre. Sûnt 1947, it jier fan oprjochtsjen fan it ynternasjonale dambûn (FMJD), is dêr mear struktuer yn kommen. Underskate organisaasjes hâlde wedstriden foar oare spulsoarten. Al soe alles op pepier ûnder ien koepel funksjonearje moatte, de werklikheid is oars.

In bysûndere spulsoarte mei in lange tredysje is it Frysk damjen. In keunst dêr't men fuort gjin master yn is en mei in protte einspullen dy't de kompjûter noch te mansk binne. Dit boek jout as ynlieding in oersjoch fan it boppeste buordsje mei de regels, de basisstrategy en de punten dêr't men om tinke moat. It spul is oars – krekt sa't de Friezen mei har taal en kultuer oars binne – en dit boek is ornearre om ek bûten de grinzen fan de provinsje Fryslân en de Nederlânske steat niget te bringen oan dit moaie en drege spul.

It is opfallend dat it Wrâ addedambûn yn syn bestean net ien kear in ynternasjonale brosjuere útbrocht hat om yn breder ramt omtinken foar it damjen te freegjen. De Fryske inisjatyfnimmers dogge dat oars. Koartlyn is der in app útbrocht, en al langer bestiet der in Fryske ferzje fan in kompjûterpegamme (Lusoris), ûntwikkele troch de eardere KNDB-subtopper en ynformatikaspesjalist Stef Keetman.

De wrâld fan 'e dammers fan it Fryske spul hat gâns mooglikheden om te groeien. Utsoarte binne alle spulsoarten fan it damjen nijsgjirrich, mar it Fryske spul is wol hiel bysûnder en it sil sûnder mis slagje om dêr mei dit boek mear nasjonale en ynternasjonale niget foar te krijen.

Ta beslút dit noch. Ik hoopje soksoarte aparte inisjativen meiinoar ek bydrage sille oan mear ienheid binnen it ferskaat fan alle spulsoarten fan 'e tinksport damje.

Mei freonlike sportgroentis,

Harm Wiersma

seisfâldich wrâldkampioen ynternasjonaal damjen
bestjoerslid FMJD foar alle dammers



Foaropwurd	Ynlieding ta in bysûndere spulsoarte	3
Yndieling		4
1 It Fryske damjen		7
2 De spulregels		8
2a	It damboerd	
2b	Gewoane begjinstân	
2c	Oare begjinstân	
2d-I	Strike en slaan: de set	
2d-II	Strike en slaan: de slach	
2d-III	Strike en slaan: slachkar	
2d-IV	Strike en slaan: mearslach	
2d-V	Strike en slaan: mearslach giet foarvoor	
2e-I	De wolf: wolf helje en streek	
2e-II	De wolf: slaan	
2e-III	De wolf: mearslach	
2f	It fan 't boerd krijen fan 'e stikken nei in mearslach	
2g-I	De rol fan 'e wolf by it slaan: wolslach	
2g-II	De rol fan 'e wolf by it slaan: mearslach	
2h-I	De trijesetterregel: blokkearre wolf	
2h-II	De trijesetterregel: frije wolf	
2i	De sânsetterregel	
2j-I	Kamp: ien wolf tsjin ien wolf	
2j-II	Kamp troch it besetten fan 'e lange line	
2j-III	Kamp troch de line 47-15 of 4-36 beset te hâlden	
2k	Winst en ferlies	
2l	Fierdere spulregels	
3 It opskriuwen		19
3a	De folsleine skriuwwise en it opskriuwen fan stannen en problemen	
3b	De koarte skriuwwise	
3c	Fierdere bysûnderheden fan it opskriuwen	
4 De struktuer fan it spul		21
4a	It berik fan 'e slaggen	
4b	Rigen en linen dy't al of net te rikken binne	
4c-I	Ferbûne fjilden (fan 45 ôf)	
4c-II	Ferbûne fjilden (fan 50 ôf)	
4c-III	Ferbûne fjilden (fan 44 en 49 ôf)	
4d	Oan te fallen plakken fan ferbûne fjilden ôf	
5 De oanfal		25
5a	It belang fan de oanfal	
5b	Oanfalle troch ferbûne fjilden te brûken	
5c	Oanfalle nei in efterstreek	
5d	Oanfalle troch in wolf te brûken	
5e	Oanfalle troch jinsels in frije set te jaan	
5f	Oanfalle troch jinsels in frije set te jaan nei in efterstreek	

- 6a-I De iepening **327 (25)** mei daliks ruiljen - kantspul
- 6a-II De iepening **327 (25)** mei daliks ruiljen - spegelstân
- 6a-III De iepening **327 (25)** mei daliks ruiljen - de Meike-set
- 6a-IV De iepening **327 (25)** mei daliks ruiljen - oanfal fan swart op 'e lange hoeke
- 6b De iepening **327 (204) 339 32** - wite kontrôle op fjild 27
- 6c De iepening **327(171) 26 31 (21) (16)** - oerdwerse ôfruil
- 6d De iepening **327 (194) 28 (182) (32) 27** - twa om twa ôfruilje
- 6e De iepening **327 (194) 28 (25) 21** - wyt slút himsels op
- 6f De iepening **327 (193)** - swart ruilet earst
- 6g De iepening **327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!)** - in drege ôfruil
- 6h-I De iepening **327 (25) 22 (32) 27** mei standertfuortsetting
- 6h-II De iepening **327 (25) 22 (32) 27** - komt eefkes oars út
- 6h-III De iepening **327 (25) 22 (32) 27** - dreger as dat it liket
- 6h-IV De iepening **327 (25) 22 (32) 27** - de Marten Walinga-fuortsetting
- 6i De langehoekiepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (21)**
- 6j De Tolsma-iepening: **26 (25) 371 (140) 327 32 127**
- 6k-I De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** rjochte op swart syn lange hoeke
- 6k-II De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** rjochte op wyt syn lange hoeke
- 6k-III De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei mooglik sintrumspul
- 6k-IV De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei flankspul
- 6k-V De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei sintrumspul
- 6l De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei rúnspul
- 6m De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: foar de rún lâns
- 6n De iepening **340 (25) 26 29**: alles draait om fjild 29

7 It middenspul oan 'e hân fan trije partijen

- 7a It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul
- 7a-I It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: analyze fan 'e útgongspunten
- 7a-II It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: opbou oan twa kanten
- 7a-III It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: kombinaasje nei de rún
- 7a-IV It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: oergong nei it einspul
- 7b It middenspul nei de langehoekiepening
- 7b-I It middenspul nei de langehoekiepening: inisjatyf fan swart op 'e rún
- 7b-II It middenspul nei de langehoekiepening: driging mei in heakje
- 7b-III It middenspul nei de langehoekiepening: op 'en nij plak sykje nei in ôfruil
- 7b-IV It middenspul nei de langehoekiepening: in oanfal út 'e midden wei
- 7b-V It middenspul nei de langehoekiepening: it ôfbrekken fan in oanfal
- 7b-VI It middenspul nei de langehoekiepening: oergong nei it einspul
- 7c It middenspul fan in kantspul
- 7c-I It middenspul fan in kantspul: it hoekje
- 7c-II It middenspul fan in kantspul: it brûken fan it heakje
- 7c-III It middenspul fan in kantspul: op 'e dûbelde hoeke ta
- 7c-IV It middenspul fan in kantspul: drigings op 'e lange hoeke
- 7c-V It middenspul fan in kantspul: fierdere gong fan saken

8	Twa wolven tsjin ien wolf	51
8a	Twa wolven tsjin ien wolf: langehoekopstelling	
8b	Twa wolven tsjin ien wolf: hoekwolf mei sintrumwolf	
8c	Twa wolven tsjin ien wolf: brede dûbeldehoekopstelling	
8d	Twa wolven tsjin ien wolf: smelle dûbeldehoekopstelling	
9	It einspul	54
9a	It einspul: winne troch tempo	
9b	It einspul: winne troch tempo mei twangszet	
9c	It einspul, winne troch opsluten mei de wolf dam	
9d	It einspul: winne troch tempo ôf te krijen	
9e	It einspul: winne troch fertikale opposysje	
9f	It einspul: winne troch horizontale opposysje	
9g	It einspul: winne troch ynsluten	
9h	It einspul: winne mei dûbelde horizontale opposysje	
9i	It einspul: winne mei in fang	
9j	It einspul: winne mei in wolf en twa houten tsjin ien wolf	
9k	It einspul: winst, ferlies of dochs kamp?	

1 It Fryske damjen

De essinsje fan de ieuwenâlde tinksport damjen is, dat twa spiler mei lykweardich materiaal op in beheinde romte derop út binne om de tsjinstanner te ferslaan. Dy essinsje is it suverste bewarre bleaun yn it saneamde Fryske damjen. It damspul besteane tsientallen farianten fan. Allinnich by it Fryske spul kin it lytste foardiel al ombûgd wurde ta winst.

Yn dizze hânsume help leare jo alles wat nedich is om it Fryske damspul ûnder de macht te krijen. De hantlieding moat stap foar stap lêzen wurde. De diagrammen yllustrearje hieltiten de teskt fan 'e hantlieding.

Dy't al ien fan 'e oare farianten fan it damspul ken, sil mei in pear oeren ta kinne om it earste part fan dizze hânsume help troch te arbeidzjen. Al is it foar sa'nes likegoed fan belang en lêse de hiele hantlieding fan it begjin ôf troch. Dy't noch net mei it damspul bekend is, sil op syn minst in pear dagen nedich wêze om him it spul eigen te meitsjen.

Nei it trocharbeidzjen fan 'e hantlieding kinne jo mei it damspul út ein mei dammers by jo yn 'e omkriten, mar jo kinne it ek spylje op 'e app "Fries dammen" of op ynternet op dizze websiden: www.ludoteka.com, www.goldtoken.com of <http://tinyurl.com/om59gwx>.

Op 'e websiden www.fryskdamjen.nl en www.friesdammen.nl binne berjochten oer wedstriden en oare aktuële saken te finen.

De skriuwers fan dizze hânsume help hâlde har oanrikkemandearre foar fragen en opmerkings, dat by folgjende útjeften de kennis fan it Fryske damjen sa tûk mooglik oerdroegen wurde kinne.

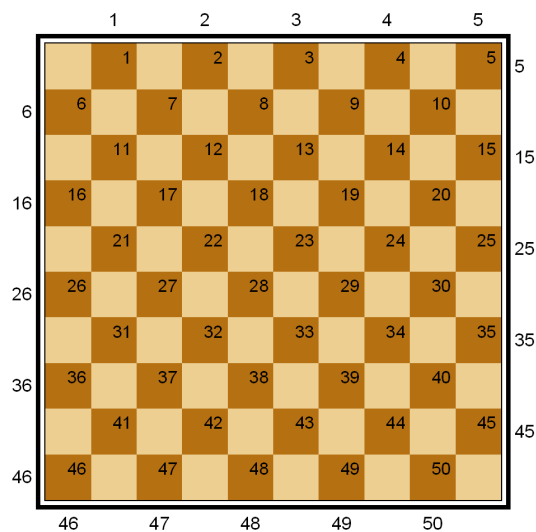
Wy winskje alle brûkers in protte wille mei it Fryske damjen.

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

2 De spulregels

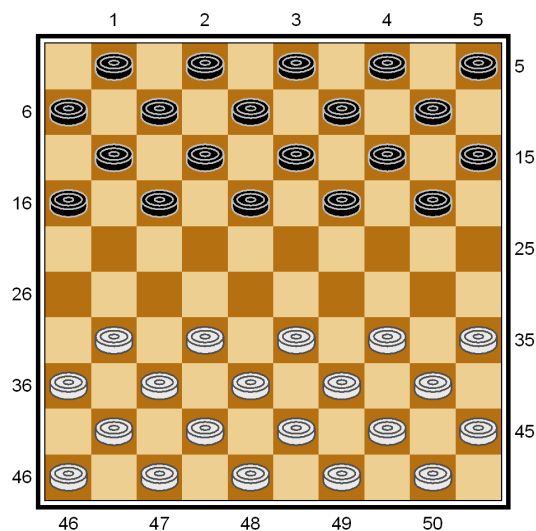
2a It damboerd

It Fryske damsul wurdt troch twa spilers spile op in fjouwerkant boerd mei 100 fjilden, dy't om en om ljocht en donker fan kleur binne. Der wurdt spile op 'e donkere fjilden. dy binne nûmere fan 1 oant en mei 50.



2b Gewoane begjinstân

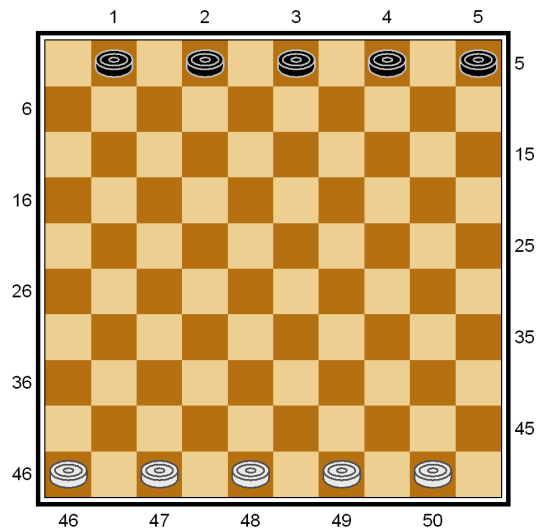
Oan it begjin fan de partij steane de swarte houten op 'e fjilden 1 oant en mei 20, en de wite houten op 'e fjilden 31 oant en mei 50.



2c Oare begjinstân

Men kin ek begjinne mei fiif swarte en fiif wite houtjes, de swarten op fjild 1 oant en mei 5, de witen op fjild 46 oant en mei 50. Dy begjinstân jout koartere spullen, dy't tige learsum binne om de einfaze fan it gewoane spul better yn 'e macht te krijen.

Untrinne de spilers elkoar nochal frijwat, dan kin men by dizze begjinstân ek begjinne mei ien of twa houtjes minder..



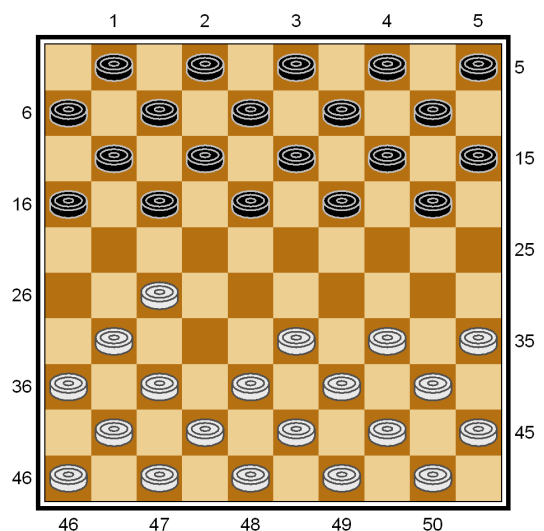
2d-I Strike en slaan: de set

De spilers dogge om bar in set mei ien fan de eigen houten. In houtje mei ien fjild skean foarút skood wurde. De spiler mei de wite houten begjint. Foar it spul kinne de spilers riede of ôfprate wa't mei wyt spilet. By organisearre wedstriden wurdt almeast yn 't foar in skema bekend makke.

Yn it diagram hat wyt as earste set strutsen: 32-27.

In streek wurdt opskreaun mei in -. Yn 'e regel set it spul út ein mei 31-26 of 32-27.

It wurd 'set' hat yn it damjen mear as ien betsjutting. Men brûkt 'set' om in beweging fan in stik fan ien of fan beide spilers oan te jaan. Soms wurdt 'set' brûkt yn tsjinstelling ta 'slach', soms kin 'set' elke beweging fan in stik oantsjutte. "Wat wie jo lêste set?" - fan ien spiler. "Hoefolle setten hawwe wy no dien?" - fan beide spilers, de saneamde partijsetten. De partijsetten wurde nûmere. As der net slein wurdt, kin men ek it wurd 'streek' brûke. Ek kin it wurd 'set' noch bedoeld wurde foar in slachwurk - "Der kaam in set yn."



2d-II Strike en slaan: de slach

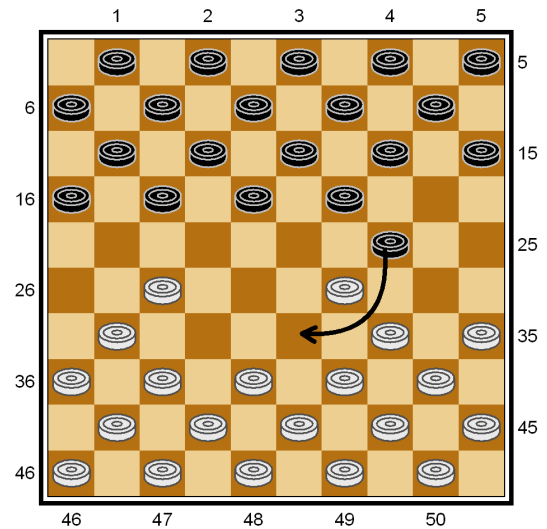
In mooglik antwurd fan swart is 20-24; wyt soe dan fierder kinne mei 33-29. Yn dizze stân moat swart no slaan.

Slaan is it nimmen fan in stik fan de tsjinstanner mei in eigen stik. Dy't oan set is, kin slaan as trije opinoar folgjende fjilden (likefolle yn watfoar rjochting) ûnbeset binne op dizze wize: eigen skiif - fijanlik stik - leech fjild.

De slach wurdt opskreaun mei in x. Hjir slacht swart dus 24x33.

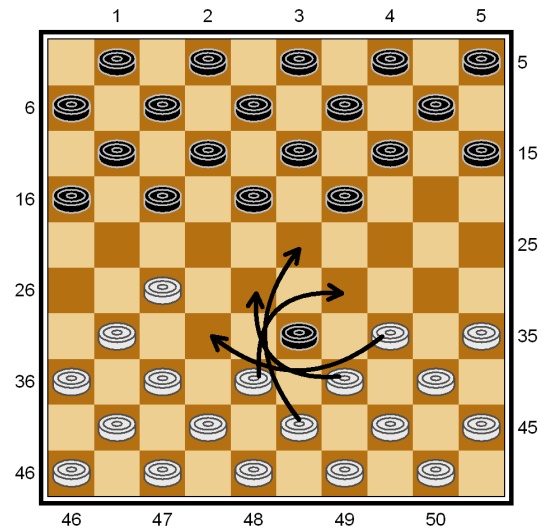
Nei de slach wurdt it wite houtsje troch de swartspiler fan it boerd ôf krige.

Slaan is ferplichte. Dy't slaan kin, mei net strike.



2d-III Strike en slaan: slachkar

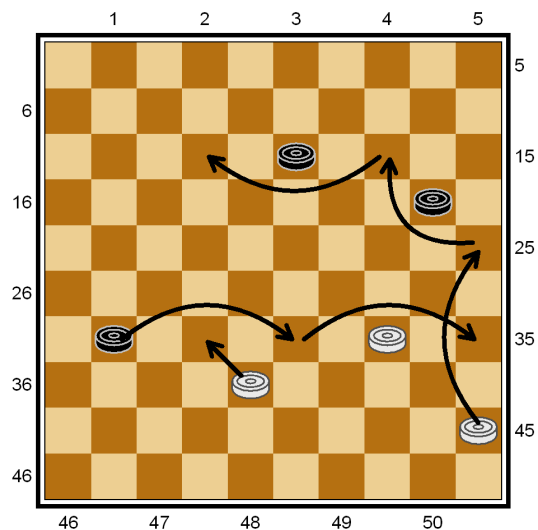
Nei swart syn slach kin wyt op fjouwer manieren slaan. Wyt kin oerhoeks slaan mei 38x29 of 39x28, omheech mei 43x23 en oerders mei 34x32. Wyt mei hjir sels witte hoe't er slaan wol.



2d-IV Strike en slaan: mearslach

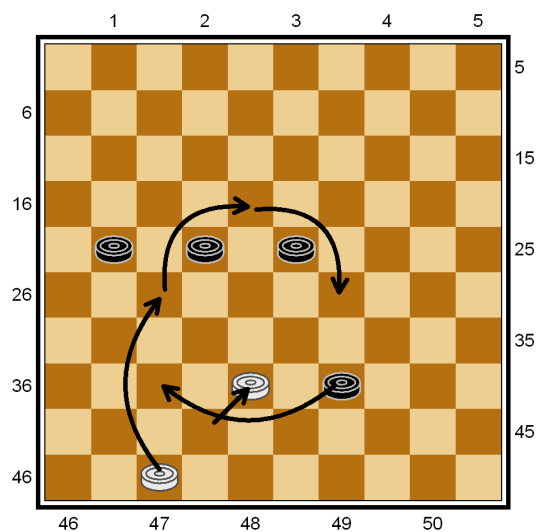
Soms kin der yn ien kear mear as ien stik slein wurde. Dat is mooglik, as in houtenje dat in stik slein hat fan it plak nei it slaan ôf noch in stik slaan kin. Dat is dan ek ferplichte.

Yn it diagram spilet wyt 38-32. No moat swart twa houten slaan: 31x35. Dêrnei slacht wyt alle trije swarte houten: 45x12.



2d-V Strike en slaan: mearslach giet foar

As it sa útkomt, moat by slachkar dy slach dien wurde, dat de measte stikken slein wurde. Yn it diagram spilet wyt 42-38. Swart slacht 39x37. No moat wyt trije houten slaan mei 47x29. Twa houten slaan, 47x16, mei no net.



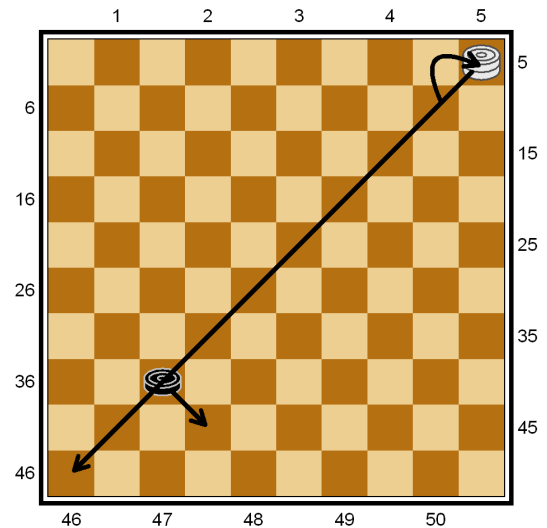
2e-I De wolf: wolf helje en streek

Men kin mei in houtsjie wolf helje as it houtsjie nei in set op 'e daam belânet. Wy moat wolf helje op 'e daam dy't foarme wurdt troch de fjilden 1 oant en mei 5, en swart op 'e fjilden 46 oant en mei 50. As ien wolf hellet mei in houtsjie, komt dêr in twadde houtsjie op te stean.

Yn it diagram hat wyt as lêste set 10-5 dien. It houtsjie is dêrmei in wolf wurden. Swart docht 37-42.

In wolf mei skean foarút en tebek strike, safier as er oer lege fjilden komme kin.

Wyt strykt no 5-46 om it swarte houtsjie te kearen.



2e-II De wolf: slaan

In wolf mei, krekt as in houtsjie, acht kanten út slaan. De stân moat dan sa wêze:

wolf – fijanlik stik – leech fjild

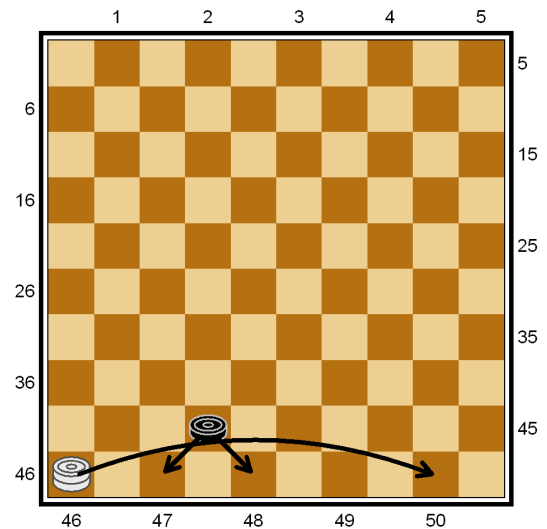
of:

wolf – iepen fjild(en) - fijanlik stik – leech fjild.

De wolf mei nei it slaan fan in stik nei alle iepen fjilden ta dy't efter dat stik lizze, om as it kin fan sa'n fjild ôf fierder te slaan.

Yn it diagram kin swart wolf helje op fjild 47 of veld 48.

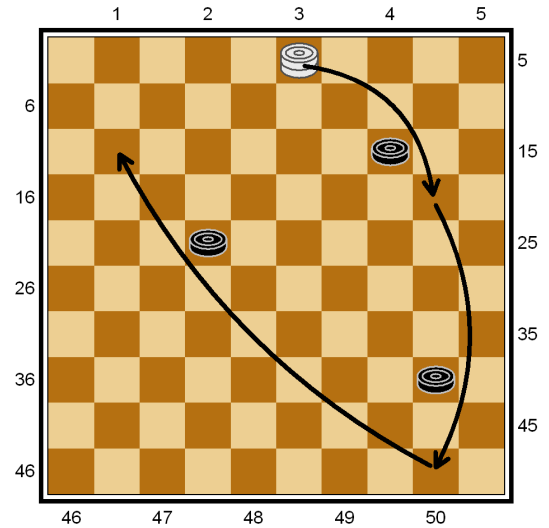
Mar de swarte wolf wurdt fuortendaliks slein troch de wite: 46x49 of 46x50.



2e-III De wolf: mearslach

Yn it diagram kin wyt trije houten slaan: fan fjild 3 ôf, oer 20 en 50, nei 17, 11 of 6 ta.

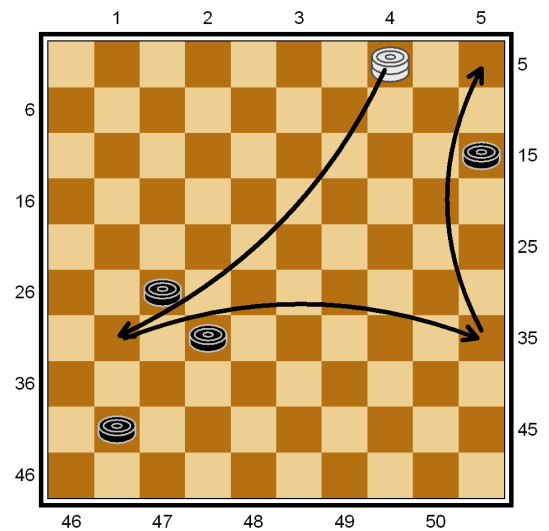
Fan 3 ôf oer 25 nei 21 is ek in slachmooglikheid, mar sa wurde mar twa houten slein. Ek foar in wolf jildt, dat mearslach foargiet. De slach 3x21 mei dus net.



2f It fan 't boerd krijen fan 'e stikken nei in mearslach

Pas nei it útfieren fan de folsleine mearslach wurde de houten fan it boerd krige; ûnder it slaan mei dat noch net. Men mei wol faker as ien kear oer itselde fjilde hinne, mar net faker as ien kear oer itselde stik hinne slaan. Dat jildt ek foar it slaan mei in houtsje.

Yn it diagram moat wyt trije houten slaan: 4x5. Wyt mei no net skiif 41 ek nochris slaan. Swart docht no 41-46 en hellet wolf. Nei likefolle hokker set fan de wite wolf wurdt dy troch swart slein en wint swart.

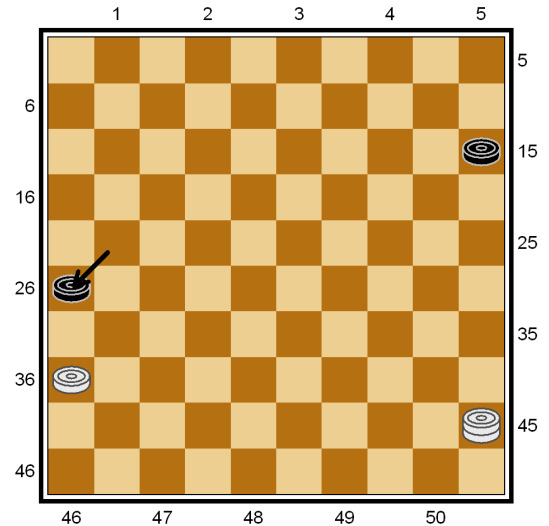


2g-I De rol fan 'e wolf by it slaan: wolfslach

As in wolf en in houtsjie likefolle slaan kinne, is de slach mei de wolf ferplichte.

Yn it diagram hat wyt de wolf nei 45 ta strutsen. Swart giet fierder mei 21-26.

Wyt soe mei it houtsjie 36x16 slaan kinne, mar wyt moat mei de wolf: 45x5. Dêrnei slacht swart 26x46 en wint.



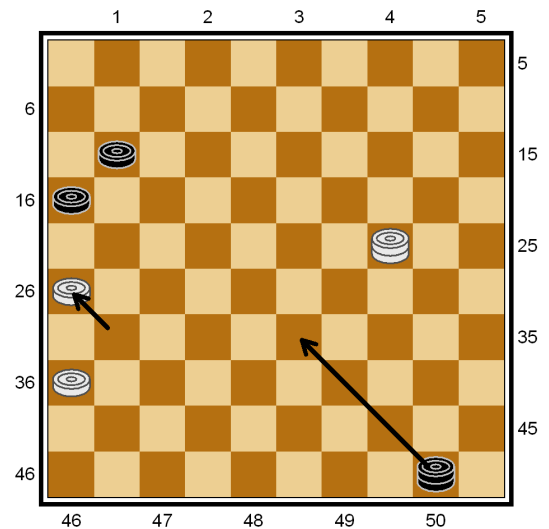
2g-II De rol fan 'e wolf by it slaan: mearslach

Om út te meitsjen wat mearslach is, jildt de regel dat de wearde fan twa houtsjes mear is as dy fan ien wolf.

Yn it diagram hat wyt 31-26 strutsen. Swart docht no 50-33.

Wyt soe mei de wolf de oare wolf slaan kinne: 24x38, 24x42 of 24x47. Mar fanwegen de mearslachregel moat wyt twa houtsjes slaan: 26x17. Swart slacht no 33x46 (oer 20 en 16).

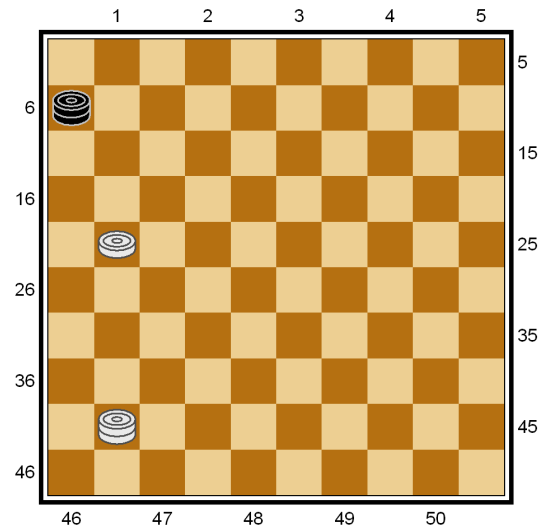
As der mear as ien wolf slein wurde kin, jildt de regel: it tal wolven hat de wearde fan it dûbelde tal houtsjes min $\frac{1}{2}$. Dat trije wolven dy't slein wurde kinne, hawwe, om út te te meitsjen wat mearslach is, de wearde fan $5\frac{1}{2}$ houtsjie.



2h-I De trijsetteregel: blokkearre wolf

In spiler dy't ien of mear wolven hat en ek ien of mear houtsjes, mei mar trije kear efter elkoar mei de(selde) wolf strike.

As wyt yn it diagram oan set is, en hy hat yn 'e trije foargeande setten mei de wolf strutsen, dan moat er no 21-16 of 21-17. Hy ferliest dan it spul.



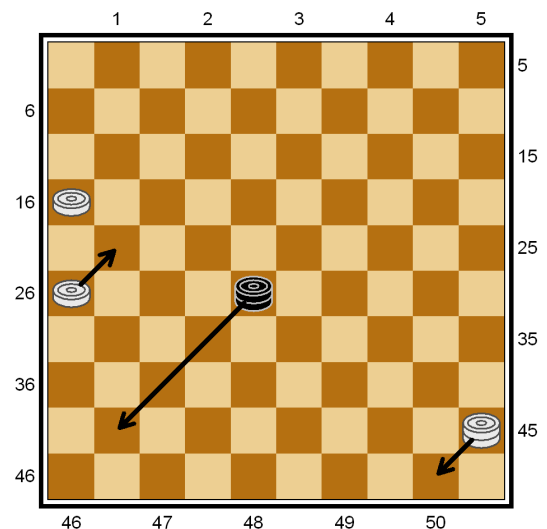
2h-II De trijsetteregel: frije wolf

In wolf dy't troch de trijsetteregel blokkearre is, is wol frij om te slaan. Nei in slach is de wolf altyd wer frij om op syn meast trije kear efter elkoar te striken.

In wolf dy't troch de trijsetteregel blokkearre is, komt ek wer frij as de spiler mei in houtsje of in oare wolf in streek of in slach docht.

De trijsetteregel jildt net foar in spiler dy't wol mear as ien wolf, mar gjin houtsjes mear hat.

Wyt spilet hjir as tredde set 45-50*** en swart docht 28-41. Wyt mei no net mear mei de wolf strike en docht 26-21; nei de slach 41x1 is de wite wolf wer frij.



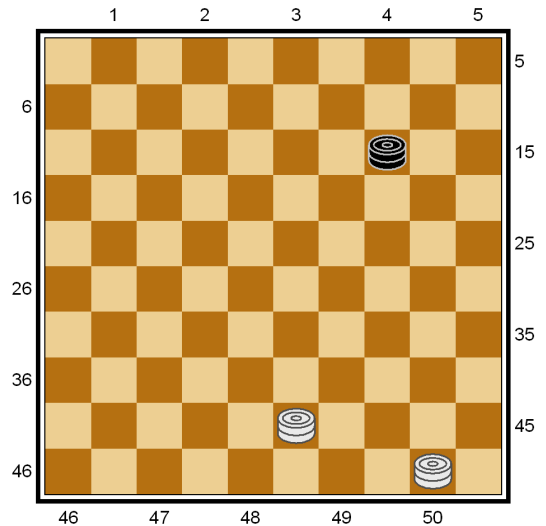
De stipkes nei de set jouwe oan hoe faak oft de wolf strutsen hat. Under it spul wurdt it tal streken faak byholden mei houtsjes neist it boerd.

2i De sâsetteregel

Sagau't in einspul útkomt op in stân fan twa wolven tsjin ien, jildt de sâsetteregel. Dy hâldt yn, dat de spiler mei de beide wolven noch mar sân setten dwaan mei. Is it spul yn dy sân setten noch net út, dan is it spul kamp.

Yn it diagram kin wyt winne mei 43-34. Swart slacht 14x44, en dêrnei slacht wyt de mei de wolf op 50. Lykwols, as dy lêste slach de achtste set wêze soe fan it stuit ôf dat de sâsetteregel jildt, mei dy slach net mear útfierd wurde, en is it spul kamp.

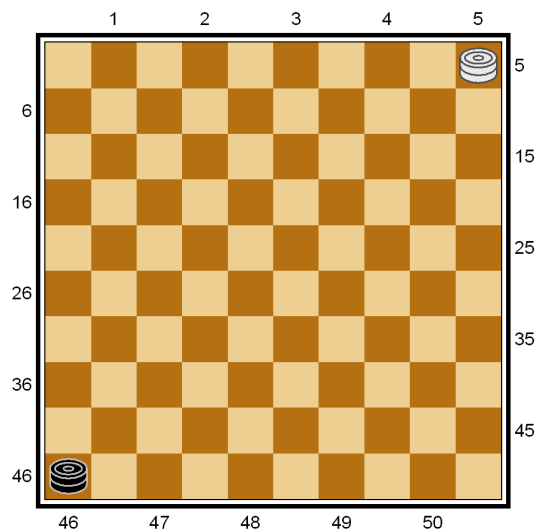
Ek yn soksoarte sitewaasjes wurdt it tal setten ûnder it spul gauris byholden mei houtsjes neist it boerd.



2j-I Kamp: ien wolf tsjin ien wolf

In spul is ek kamp op it stuit dat beide spilers noch mar ien wolf hawwe, en de spiler dy't oan set is kin de oare syn wolf net slaan.

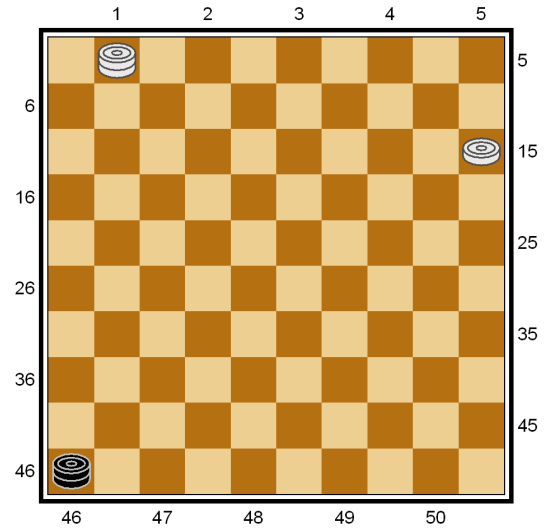
Dy regel is ien útsûndering op. As de beide wolven op 'e fjilden 46 en 5 steane, ferliest de spiler dy't strike moat.



2j-II Kamp troch it besetten fan 'e lange line

Wyt hat mear hout, mar moat al twa wolven hawwe om de iene swarte wolf te fangen. It houtsjie op 15 moat dan oer de line 46-5 ('de lange line') hinne. Dat kin net, want swart hâldt dy line beset. De trijesetteregel twingt wyt om ier of let syn hout te jaan, en dan is it spul, mei ien wolf tsjin ien wolf, kamp.

Sadwaande is it yn soksoarte sitewaasjes tastien om kamp oerien te kommen.

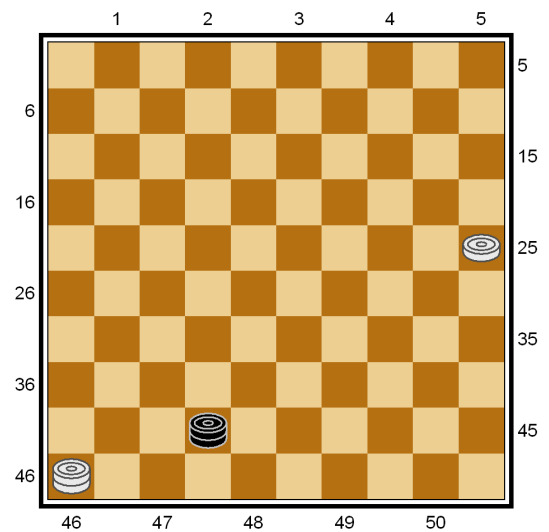


2j-III Kamp troch de line 47-15 of 4-36 beset te hâlden

Yn it diagram hat swart de line 47-15 ûnder kontrôle. Wyt moat ier of let oer dy line hinne, en wurdt dan slein.

As wyt de wolf earst nei 5 ta strykt, giet swart nei 15, en it houtsjie kin altiten slein wurde.

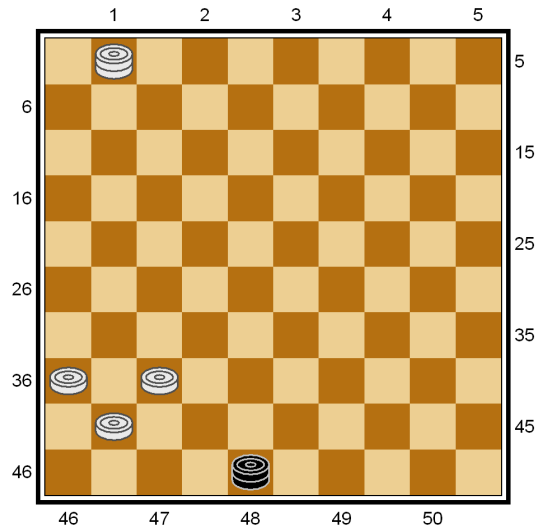
Sadwaande is it ek yn dizze sitewaasje tastien om kamp oerien te kommen. Yn alle oare sitewaasjes mei mear a twa stikken op it boerd is it net tastien om kamp oerien te kommen.



2k Winst en ferlies

It spul is ferlern foar de spiler dy't gjin hout mear oer hat of mei net ien fan syn stikken sette kin.

Yn it diagram hat swart nei 48 ta strutsen. Wyt docht no 1-23. Dêrnei slacht swart 48x46. Wyt wint no fuortendaliks mei 23-37. Swart stiet fêst.



2l Fierdere spulregels

De spulregels hjirûnder jilde, útsein as it der oars by stiet, allinnich by it spyljen op in echt boerd mei houten. By it spyljen op 'e kompjûter of fia ynternet binne dizze regels net nedich.

I Dy't oan set is en ien fan syn stikken oanrekket, moat mei dat stik spylje, útsein wannear't it stik net ferpleatst wurde kin.

II As in spiler mei mear as ien stik likefolle stikken fan 'e tsjinstanner slaan kin, dan moat er slaan mei it stik dat er as earste oanrekket. Dizze regel jildt ek foar it spyljen op 'e kompjûter of fia ynternet.

III As in spiler in ferplichte streek of slach oer de kop sjocht en hy rekket in oar stik oan as it stik (of ien fan 'e stikken) dêr't er mei strike of slaan moat, dan is er ynearsten ferplichte om mei it stik dat er oanrekke hat te spyljen, útsein wannear't de tsjinstanner him freget om de (of: in) ferplichte streek of slach te dwaan.

IV As in spiler in set dien hat dy't net tastien is, hat de tsjinstanner it rjocht om de spiler te ferpflichtsjen de (of: in) reglemintêre set te dwaan. Lykwols, hat de tsjinner nei de set dy't net tastien wie, sels al ien fan syn stikken oanrekke, dan kin de set dy't net tastien wie net mear weromnommen wurde. Dat jildt foar alle tinkbere setten dy't neffens de regels binne.

V Stikken dy't net goed op it boerd steane, meie troch beide spilers te plak set wurde, salang't se dat yn it foar oanjouwe.

3 It opskriuwen

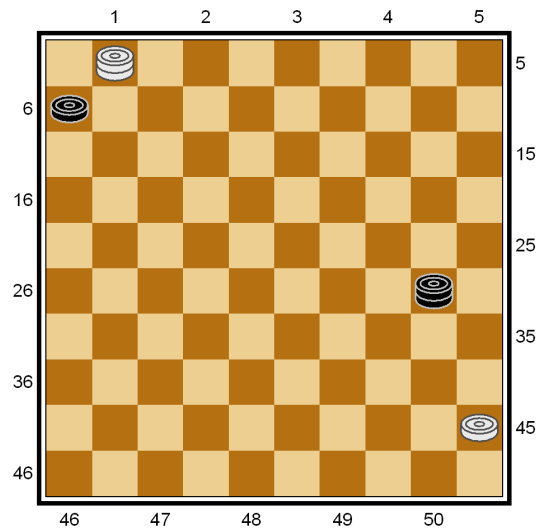
3a De folsleine skriuwzize en it opskriuwen fan stannen en problemen

By wedstriden wurde yn 'e regel de spullen opskreaun. Dêrby wurdt in lizzend streekje brûkt foar in streek (bygelyks 31-26) en in krúske foar in slach (bygelyks 31x33). Elk pear setten (de set fan wyt, en it antwurd fan swart: tegearre ien partijset) wurdt nûmere (bygelyks: 1. 31-26, 20-25; 2. 32-27, 19-24; ensafh.).

By it opskriuwen fan in stân of in probleem wurde de houtsjes oanjûn mei it fjildnûmer, en de wolven mei it fjildnûmer mei in D derfoar. Yn it Fryske damjen wurdt, as de trijesetteregel jildt, mei in tal stipkes oanjûn hoefolle fan 'e trije frije setten oft de oanbelangjende daam al opbrûkt hat.

W (aan zet): 45, D1* (de wolf mei yn dizze stân noch twa setten efter elkoar dwaan)
 S: 6, D30*** (blokkearre wolf)

De oplossing wurdt dan sa opskreaun:
 1. 1-12, 6-11; 2. 45-40, 11x13; 3. 30x20.



3b De koarte skriuwzize

De koarte skriuwzize is ôflaat fan 'e folsleine. Dit binne de ûnderskieden.

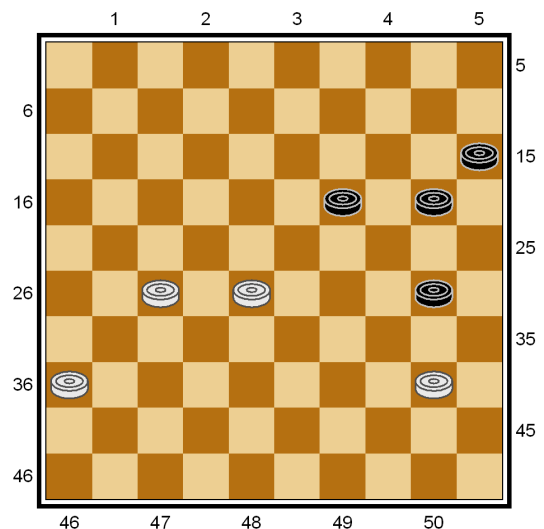
- I De setten wurde net nûmere (útsein by it opskriuwen fan in spul by in wedstryd).
- II De setten fan swart steane tusken heakjes.
- III Ferplichte setten wurde net opskreaun (útsein by it opskriuwen fan in spul by in wedstryd; as de ferplichte set in slach is, kin it mei in krúske ta).
- IV Inkeld it fjild fan oankommen wurdt opskreaun.
- V As mear as ien stik op it fjild fan oankommen komme kin, wurdt earst it fjild opskreaun dêr't it stik wei komt, mei it lêste sifer fan it fjild fan oankommen deroan fêst
- VI As in wolf op 26 nei 8 en nei 48 ta kin, wurde alle sifers fan beide oanbelangjende fjilden opskreaun, dus 268 of 2648.

Yn dizze hantlieding wurdt tenei de koarte skriuwzize oanhouden.

De oplossing fan it probleem yn it diagram (opjefte: wyt spilet en wint) is yn 'e koarte skriuwzize:

272, 23.

Dat is itselde as: 1. **27-22**, 30x50; 2. **28-23**, 50x46; 3. 23x5.



3c Fierdere bysûnderheden fan it opskriuwen

By in stân of in probleem kinne ek noch de oantsjittings W+, W- en W= foarkomme. Dy betsjutte, op it rjochje ôf: wyt spilet en wint, wyt spile en ferliet, wyt spilet en makket kamp. Ynstee fan in W (wyt) kin fansels ek in S (swart) foarkomme.

Yn in spul of in rige fan setten kinne sterke setten oanjûn wurde mei in útropteken, en swakke setten mei in fraachteken.

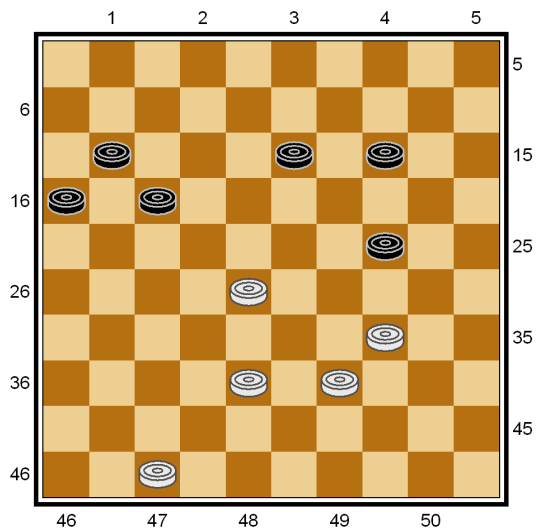
De stân nei ..., 20-24?

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

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

De koarte skriuwwise stiet hjir foar dit setteferrin:

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

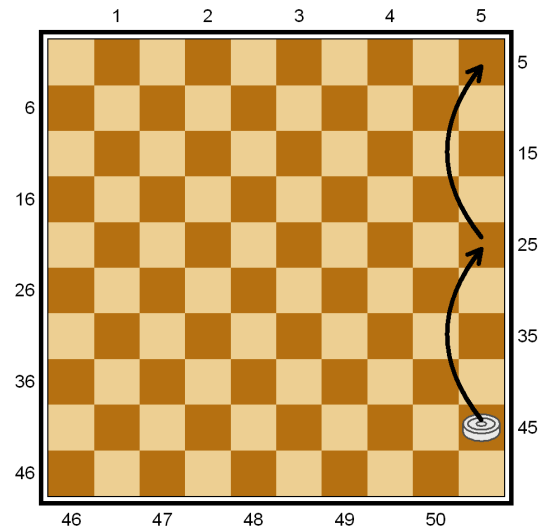


4 De struktuer fan it spul

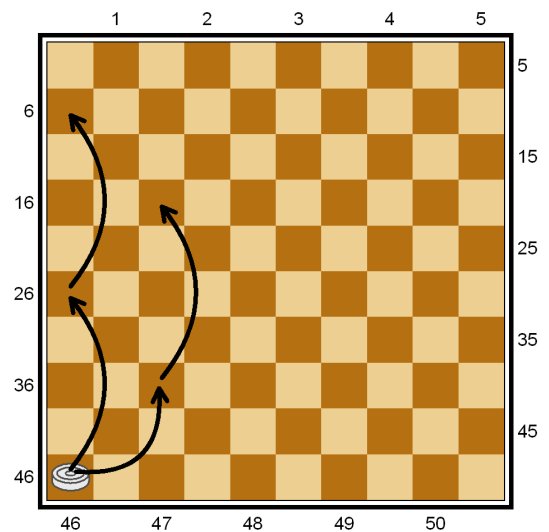
4a It berik fan 'e slaggen

Troch te skowen wurde de houten safolle mooglik nei de goede plakken ta meneuvele. Dat kin lykwols ek mei slaan. Troch de grutte slachmooglikheden yn it Fryske damjen kinne houten tige gau in grut part fan it boerd oer rikke.

Yn it diagram kin wyt fan 45 ôf troch mar twa swarte stikken te slaan op 'e daam komme. Dat jildt útsoarte ek foar houten op fjild 41, 42, 43 of 44. Alsa kin men fan 'e line 41-45 ôf mei ien slach (oer twa of mear stikken) op 'e daam komme.

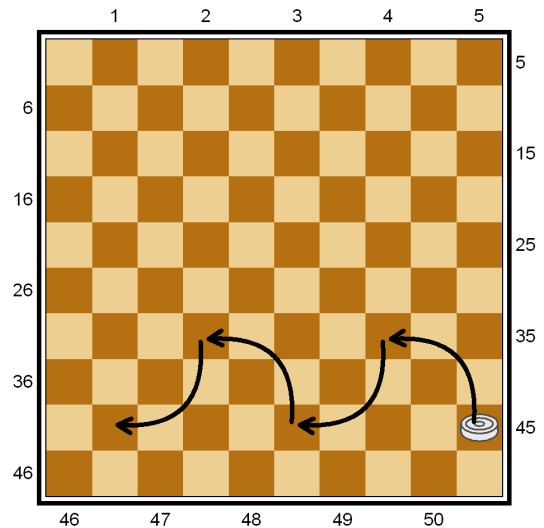


Fan 'e eigen daam ôf (46-50) kin in houtsjie nea yn ien kear op 'e oare daam (1-5) komme. Houten op 'e daam kinne mei ien slach allinnich de linen 36-40, 26-30, 16-20 en 6-10 rikke.



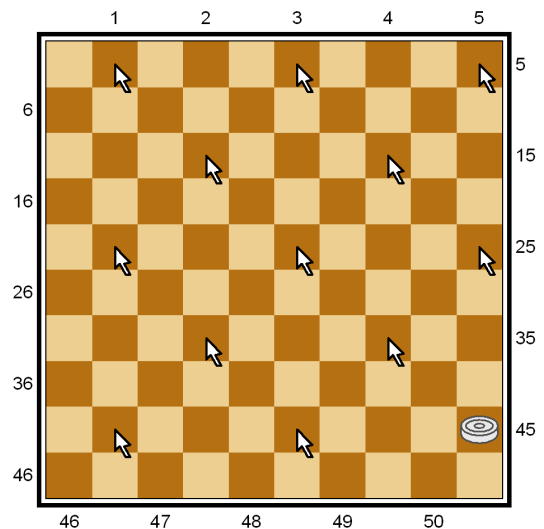
4b Rigen en linen dy't al of net te rikken binne

Yn it diagram is te sjen dat in hutsje mei in slach fan 'e rjochterkant ôf (de line 5-45) net alle fertikale linen rikke kin. Hoe't wyt der ek yn omslacht, in hutsje op 45 sil nea op 'e fertikale linen 6-46, 7-47, 8-48, 9-49 of 10-50 bedarje. Ek de horizontale linen 6-10, 16-20, 26-30, 36-40 en 46-50 binne net te rikken.



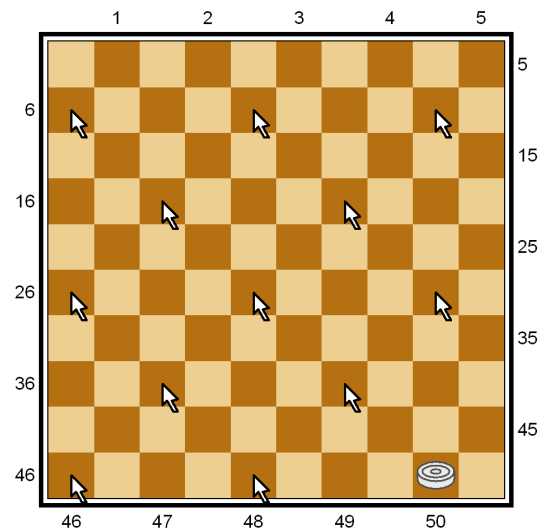
4c-I Ferbûne fjilden (fan 45 ôf)

Hjir is te sjen hokker fjilden oft men allegear rikke kin fan fjild 45 ôf. Alle tolve fjilden dy't mei in pylkje oantsjut binne, mei fjild 45 sels, foarmje in groep fan trettjin fjilden. Elk fjild fan 'e groep is mei in slach fan ien fan 'e oare fjilden fan 'e groep ôf te rikken. Sadwaande neame wy dy fjilden 'ferbûne fjilden'.



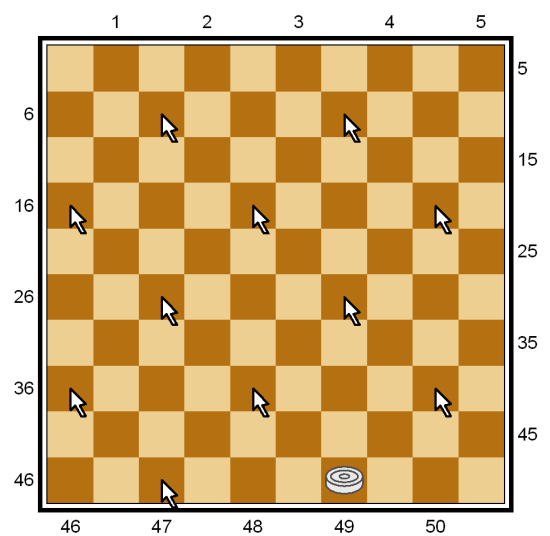
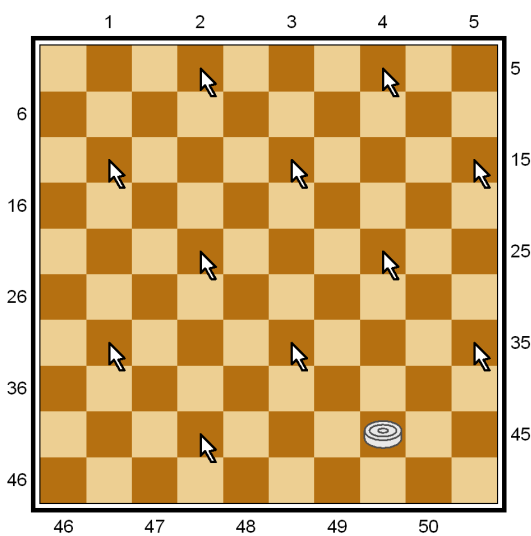
4c-II Ferbûne fjilden (fan 50 ôf)

Fan fjild 50 ôf binne tolve oare fjilden mei ien slach te rikken. Dy fjilden foarmje meinoar in twadde groep fan trettjin ferbûne fjilden.



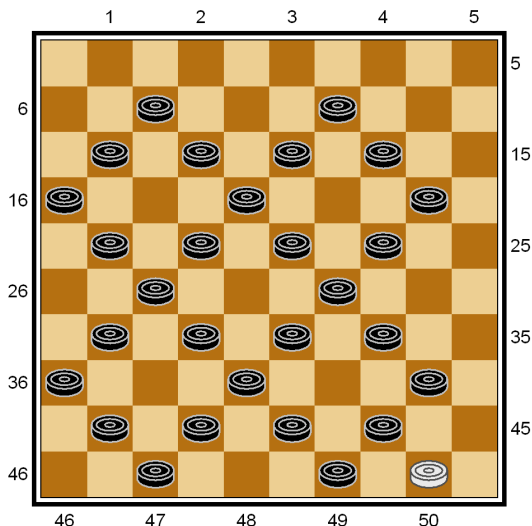
4c-III Ferbûne fjilden (fan 44 en 49 ôf)

Fjild 44 en fjild 49 hearre elk ta in groep fan tolve ferbûne fjilden. Sa binne der fjouwer groepen fan ferbûne fjilden. Elk fjild is fan alle oare fjilden fan 'e selde groep ôf mei in slach fan in houtsje te rikken, mar fan gjin inkeld fjild ôf fan ien fan 'e oare trije groepen.



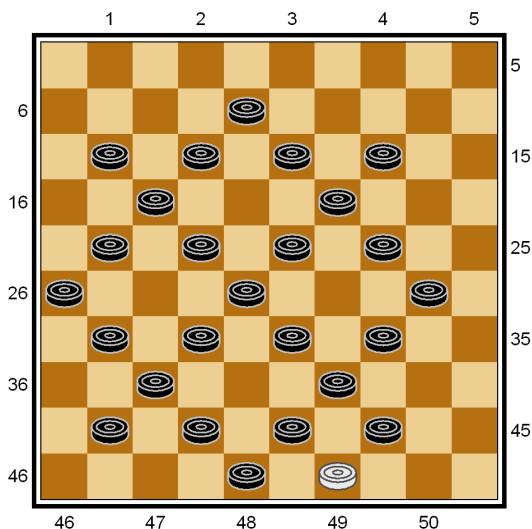
4d Oan te fallen plakken fan ferbûne fjilden ôf

Alle plakken dy't oan te fallen binne fan ien fan 'e fjilden ôf dy't mei fjild 50 ferbûn binne, steane yn it earste diagram mei swarte skiven oanjûn. De plakken dy't fan fjild 45 en de dêrmei ferbûne fjilden ôf oanfallen wurde kinne, jouwe itselde petroan, mar dan ien fjild nei rjochts omheech skood.



Fan fjild 44 of fjild 49 ôf jouwe de oan te fallen plakken it petroan fan it twadde diagram.

Elk houtsjie op in fjild fan ien fan 'e fjouwer groepen kin de measte houten oanfalle dy't op ien fan 'e fjilden fan 'e oare trije groepen steane. Allinnich de houten oan 'e kant kinne inkeld fan 'e fjilden fan ien beskate groep ôf oanfallen wurde. De houten op 1, 5, 6, 44, 45 en 50 kinne fan gjin inkeld fjild ôf oanfallen wurde. Houten kinne net oanfallen wurde fan ien fan 'e fjilden ôf dy't mei har eigen fjild ferbûn binne.



Dizze wittenskip kin it net sûnder by it sykjen nei oanfalsmooglikheden yn it spul.

5 De oanfal

5a It belang fan de oanfal

It Frysk damjen is in spul fan oanfallen. Dy't in goede oanfalskombinaasje útfiert, kriget bettere plakken of hellet skiifwinst. Dat bringt hast altiten winst. Spilers dy't it measte nei oanfalskombinaasjes sykje, winne it faakst.

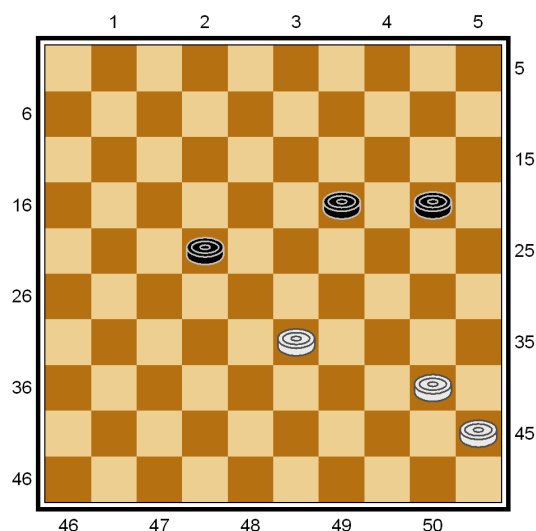
5b Oanfalle troch ferbûne fjilden te brûken

Gauris wurdt in oanfal útfiert fan 'e fjildden 45, 46 of 50 (of 1, 5 of 6) ôf, omdat houten op dy fjilden sels net oanfallen wurde kinne, en om't se stipe hawwe fan 'e kant.

Yn it diagram kin wyt in oanfal taryede fan fjild 45 ôf op 'e houten 19 en 20. Der moat dan in swart houtsjie komme op fjild 35 (of twa swarte houten op 30 en 40).

Troch sabeare te slaan kin men útfine, hokker swarte houten oft ferbûn binne mei fjild 35, nammentlik it houtsjie op 22.

No is de oanfal net sa'n toer mear: 28, 34.

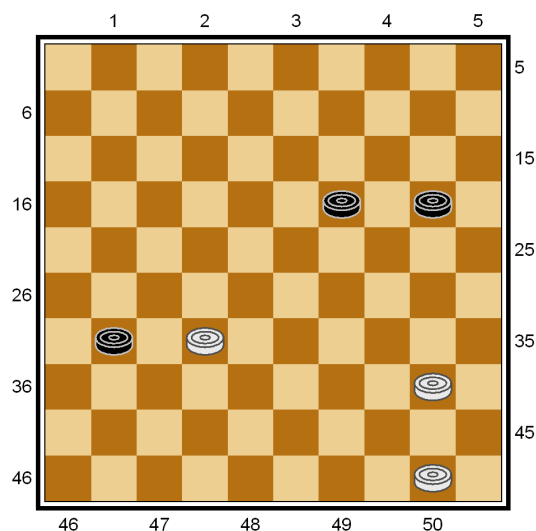


5c Oanfalle nei in efterstreek

Yn it diagram hat swart as lêste set (31) strutsen. Sa'n streekrochte oanfal op in stik hjit in efterstreek, it oanbelangjende stik stiet dan 'op slach'.

Troch de efterstreek leit swart syn folgjende set al fêst, nammentlik in slach nei 33 ta. Dy ferplichting jout wyt in saneamde frije set. Dêrtroch kin er in oantal taryede op 'e houten 19 en 20 fan fjild 45 ôf, al hat er dat fjild noch net beset. Wyt brûkt syn frije set foar 45, en nei swart syn slach strykt er 34.

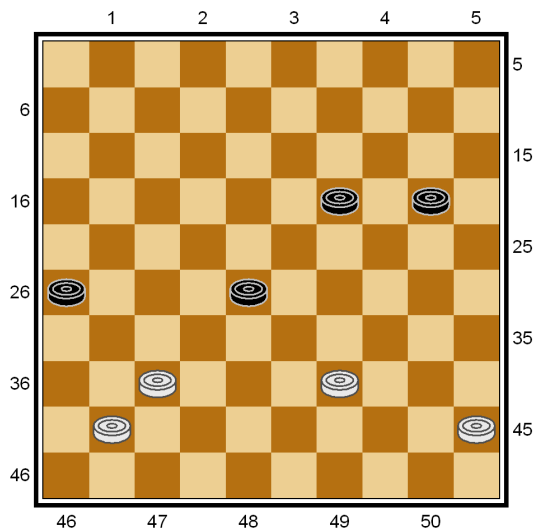
Efterstriken is tige gefaarlik, omdat it de tsjinstanner de kâns jout om in oanfal ta te rieden fan in fjild ôf dat er noch net beset hat.



5d Oanfalle troch in wolf te brûken

Yn it diagram is net ien fan 'e swarte houten ferbûn mei fjild 35. Dochs is der in oanfal fan fjild 45 ôf mooglik, nammentlik troch swart in wolf te jaan. In wolf kin nammentlik op alle fjilden komme.

De oanfal giet sa: 36 34.

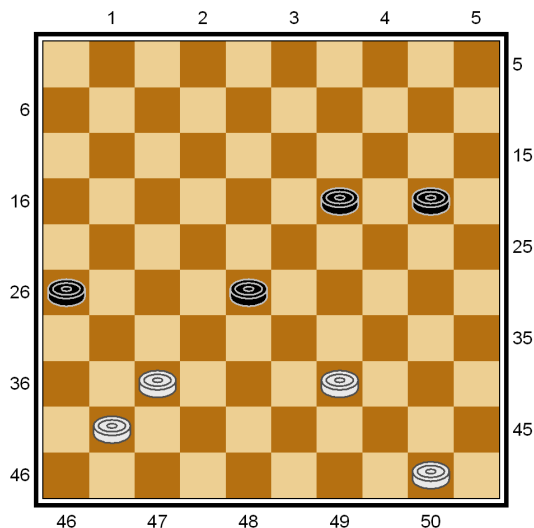


5e Oanfalle troch jinsels in frije set te jaan

Men kin jinsels gauris in frije set jaan troch de tsjinstanner in wolf te jaan.

Yn it diagram strykt wyt 36, en dêrnei stiet it wite houtsjie op 37 op slach, dat wyt hat in frije set.

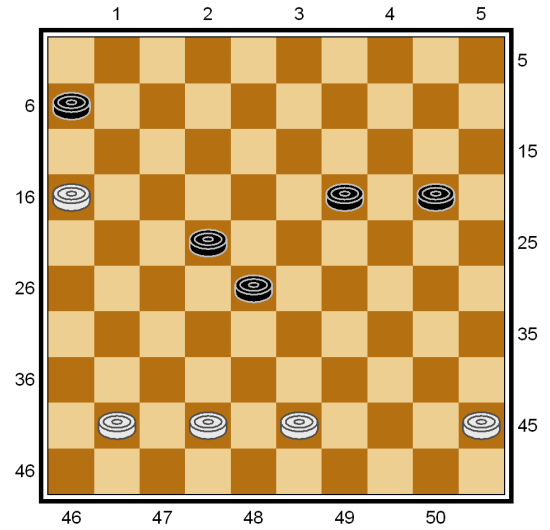
No is der in oanfal mooglik troch 45 (de frije set) 34.



5f Oanfalle troch jinsels in frije set te jaan nei in efterstreek

Yn it diagram is der in oanfal mooglik troch de kombinaasje fan swart syn efterstreek nei 6 (mei dus in frije set foar wyt) en in twadde set, dy't wyt himsels jout.

De folchoarder fan 'e setten komt krekt: 427 (de earste frije set) 36 (wolf jaan) 39 (de twadde frije set) 34.



6 De iepening

By it Fryske damjen kin it net sûnder de mooglike iepeningssetten te kennen. Dy't yn it begjin in set docht dy't net kin, stiet soms nei in pear setten al op ferlies.

De meast gongbere begjinsetten binne 32-27 (60%) en 31-26 (35%). Mar in inkeldenien iepenet mei 34-30 of 33-28.

No folget in oersjoch fan de meast brûkte iepeningen dy't goed te spyljen binne. Ofwikings fan dit oersjoch jouwe of minder gongbere iepenings dy't hjir net behannele wurde kinne, of in mindere stân of slachkombinaasjes.

It tal mooglikheden om te spyljen belytset yn 'e rin fan 'e iepening. It punt dat yn it spul de mooglikheden wer mear wurde is ek it punt dat wy sa'n iepening hjir net fierder útdjipje. Op it smelste stik fan dit 'sânglê's' hâlde yn dizze hânsume help de setten op. Wannear't dat krekt is, hinget frijwat ôf fan it soarte iepening.

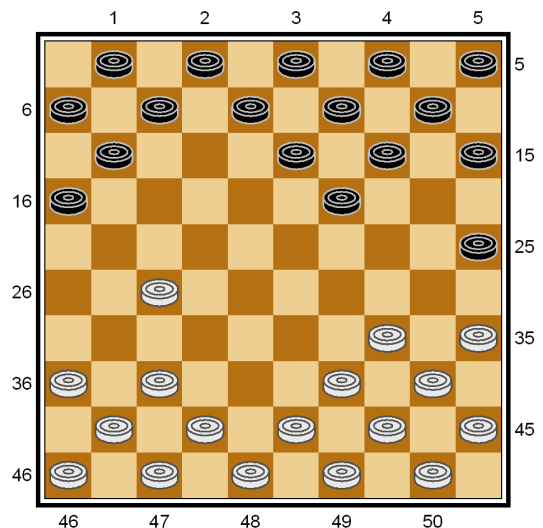


6a-I De iepening 327 (25) mei daliks ruiljen - kantspul

Nei de iepening mei 327 en it antwurd (25) kin wyt derfoar kieze en ruilje fuortendaliks trije houten ôf: 22 (28) (27) 22 27.

Gauris wurdt no spile **fuortsetting 1: (17) 22 340 27**.

Dizze fuortsetting jout rêstich spul, mei foar beide spilers gâns mooglikheden ta ôfruilejn en it ynnimmen fan de bêste plakken. Hy is tige gaadlik foar begjanners. Ditsoarte spul stiet bekend as it kantspul: der wurdt benammen by de kant lâns spile.

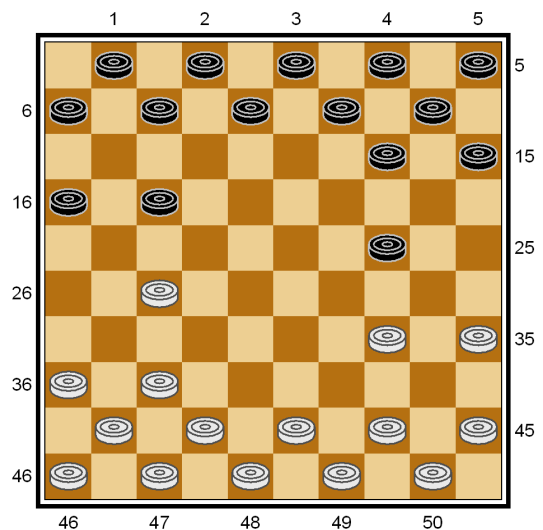


6a-II De iepening 327 (25) mei daliks ruiljen - spegelstân

Yn dizze iepening wurdt nei daliks ôfruilejn mei 22 (28) (27) 22 27 ek gauris spile: **fuortsetting 2: (24) 340 19 (24) 34 (17)**.

Deselde stân kriget men ek mei de wakker gongbere iepening 327 (194) 26 (29) 23 24 (209) (24) 34 (171) (32) 27 (17).

De set 340, dy't foar de hân leit, kin no net fanwegen (171), en swart komt in hout foar (en eefkes letter jildt itselde foar swart: 171 kin net fanwegen 340). De mooglikheden ta ruiljen binne foar beide spilers beheind. Dat jout gauris in spannend spul.



Hjirûnder komme fiif farianten, dêr't inkeld de wite setten fan jûn wurde. Omdat it om in spegelstân giet, binne dy farianten ek mooglik foar swart. Alle fiif de farianten jouwe rûchwei in spylplan oan.

Fariant 1: 438 493 440: jout romte oan 'e rjochterkant, mar smyt net folle oanfalmooglikheden op omdat der mar in pear houten oerbliuwe. Sa ûntstiet in spul, dat beide spilers har rjochtsje op in oanfal op 'e saneamde dûbelde hoeke (de fjilden 1 en 6 / 45 en 50).

Fariant 2: 428 361 26: spylber, mar makket de lange hoeke (46 / 5) kwetsber.

Fariant 3: 428 361 472 382: mei oanfal op skiif 24.

Fariant 4: 450 45 439: mei op termyn oanfal op skiif 24 troch 340.

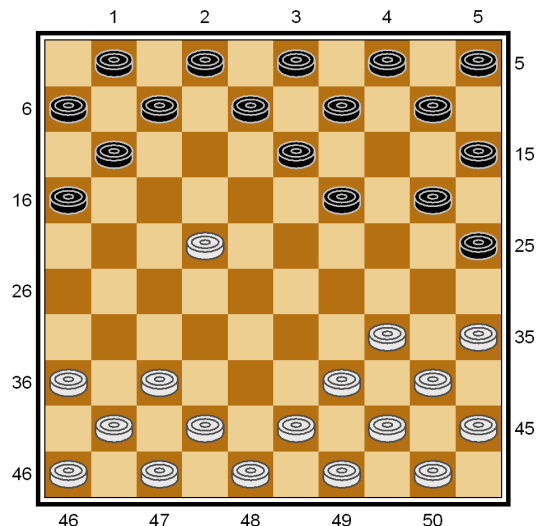
Fariant 5: 361 22 26: mei ôfruilejn en druk op 'e rjochterkant.

6a-III De iepening 327 (25) mei daliks ruiljen - de Meike-set

In oare fuortsetting fan 'e iepening 327 (25) mei daliks ruiljen troch 22 (28) (27) 22 27 is 140. Dizze fuortsetting behannelje wy twa farianten fan. De earste fariant is de saneamde Meike-set: 22.

Dit liket gefaarlik foar wyt, mar kin goed spile wurde. Nei (94) komt 340 en nei (12) komt 33.

Op (21) komt 371 26. Swart hat no in houtsjie mear, mar moat dat op syn lêst nei de setterige (82) 427 (128) 371 (16) 27 (28) 37 (71) 371 (7) 471 oerjaan. Dat jout lykwols in mindere stân.



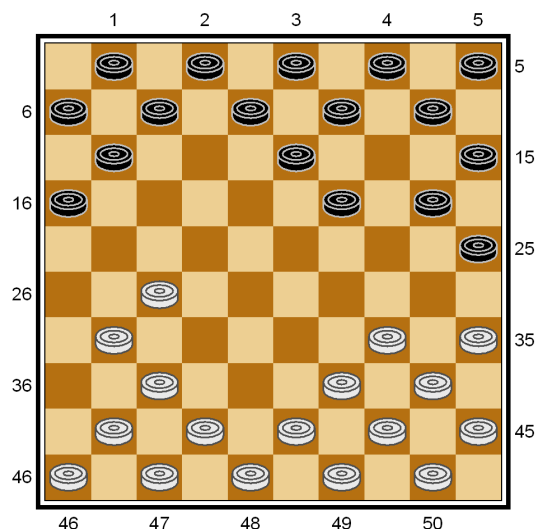
6a-IV De iepening 327 (25) mei daliks ruiljen - oanfal fan swart op 'e lange hoeke

In twadde fariant nei fuortsetting 3 - 327 (25) 22 (28) (27) 22 27 (140) - is 361.

De measte subfarianten rinne no op 'en nij yn in kantspul út:

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

In hiel oar spul wurdt lykwols mooglik nei (94). No is 340 net goed fanwegen in mindere stân. Wenstich is 428. Nei (194) ûntstiet noch hieltiten in kantspul, mar nei (30) 25 (kin net oars) 49 kriget swart kâns op in sterke oanfal op 'e lange hoeke.



6b De iepening **327 (204) 339 32** - wite kontrôle op fjild 27

Nei de iepeningssetten **327 (204) 339 32** ûntstiet der in blok oan wyt syn lofterkant. Der binne no twa fuortsettings foar swart.

Fuortsetting 1: (150).

No kinne ûnder oaren dizze farianten.

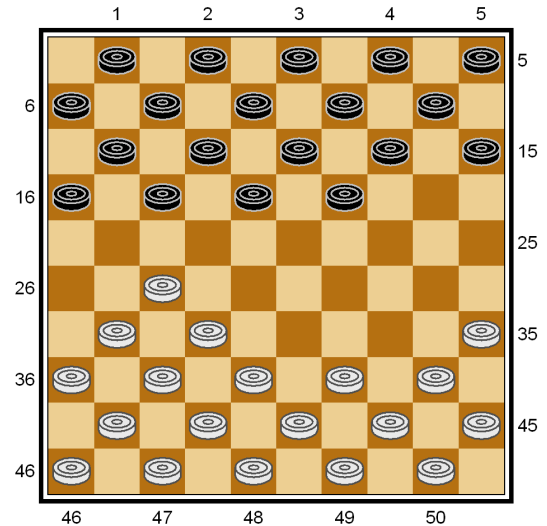
Fariant 1: 394 (15) 340 (25) 26 29 40 (140) 28 39 31 (útrinnend op in kantspul).

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

Fariant 3: 393 (15) 449 (25) 22 (28) 22 21 22 27 (wichtich fanwegen it systeem fan slaan).

Fariant 4: 393 (15) 31 (25) 271 (27) 21 21 (mei druk op 'e lofterkant).

Fariant 5: 393 (15) 31 (171) 21 21 (de skiif op 33 makket it yn 'e farianten 4 en 5 mooglik en spylje nei 26 ta).



Fuortsetting 2: (171) 393.

No kinne dizze farianten.

Fariant 1: (140) 26 (104) 21 21 (in rêstige fariant)

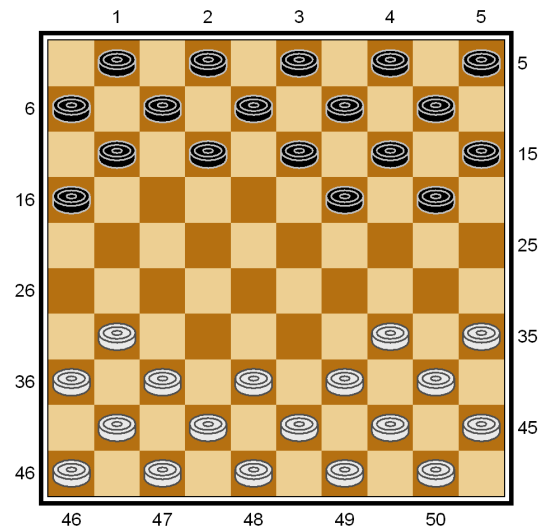
Farianten 2-3: (140) 338 of 30 (jout spul dat samar útinoar ploft)

Fariant 4: (26) 338 (ek wer mei spannende mooglikheden)

Fariant 5: (449) 22 21 22 27 (ferienfâldiging)

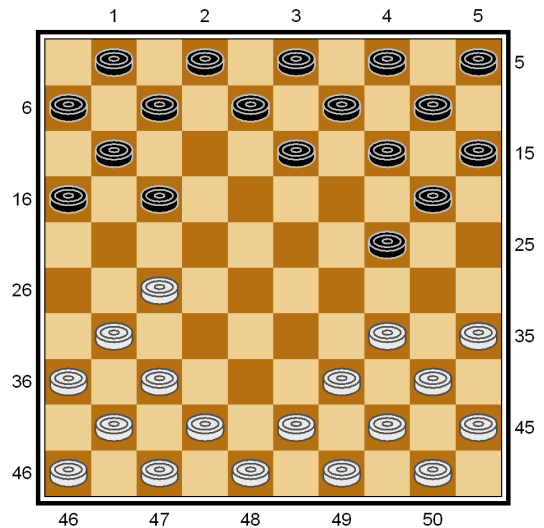
6c De iepening **327(171) 26 31 (21) (16)** - oerdwêrse ôfruil

Dit is ien fan 'e ienfâldichste iepenings fan it Fryske damjen.



6d De iepening **327 (194) 28 (182) (32) 27** - twa om twa ôfruilje

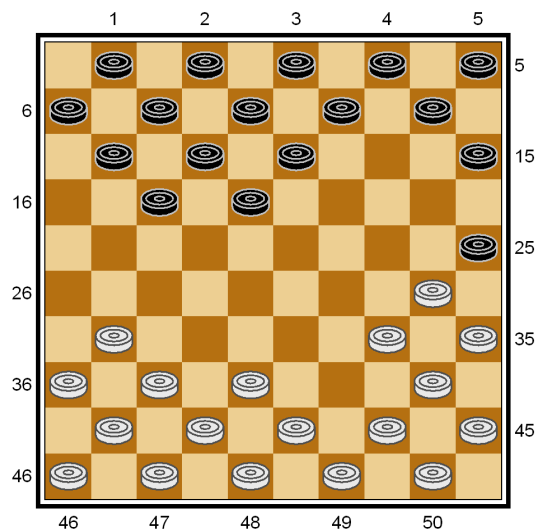
De twadde set fan swart is hjirom, om de iepening dy't yn 'e foarrige paragraaf bepraat wurdt tefoaren te kommen.



6e De iepening **327 (194) 28 (25) 21** - wyt slút himsels op

Nei **fuortsetting 1: (182)** komt op 382 in wichtich slachtemma dat swart in hout foar jout: (150) (28) 40 (15) 45 (40).

As wyt yn fuortsetting 1 kiest foar **26 (16)** liket 382 ek net mooglik fanwegen itselde tema: (150) (28) 438 (23!) 371 (29) (21) 17 494 (15) 45 (34) (14) 240 (17) (10) 43 (15) 37 39 (50) 27 (14) mei in nei alle gedachten ferliezend einspul foar wyt. Lykwols, no kin wyt nei dat tema ek krekt wat in oare fuortsetting kieze: **382 (150) (28) 24!** Op (15) likegoed as (104) en (94) komt no 438, en op (171) (21) komt 240 439 44, en de stân is wer yn it lykwicht.



Yn dizze fuortsetting **(182)** moat wyt nei **26 (16)** net kieze foar 371 fanwegen (28) (19), oars bliuwt er mei in kant sitten dy't fêst stiet.

Oare fuortsettings dy't poerbêst te spyljen binne, binne:

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

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

Fuortsetting 4: (140) 26 (24).

Fuortsetting 5: (16) 26.

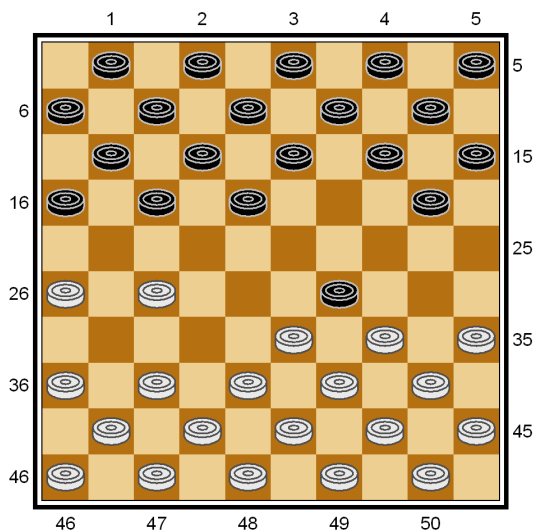
6f De iepening 327 (193) - swart ruilet earst

Mei (193) komt swart 28 út 'e foarrige iepening te foaren. Swart kin no sels lykwols net oars as (29).

De iepening giet dus fierder mei 26 (29).

Yn **fuortsetting 1: 19 (24) 361** liket (16) wakker moai. Mar komt swart twa hout efter troch 349 30 23. Wenstich is hjir **fariant 1: (25) 271 (172) (29)** of **fariant 2: (25) 271 (93) 339 32** mei as mooglik ferfolch (182). No moatte de houten 32 en 38 stean bliuwe fanwegen (21), dat dêrom: 23! (21), en nu moat (24), omdat op (36) komt 19 30.

Mei **fuortsetting 2: 23 24 (29) (24) 34** ûntstiet der in minder nijsgjirrich spul.

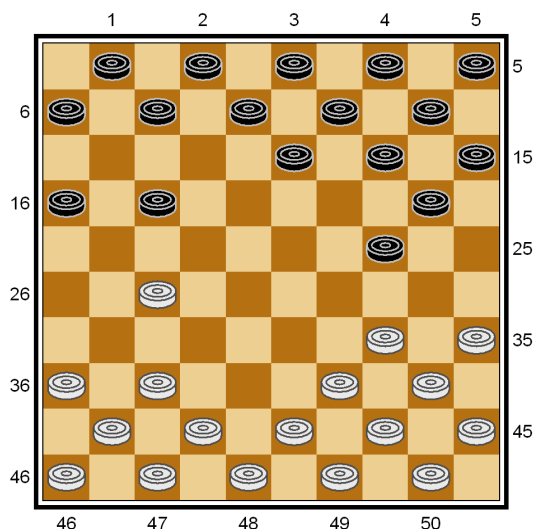


6g De iepening 327 (194) 22 (28) (27) 27 (17!) - in drege ôfruil

Dit is in lestich te spyljen, mar net ûnmooglik spul foar wyt, mei in protte slachmooglikheden foar beide. Mooglike fuortsettings:

fuortsetting 1: 361 (21) 28 (freget frijwat fan 'e krêativiteit fan beide spilers).

fuortsetting 2: 438 (25) 493 (150) 361 (340) 26 (almeast spile, en lestich foar wyt).



6h-I De iepening 327 (25) 22 (32) 27 mei standertfuortsetting

Dizze iepening wurdt moai faak spile. Hjiûnder folgje de standertfuortsetting mei in pear faak foarkommende farianten.

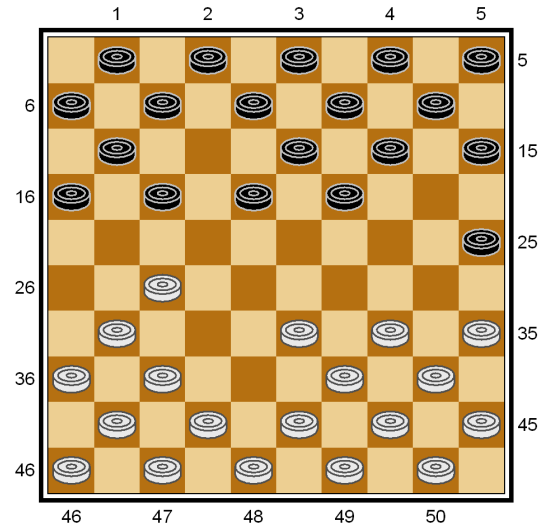
Fuortsetting 1: (140) 26 (104) 371 32.

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

Fariant 2: (204) 339 (17).

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

Yn dizze fuortsetting kin nei (140) ek 22 spile wurde: sjoch 6a - III. Nei 26 is (171) 26 (21) (16) ek mooglik.



6h-II De iepening 327 (25) 22 (32) 27 - komt eefkes oars út

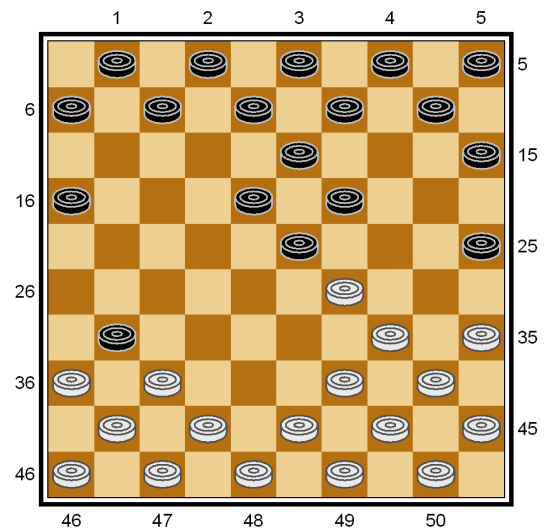
Fuortsetting 2: (193) 26 (149) 339 (171)

Dizze fuortsetting liket net goed foar swart. Dochs kin er spile, en kinne der út dizze stân wei moaie spullen opboud wurde. Der binne trije farianten mooglik.

Fariant 1: 26 (30) (23).

Fariant 2: 31 (16) 9 - nei dizze twa farianten moatte beide spilers wer op 'en nij begjinne te opbouwen.

Fariant 3: 27 (72) (kin net oars) en no kin inkeld 371 of 372. Ut dizze stân wei winne de mooglikheden wer oan en kin in spannend spul begjinne.



6h-III De iepening **327 (25) 22 (32) 27** - dreger as dat it liket

Fuortsetting 3: (183) 26 (24)

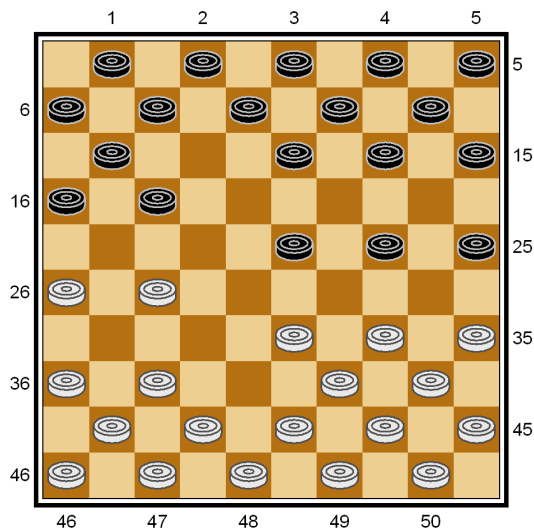
Fariant 1: 271 (31) (11) (12) (20).

Fariant 2: 339 (24).

Fariant 3: 371 32: de moaiste, mei trije subfarianten:

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

subfariant (b): (21) 30 en subfariant (c): (28), en mei beide slachmooglikheden komt swart der goed út.



6h-IV De iepening **327 (25) 22 (32) 27** - de Marten Walinga-fuortsetting

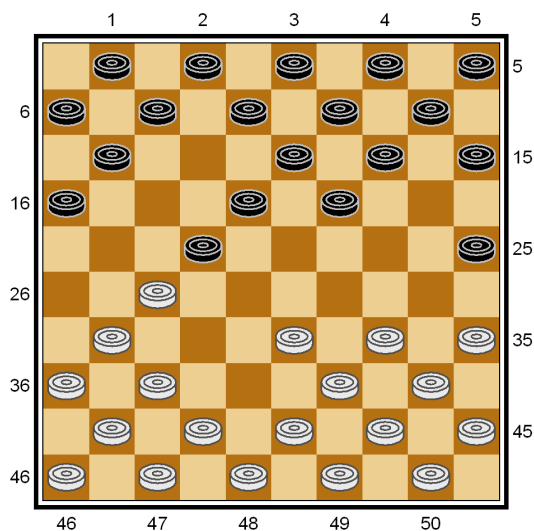
Fuortsetting 4: (172)

Fariant 1: 28 (33) (17) (wurdt it measte spile)

Fariant 2: 428 (30) 24 25 (17!) 404 - kin net oars fanwegen de driging (171) - (171) (42) (21)

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

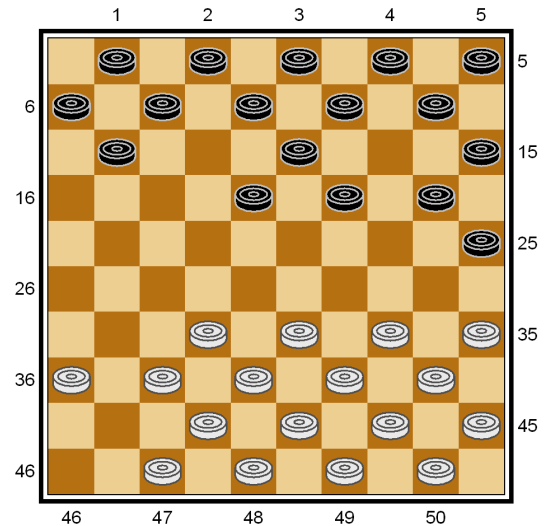
Fariant 4: 438 (140) 21 (houtsje foar), mar no komt (183) mei as mooglik ferfolch 32 (23) 43 (24!) (22!) (20!) (13); ynstee fan 32 kin 493 27 (194) ek.



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

Hjir binne ferskate fuortsettings mooglik; it is foar swart saak en beset de fjilden 11, 12 en 16. Foar wyt komt is it betten fan fjild 31 fan belang, krekt as de streken 338 en 340. De set 338 komt te foarne dat swart de fjilden 11 en 16 allebeide beset.

Dizze iepening wurdt gâns spile, mar jout gauris drege stannen.



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

Fuortsetting 1: 338: hjirnei kin ferienfâldige wurde mei 171 (33) (24), mar (72) 23 (24) (24) jout folle moaier spul.

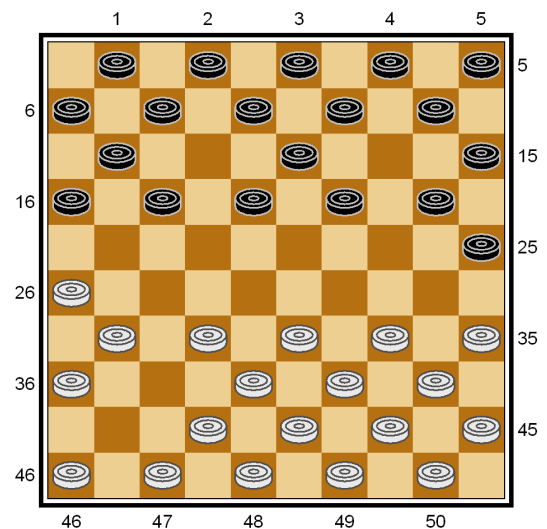
Fuortsetting 2: 461: no binne der fjouwer farianten:

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

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

Fariant 3: (94): no kin 340 net fanwegenm (149) (24) (30) (23) 37 (35); sadwaande wurdt almeast **417** spile, mei dêrnei **(82)** of **(39)**. Hjirútwei ûntstiet moai spul.

Fariant 4: (104): no is dit tema fan belang: 340? (171) (22); dat dêrom **417 (50)** en dan **327 (72) (117) (11)** of **340 30 (25) 41 29**



Fuortsetting 3: 471 (104) (mei itselde tema); no binne der trije farianten:

Fariant 1: 338 mei dêrnei: (a)(171) (33) (11) of (b) (50) **340 24** of (c)(50) **327** mei dêrop (21), (17) of (72)

Fariant 2: 327 (182) (17) jout swart in sterke kant

Fariant 3: 327 (17) mei jitris it neamde tema; dêrom **338**

6k-I De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** rjochte op swart syn lange hoeke

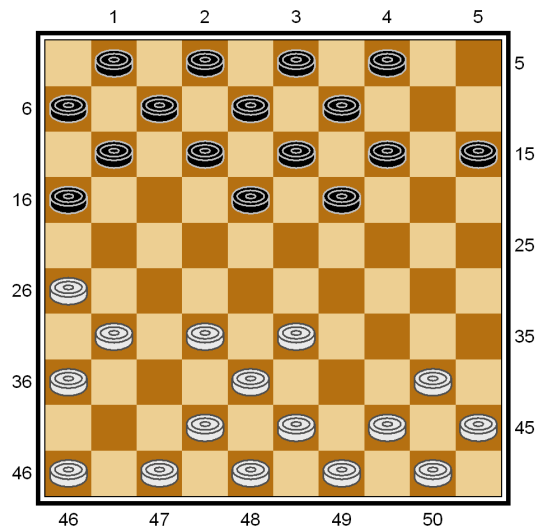
De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** stiet bekend as de Biltske iepening, nei de Bilthoeke yn Fryslân dêr't dy iepening foarhinne in protte spile waard. Ut dizze iepening wei ûntsteane faak symmetryske spullen.

Yn 'e earste fuortsetting fan dizze iepening rjochtet wyt him op swart syn lange hoeke.

Fuortsetting 1: 30

Fariant 1: 21 22

Yn **fariant 2: 449** is in wichtige subfariant (**21**), en beide spelers besette de midden, mar besykje yn 'e regel gau wer nei de kanten ta ôf te ruiljen.



6k-II De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** rjochte op wyt syn lange hoeke

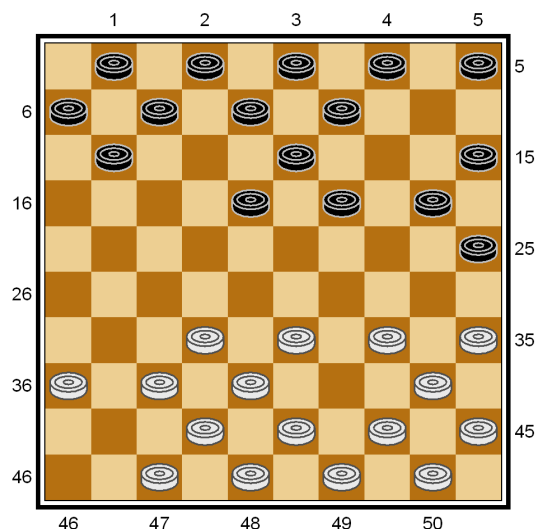
Yn **fuortsetting 2: 394 (21)** wurdt just de wite lange hoeke derút slein.

No binne mar twa farianten mooglik:

Fariant 1: (72)

Fariant 2: (14)

Ek yn **fuortsetting 3: 404 (21)** giet de wite lange hoeke derút. No binne der gâns farianten mooglik.



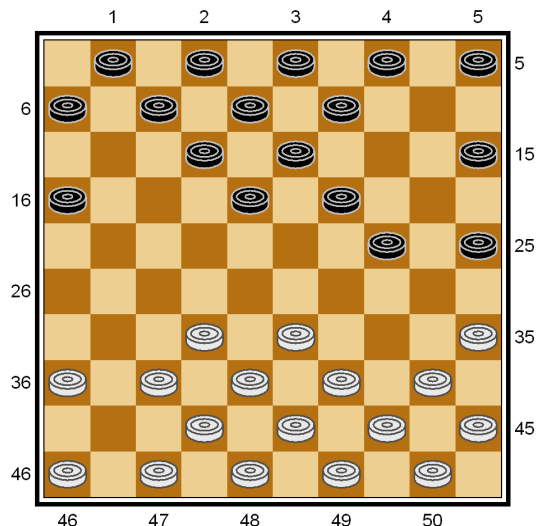
6k-III De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei mooglik sintrumspul

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

De **fariant 1: (240) 20 (14)** jout swart no gelegenheid om in symmetryske stân op te bouwen.

Fariant 2: (50) en dan, nei likefolle hokker set fan wyt, **(240)**. Foar swart is dit wol nijsgjirrich.

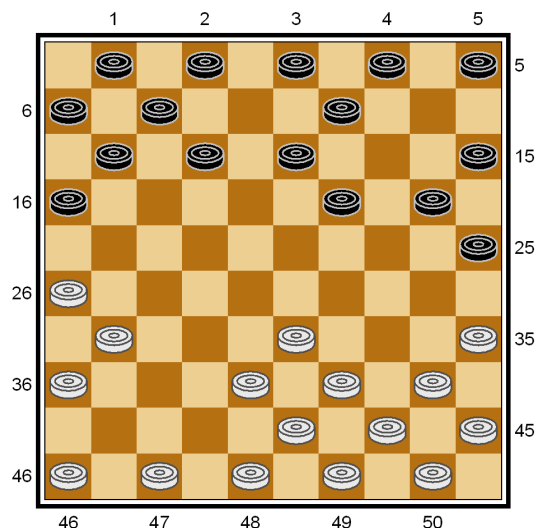
En ek op **fariant 3: (21) 371** kin **(50)** en letter **(240)**.



6k-IV De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei flankspul

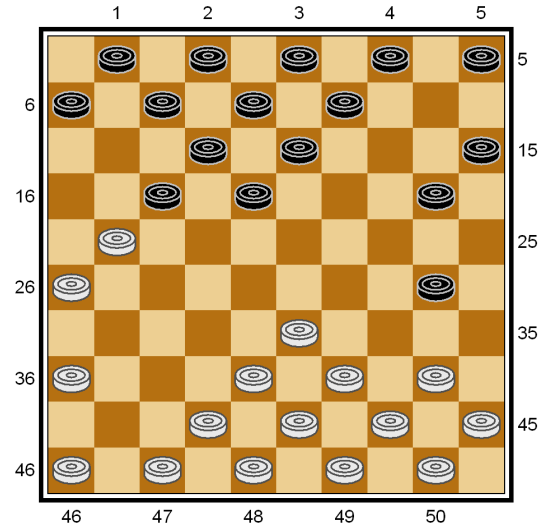
Fuortsetting 5: 317 (22) 31; hjirnei komt almeast (127).

Wyt moat derom tinke dat er net mei in pear swakke houten yn 'e midden sitten bliuwt. In teoretysk ferfolch is 394 (14) 449 (194) 504 (139) 472.



6k-V De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei sintrumspul

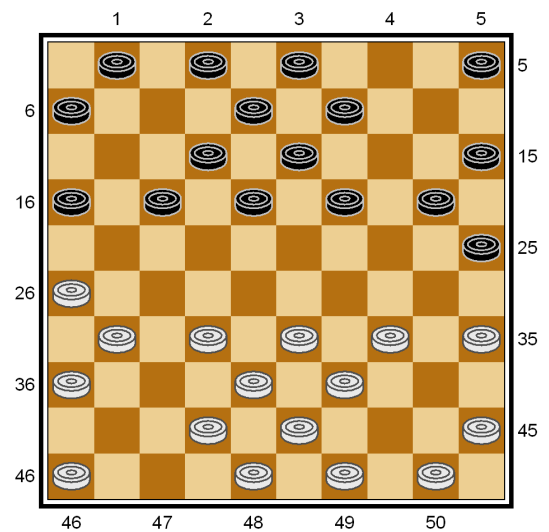
Fuortsetting 6: 317 (117) 21 21 (30) (30) is goed te spyljen, mar beide spilers hâlde houten yn 'e midden oer.



6l De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (194) (19)** mei rúnspul

Ut 'e Biltske iepening wei kin men ek neffens in beskaat petroan spylje. Foar wyt bestiet dat út 'e setten 471, 327, 404 (of 394), mei dêrnei 449 (of 440) en 404 (of 394). Foar swart binne dat de setten (40), (194), (117) [of (127)], mei dêrnei 71 [of (72)] en (117) [of (127)]. Dy setten kinne yn ûnderskate folchoarders spile wurde. In mooglike stân nei sa'n rige setten stiet yn it diagram ôfbylde – yn dit gefal nei 404 (117) 471 (40) (71) 327 (194) 404 (117).

Dit soarte spul hjit fan 'rúnspul' nei skiif 47 (of 4), dy't oantsjut wurdt as 'de rún'. Yn it Fryske spul bliuwt dy faak sa lang mooglik te plak stean, mar hjir wurdt er yn 'e iepening al opstrutsen.



Yn 'e rige setten dy't liede kin ta in rúnspul is it faak ek mooglik om wer oer te gean nei in oarsoarte spul. Dan wurdt der faak ôfruile nei fjild 21 (foar swart: 30) of 10 (foar swart: 41).

In rúnspul jout faak gâns drege kombinaasjemooglikheden.

6m De iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71)**: foar de rún lâns

Dizze iepening skeelt hjiryn fan 'e Biltske iepening, dat swart wachtet mei ôfruiljen troch(194), en ynstee dêrfan (117) spilet. No kin it likegoed noch wol in rúnspul wurde. Mar der is ek in fuortsetting mooglik mei **417** omdat swart no (71) strutsen hat. Dy spylwize hjit 'foar de rún lâns'. As fjild 47 net beset is, kan der suver allinnich nei 37 ta spile wurde as 7 (ferbûn mei 47) ek net beset is.

No binne der in pear wichtige farianten.

Fariant 1: (194) (19) 404

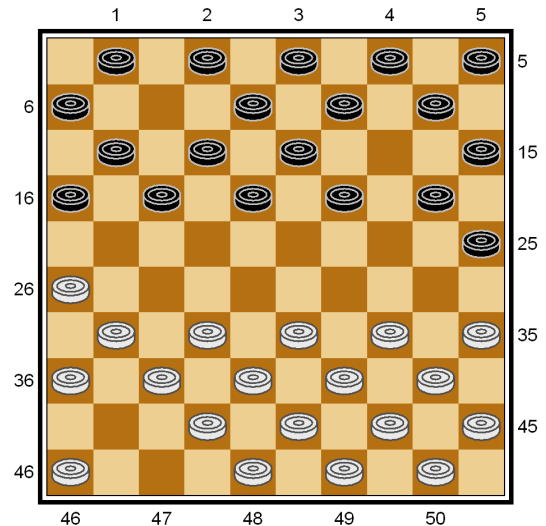
Swart mei hjir net (40) spylje, fanwegen de romrofte Tytsmaset: 21 327 340 30. In klassike mooglikheid is (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). In bysûndere stân jout (14) 440 (49) 317 (204): beide spilers hawwe no in saneamde útfanhuzer, in ferskynsel dat allinnich yn it Fryske damjen foarkomt. It ferfolch 371 (140) 21 16 (24) (20) (23) kin suver net oars..

Fariant 2: (194) (19) 30

Fariant 3: (171)

Fariant 4: (17) 317 (171) 26 (21) (16) 37 wurdt it meast tapast.

Fariant 5: (172) 327 (28) 29 (21) 31 (183) (17). Dizze fariant makket gebrûk fan it slachtema dat by fariant 1 neamd is, en dat no eins op in gaadliker stuit ynbrocht wurdt.



6n De iepening **340 (25) 26 29**: alles draait om fjild 29

Nei dizze iepening binne der ferskate goed te spyljen fuortsettings.

Fuortsetting 1: (24) (25) 30 35

Fuortsetting 2: (171)

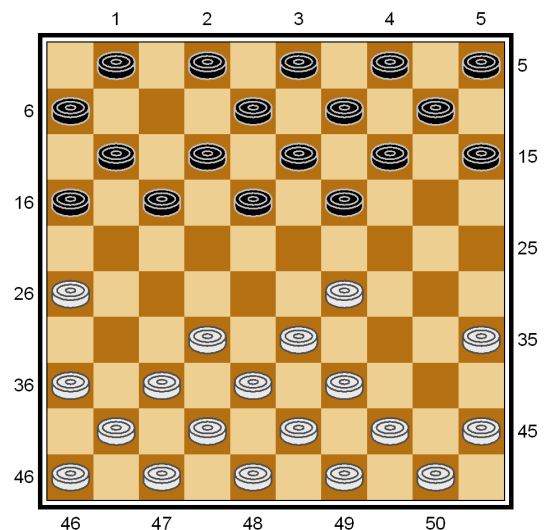
Fuortsetting 3: (140) 24 (29)

Swart kin no op twa manieren it wite houtsjie op 24 oanfalle, mar wyt hoecht dêr neat minder om op it boerd te kommen.

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

Fariant 2: (182) – makket (183) mooglik – 450 (28) 23 29 (94) 394 (39) 439 (18) 371 (23) (25)

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



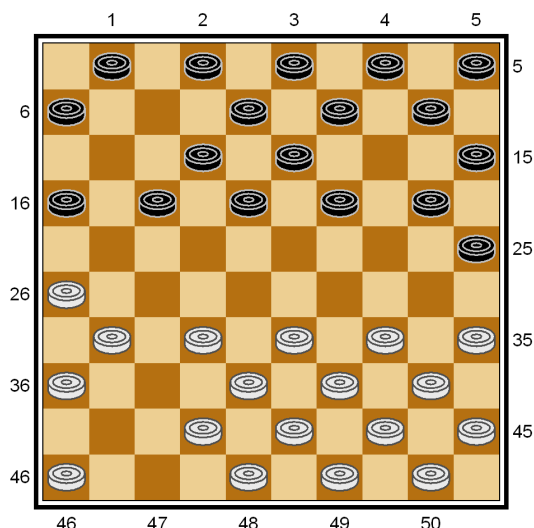
7 It middenspul oan 'e hân fan trije partijen

7a It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul

Yn dit haadstik litte wy oan 'e hân fan trije foarbyldspullen sjen hoe't it middenspul yn it Fryske damjen oanfette wurde moat.

It doel fan it middenspul is hieltiten om krekt safolle foardiel te beheljen, dat men it einspul winne kin.

It earste foarbyldspul is in rúnspul (in soarte fan spul dat wyt skiif 47 of swart skiif 4 yn 'e iepening opstrykt. De partij dy't wy hjir behannelje begjint mei de iepening **26 (25) 371 (140) 327 32 (117) 471 (71) 327 (117)**).



7a-I It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: analyze fan 'e útgongspunten

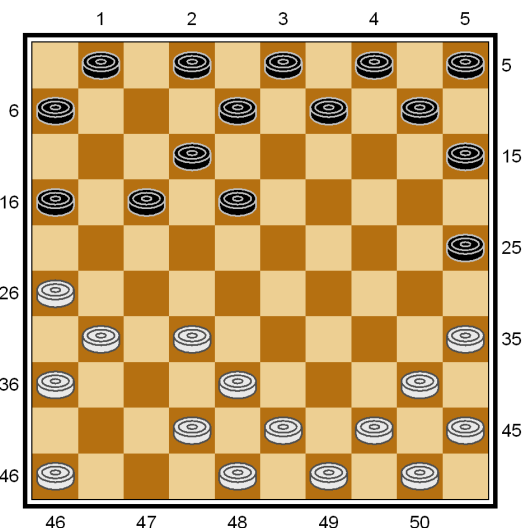
No komt **338 (193) (29) 19 (9)**.

De iepening is útspile en it middenspul begjint. Wy jouwe no in wurdearring fan 'e stân út it eachweid fan beide spilers wei.

Foar wyt jildt: mei de foarposten oan 'e lofterkant kin men fuort net spylje, omdat der gjin mooglikheid is om ôf te ruiljen.

Der binne al oanfalsmooglikheden as it slagget om in swart houtsje op 27 te krijen. In houtsje op 20 is dêrfoar kandidaat en it houtsje op 16, mei't de fjilden 20 en 16 ferbûn binne mei 27.

In oanfal is ek mooglik, as der in swart houtsje op 32 komme kin. Yn dizze stân is it swarte houtsje op 25 dêrmei ferbûn.

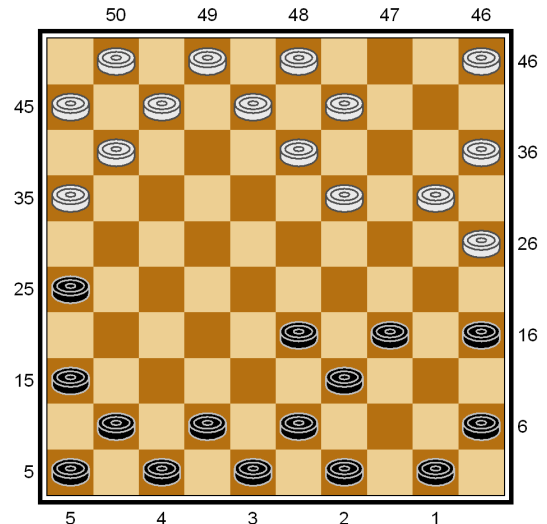


De rjochterflank is tige sterk. Om't wyt op dit stuit oan 'e lofterkant net strike kin, leit fierder opspyljen oan 'e rjochterkant it measte yn 'e reden.

De swartspiler taksearret de stân fansels oars.

It earste wat no opfalt binne de slachmooglikheden fan fjild 17 ôf troch (11) (30) 10 (30) (23). Mar ek fan it net besette fjild 7 ôf lizze der kânsen. Neidat earst (182) en (17) strutsen binne, driget no (61) (28) (104) (47)!

Mei't wyt op syn swakke kant nei alle gedachten net spylje sil, is der gelegenheid om dy drigings op te bouwen.



7a-II It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: opbou oan twa kanten

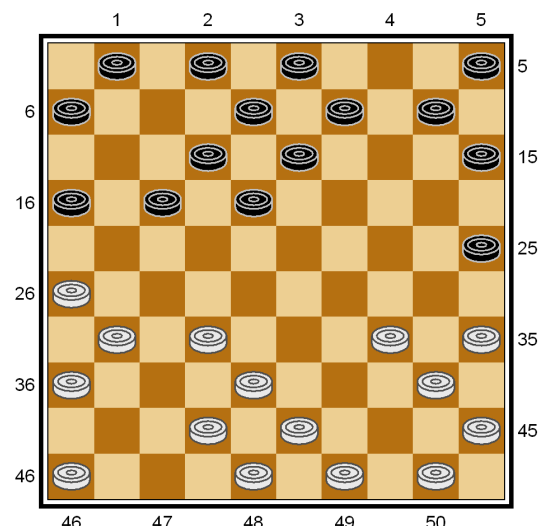
It spul giet fierder. Wyt wol rjochts opbouwe, mar 34 lokket dan net, omdat swart dan altiten de ôfruil (20) (11) (23) 47 dwaan kin. Sadwaande: **449**.

As swart no (17) opstrykt, kin wyt ôfruilje mei 327 382 21 (16) 30 en sa de opsletten kant wer frij meitsje. (94) jout ferlies fan hout troch 327 382 21 (21) 30. Foar (182) is it noch te gau fanwegen 327 382 30.

Swart strykt (**93**) en jout wyt dêrmei gjin kâns en brek de stelling ôf. Boppedat jout er himsels in ekstra oanfalsmooglikheid mei (171), want nei de ôfruil 30 bliuwt der gjin goed plak oer. Nei 393 komt (30) 24 (11) (23) (28) 47 mei ferlies fan hout. En nei 37 kin swart in houtsjje foar komme mei (172) en dan (a) 42 (28) (30) 24 (23) of (b) 327 (28) (21) 30.

Wyt strykt no **394**. Dat is bettere as in set nei 44, omdat dêrop (39) 30 (171) komt, mei foar swart in treflike basis foar in sterk einspul De houten op 1, 2, 4 en 9 kinne dan al yndirekt oanfalle op wyt syn gatten op 47 en 49.

Swart kin no wol ôfruilje mei (11) (20) (23) 20 47, mar om't soks neat opsmyt en alle kâns op in winnende kombinaasje ôfbrekt, docht er in streek dêr't er it wol mei oandoart: (**49**) (sjoch diagram).



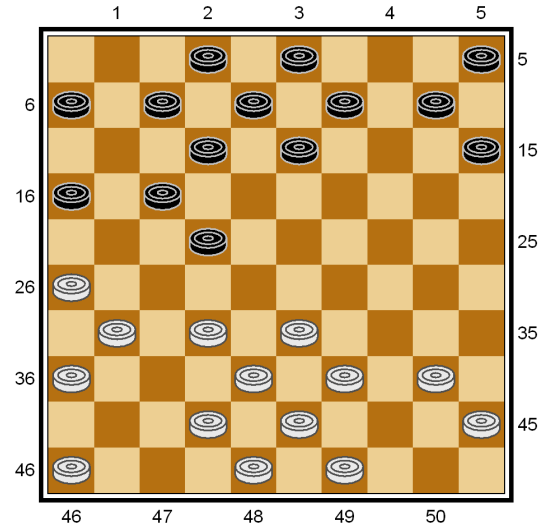
7a-III It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: kombinaasje nei de rún

Fanwegen in mooglike oanfal fan swart op fjild 9 sil wyt net gau 494 strike. Yn it spul folget **504**. Om't de fjilden 4 en 44 ferbûn binne, komt de mooglikheid deryn dat skiif 44 wolf hellet op 4. Wyt syn ûntjouwing op 'e rjochterkant lykje dus gong te krijen troch (49).

Swart ferfettet mei (17). It oarspronklike plan docht noch hieltyd fertuten.

Wyt kin no tempo meitsje en de stelling ûnder druk sette mei 340 24, mar it foarlike wite hout kin dan earst net fierder, en dêr soe swart faaks wat mei kinne. Dêrom kiest wyt foar **449**. Dy set makket de stân wat minder iepen en jout swart boppedat mooglikheden om op syn rjochterkant ôf te ruiljen.

En dan no **182!** Ynienen oppnearret him it gefaar: wolf helje mei (61) (28). Boppedat kin wyt troch syn lêste set de oanfallende skiif der ek net mear wei ruilje. Der is no gjin goede set mear. Wyt kin mar begjinne te rekkenjen en besykje om der mei sa min mooglike skea foarwei te kommen. Hy spilet **340 33**.



7a-IV It middenspul oan 'e hân fan in rúnspul: oergong nei it einspul

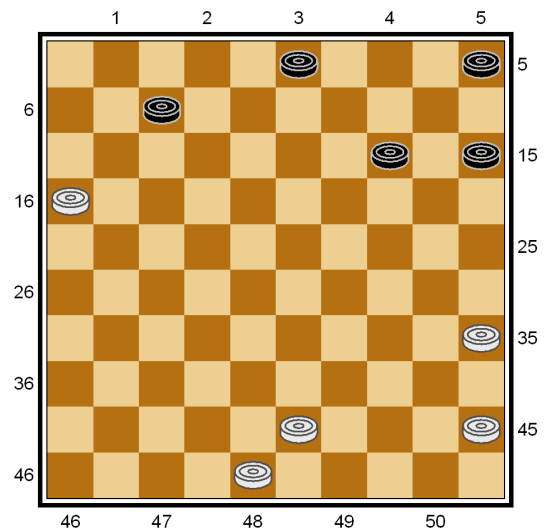
Troch alle romte op it boerd liket der net folle te rêden te wêzen, mar swart kin sa kombinearje:

- (a) (61) (28) (138) (47) (394) en op (17) (470) 35 (47) 38 mei lykwicht (470) 26 40 34 mei lykwicht
- (b) (61) (28) (128)? (47) 26!
- (c) (61) (28) (127) mei dêrop 41 35 34.

Hy fiert it plan lykwols út mei: **(61) (28) (117) 17 (18) 16 (7)**, en wyt kin no noch **35 (14) 38 (50) 493**.

Sa komt der in stân fan fiif tsjin fiif houten.

It einspul kin begjinne.

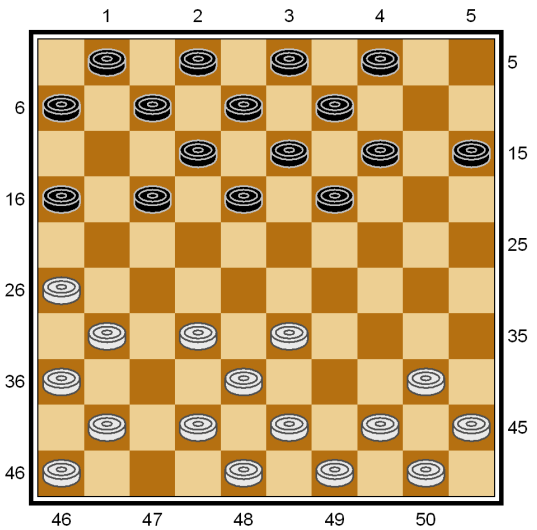


7b It middenspul nei de langehoekiepening

It twadde foarbyldspul begjint mei in langehoekiepening. Yn dizze partij ûntsteane hieltiten nije drigings. Oanfallen wurde opset en wer ôfbrutsen, en moatte soms sels ôfblaaasd wurde.

It spult begjint mei **327 (25) 26 (140) 371 32 (117) 471 (194) (19) 30**.

Wyt hat swart syn lange hoeke derút slein en op 'e lange termyn soe der in oanfal op fjild 5 yn sitte kinne. Mar earst hat wyt wat oars oan 'e holle mei it gatsje op 39. Sil wyt him ek oan 'e lofterkant ûntjaan, dan sil er dat gatsje tichtmeitsje moatte.



7b-I It middenspul nei de langehoekiepening: inisjatyf fan swart op 'e rún

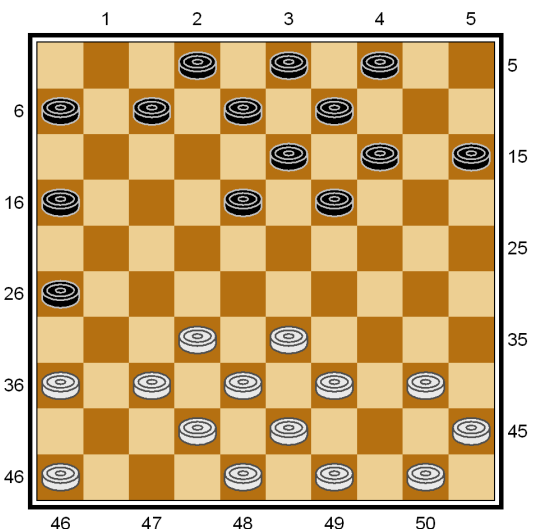
Wyt strykt **449**.

Swart komt apart út 'e hoeke mei **(171)**, en no komt **11 (21) (21)**. It is krekt as helpt swart de wytspiler, omdat wyt de kâns kriget om mei 417 317 de rún wer te plak te bringen en sa wat deegliker op it boerd te kommen.

Dêrom komt no **417** en dan fuortendaliks **(26)**.

Swart makket dêrmei de wite ôfruil nei 47 ta ûnmooglik, en rjochtet him sels op dat fjild. De houten op 7 en 16 steane beide poerbêst om op 'e rún te kombinearjen, en it wite houtsje dat dêrta nedich is stiet al kreas op fjild 32.

De swarte set jout lykwols ek de mooglikheid dat wyt fjild 5 fuortendaliks nei 404 oanfalt. Hy kin dan wolf helje troch 41 36 339. Om't swart it houtsje op 26 der net wei strike kin, kin er allinnich mei (150) wat oan dy oanfal dwaan.



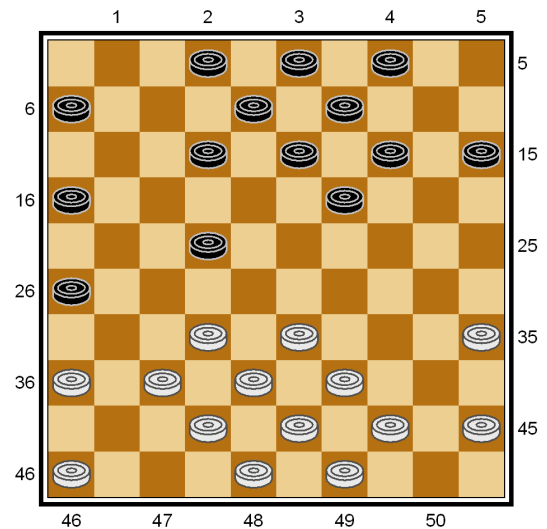
7b-II It middenspul nei de langehoekiepening: driging mei in heakje

Ynstee fan 404 strykt wyt yn dizze partij it minder skerpe **35**.

Swart strykt (**72**) om dat hout aansen te brûken foar in oanfal. It houtsjje op 2 soe dan altiten itselde sterke plak letter nochris ynnimme kinne. Wyt komt mei **504**.

No strykt swart (**22**)!

Dit jout in driging mei it saneamde heakje: nei (17) komt wyt oer 12 op 21. Sokke heakjes binne tipysk foar it Fryske spul, en ferrifelje jin samar.



7b-III It middenspul nei de langehoekiepening: op 'en nij plak sykje nei in ôfruil

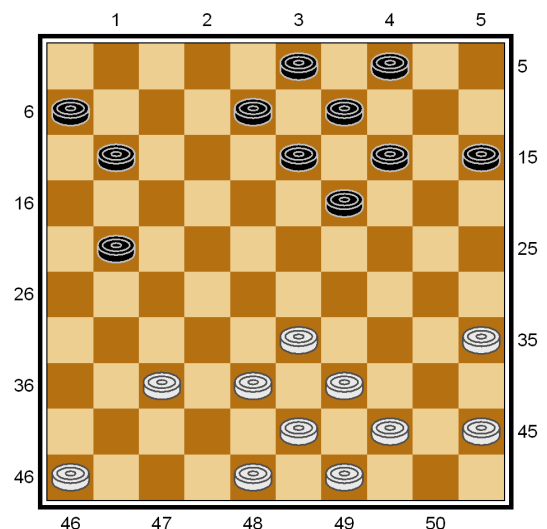
Wyt kin faaks wat oan 'e driging dwaan mei troch 371 mei in wyld hout op 27, mar kiest der yn dit spul foar om der better mei ôf te weven: **27 (31) 7**. Dêrnei makket er it gatsje ticht mei **428**.

Wyt syn lofter- en swart syn rjochterkant binne beide danich ôfklaaid. Op sokke punten komt it derop oan om sa gau mooglik de sterke plakken yn te nimmen.

Sadwaande komt (**21**).

Mei dizze set makket swart romte foar himsels om syn houten te plak te krijen. Tagelyk makket er de spylromte fan syn tsjinstanner lytser. Ofruiljen mei 31 makket de dochs al neat te sterke hoeke allinnich mar kealer. Mocht wyt 41 strike, dan komt (26) en kriget wyt noch minder romte.

Fansels wol swart net dat ien fan syn houten op 35 bedarret. De fjilden 21 en 26 binne lykwols net mei 35 ferbûn, dat it ynnimmen fan dy plakken is fuort net gefaarlik foar swart.



It is lykwols al mooglik om in swart houtsjje op 26 nei 30 ta te bringen, dêrnei fjild 5 oan te fallen. Boppedat stiet 26 yn ferbining mei 46, en in wolf kin oeral komme, dus ek op 35.

It ynnimmen fan 21 is dus altyd sterk; it ynnimmen fan 26 kin likegoed noch nuodlik wêze.

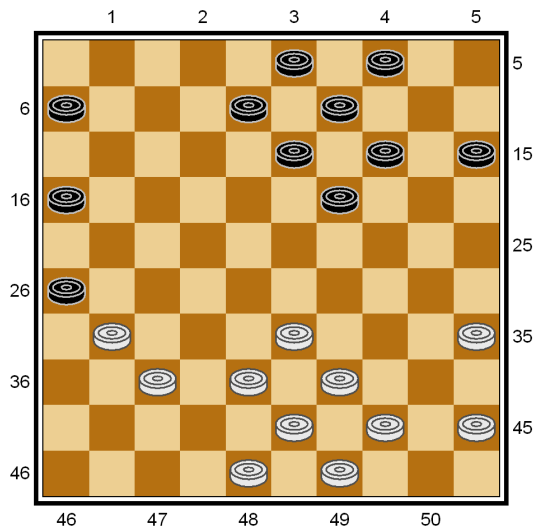
7b-IV It middenspul nei de langehoekiepening: in oanfal út 'e midden wei

No komt **41 (16) 36 (26)** (omdat oars 371 komt) **31**.

Omdat wyt no net mear op fjild 36 komme kin, is it gefaar dat 26 fia de daam nei 35 meneuvele wurdt oan kant.

Mar it gefaar kin no ek út 'e midden wei komme. As wyt 382 en 38 strykt, binne der mei 27 setsjes mooglik fan trije plakken ôf: 18, 22 en 23.

Swart soe op syn bar in oanfal opsette kinne fan 'e lofterkant ôf as it him slagget en beset fjild 25. Lykwols, op (140) komt 382 en no moat (14) fanwegen de neamde driging. Dêrnei strykt wyt 38, en swart kin oars net as gatten tichtmeitsje. De set (49) liket ferplichte, mar wyt strykt dan 440! No kin swart oars net as (11) (alle oare setten jouwe neidiel troch 27), mar wyt strykt 404 (mei driging fan it heakje 30), en swart rekket altyd hout efter.



Swart kin lykwols ek sels yn 'e oanfal gean: (140) 382 (14) 38, en dan net (49) mar (23)! Nei 38 kan swart ek wer sels yn 'e oanfal ynstee fan te gatsjestopjen mei (23)! As wyt 28 strykt kin (10) (18) mei lykwicht, dat 493 laket wyt mear oan, om sa de oanfal mei 27 te hâlden. No kin swart der dochs wer net foarwei om hout efter te reitsjen.

Ut dizze analyze docht bliken, dat (140) dus goed is. De wite driging is it sterkste op it stuit dat 382 strutsen is. Nei dy set kin in swart houtsje op 11 net fierder opstrutsen wurde.

7b-V It middenspul nei de langehoekiepening: it ôfbrekken fan in oanfal

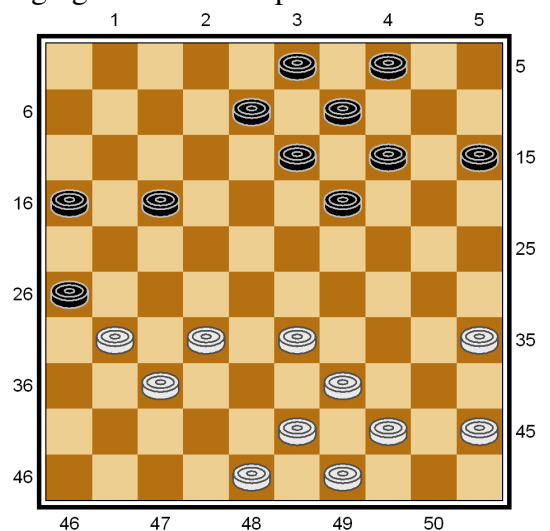
Swart strykt alsa **(11)** en wyt **382**. Swart ferfettet no mei **(17)**. De wite dringings út 'e midden wei binne der noch altyd, al hat it derfan dat swart mei (22) út 'e slimste pine wei is. Wyt kin dat net keare me 338, want dan komt (23) (20) (22).

Dat wyt wol oan it plan fêsthâlde: **38**.

Swart makket de driging no yndied lytser mei **(22) (11)**.

Op dit punt soe wyt der ek foar kieze kinne en spylje 30 en dan 25: as it swarte hout op 15 fuort is, komt wyt mei in oanfal út 'e midden wei daliks in hout foar.

Mar nei in opleine twangset liket it ynienen wer oars. Nei (21) moat 38, de driging út 'e midden wei is fuort, en kin swart sa moai as poes ôfruilje mei (140) (20) (24). Hy giet dan mei in dúdlik (tempo)foardiel it einspul yn.

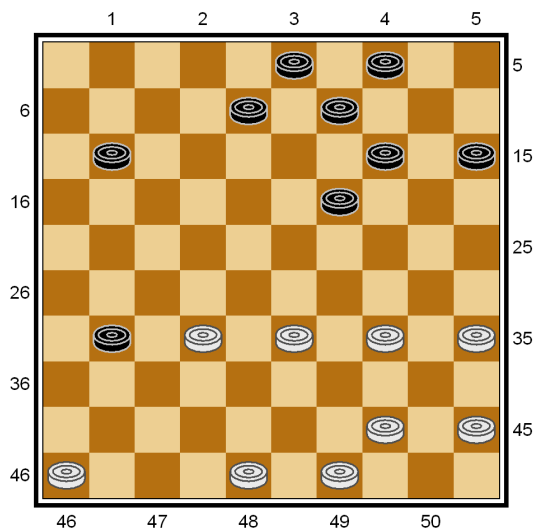


7b-VI It middenspul nei de langehoekiepening: oergong nei it einspul

Ynstee fan 30 strykt wyt dus **382**, mei dêrnei (21) **34 (31)**.

No is al te sjen, dat wyt it yn it einspul net maklik krije sil. De houten yn 'e midden steane wif.

It is goed om in oanfal de sa lang mooglik yn te hâlden, mar sadree't dúdlik wurdt dat men dat net folhâldt, is it better om de oanfal sels ôf te blazen. Ynstee fan **38**, dat yn 'e foarrige paragraaf strutsen wie, hie 327 better west. Sokke punten jouwe yn it spul faak de trochslach.

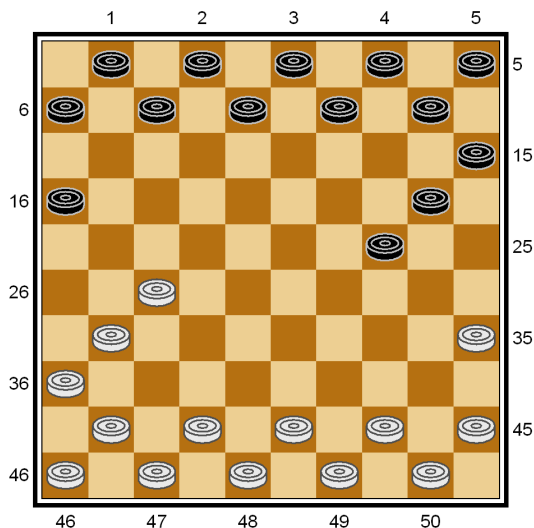


7c It middenspul fan in kantspul

Kantspullen binne hoedene spullen, dy't safolle mooglik by de kant lâns spile wurde. Mar hiel út en troch siket ien skiif de midden op om him dêr op te offerjen foar nije plakken oan 'e kant.

Nei de iepening **327 (194) 26 (29) 24 23 (29) (24) 34** en dêrnei **(29) (171) (29) 22 27 140 371** stiet der in spegelstân op it boerd mei gâns romte tusken de beide legers.

Nettsjinsteande dy romte is it fan belang om te witten dat it swarte hout op 16 ferbûn is mei fjild 40. Wyt soe syn hout dus sa te plak sette kinne dat dêr in driging fan útgiet. It is dus saak om fjild 40 sa lang mooglik frij te hâlden.



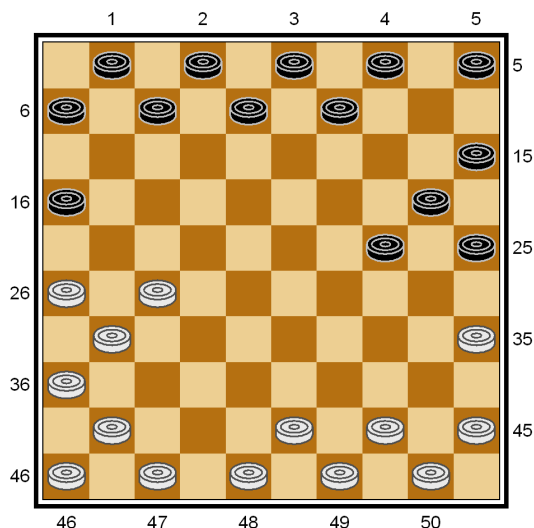
7c-I It middenspul fan in kantspul: it hoekje

Nei **(25) (26) (104) 427 (140) 371** hawwe beide spilers in saneand hoekje opboud, om dêrút wei ôfruilje te kinnen.

It wite hoekje bestiet hjir út 'e formaasje 26, 27, 31 en 36. As ien fan 'e skiven op 26, 27 of 31 ûntbrekt, hawwe wy it noch altyd oer in hoekje. In hoekje bestiet op syn minst út trije houten.

Nei in ôfruil wurde de houten dy't ûnder it hoekje steane brûkt om wer in nij hoekje te bouwen. Dat is ien fan 'e prinsipes fan it kantspul.

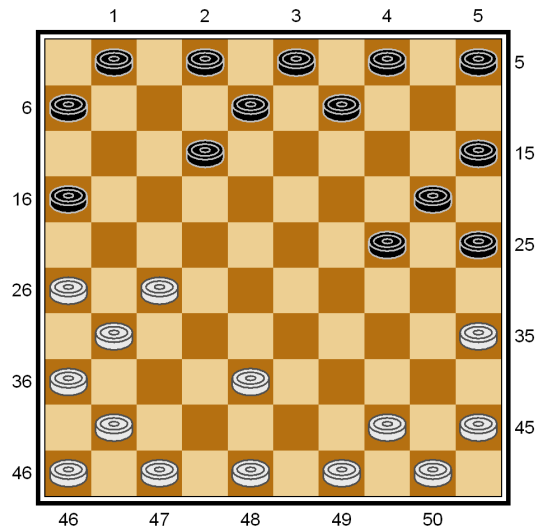
As it hoekje foarme is, lykas op dit punt yn it spul, wurdt der socht nei in geunstich ferfolch.



7c-II It middenspul fan in kantspul: it brûken fan it heakje

Swart strykt no **(72)** en der ûntstiet in mooglike driging troch (11), it heakje.

Wyt strykt **38**. No soe swart yndied (11) spylje kinne, mar wyt slacht nei 42. Swart hat dan wol mear hout yn 'e dûbelde hoeke, mar de formaasje fan 35, 45, 49 en 50 is tige sterk. It nimt frijwat tiid en ekstra hout om troch dy ferdigening hinne te brekken.



7c-III It middenspul fan in kantspul: op 'e dûbelde hoeke ta

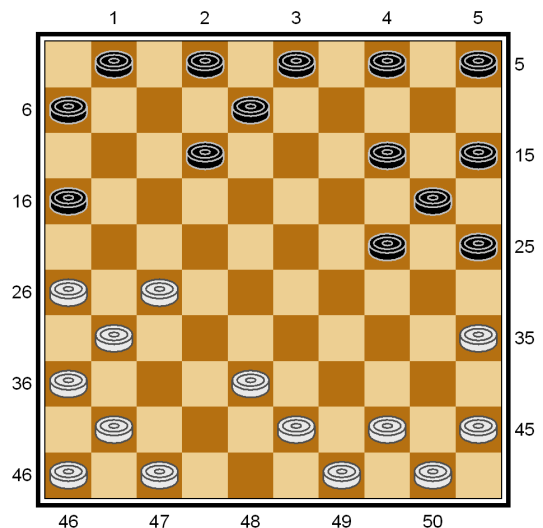
Dêrom bringt swart alfêst in ekstra houtsje nei syn sterke kant: **(14)**. Dêrmei hâldt er de mooglikheid om troch (18) (22) (240) romte foar himsels te meitsjen.

Wyt antwurdet mei **483**.

Wyt hat no de kâns om streekrjocht mei 22 ôf te ruiljen, of om dat te dwaan emi earst 271 en dan 22. Dy lêste beweging is faak better, omdat der dan mear romte komt foar de houten dy't noch opstrutsen wurde moatte.

In oare mooglikheid om oan 'e lofterkant op it doel ôf te gean is de beweging 32, 38 en dan 271, 21.

Yn 'e regel docht de tsjinstanner dan itselde. De fjilden 16 en 35 komme frij en wurde troch de oanfallende kleur beset.



Dit soarte spul, dat beide spilers op 'e dûbelde hoeke ta wolle, is bysûnder stiif en dreech te analysearjen.

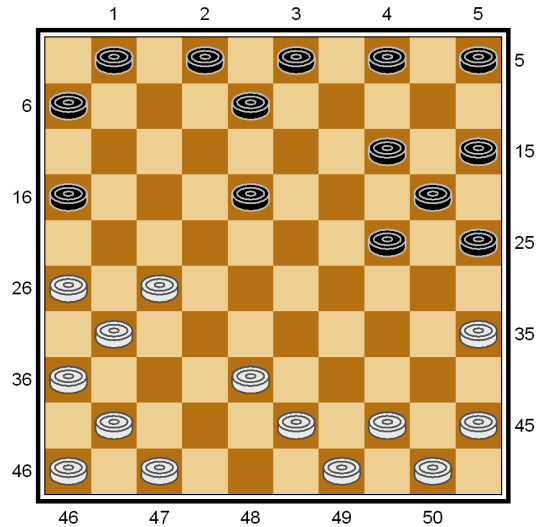
7c-IV It middenspul fan in kantspul: drigings op 'e lange hoeke

Swart strykt (18).

Wyt kin no foar komme mei 450 33, mar dat jout him net folle as swart fierdergiet mei (21) (17) en dan (20).

Wyt wol swart der no ynrinne litte mei **449**. Wolf helje mei (22) liket wakkere moai, mar dêrnei wurdt de wolf brûkt foar in winnende slach mei 42!

Ek it heakje mei 40 driget no, dat swart kin net oars as nei 10 ta strike. De fraach is allinnich mei hokker houtsjje. De fûstregel yn sa'n gefal is, dat it de baas is foar swart en lit 4 (de rún) stean salang as wyt op 35 stiet. Oars hat de opboudde formaasje gjin doel mear, of swart moat mei in wite wolf op 4 streekrjocht oanfalle kinne.



7c-V It middenspul fan in kantspul: fierdere gong fan saken

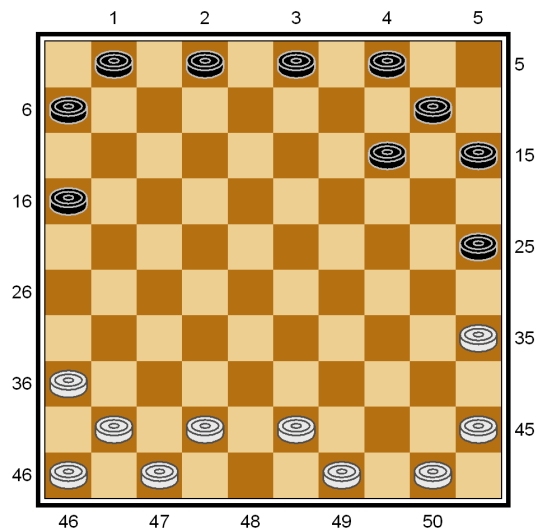
Swart strykt sadwaande (50), mei dêrnei **32 (22) 12 42 (21) (29)**.

Op 'en nij is der foar beide spilers gâns romte. Dêrtroch is der hast gjin ein oan 'e mooglikheden. Salang't der in beskaat lykwicht is, kin it yn sa'nsoarte stân in hiel skoft duorje ear't dúdlik wurdt wa't better stiet.

Sa'n middenspul mei in protte ôfruiljen en romte foar nije opbou is tipysk foar it kantspul.

Kantspullen binne almeast goed oer te sjen, rjochtút en sûnder al te grutte gefaren. In protte spilers sjogge dat as in foardiel. It neidiel is lykwols, dat it suver ûnmooglik is om út te meitsjen hokker setten winst of ferlies jouwe.

Kantspullen rinne hast altyd út op in einspul mei in hiel lyts ûnderskied, dat lang om let it spul beskaat.



8 Twa wolven tsjin ien wolf

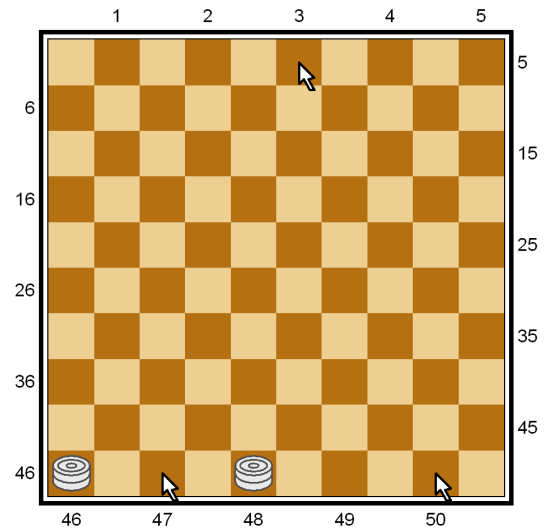
In einspul fan twa wolven tsjin ien is yn prinsipe altiten wûn. Troch sânsetteregel moat de spiler mei de twa wolven dy winst lykwols yn sân setten wiermeitsje. Der binne in pear stannen dêr't dat net yn mooglik is. It komt der dus op oan, om yn 'e oanrin nei dit einspul op 'e goeie plakken ta gean. Yn dit haadstik wurdt útlein, hokker plakken oft it gauste winne.

8a Twa wolven tsjin ien wolf: langehoekopstelling

Mei wyt oan set wurdt de swarte wolf inkeld op 'e trije markearre fjilden net streekrocht bedrige. Stiet de swarte wolf op ien fan 'e oare fjilden, dan kin wyt altiten ien wolf sa weijaan dat er dêrnei de swarte wolf slacht.

As de swarte wolf op 47 of 50 stiet, wint 31! No binne der gjin goede fjilden mear te besetten.

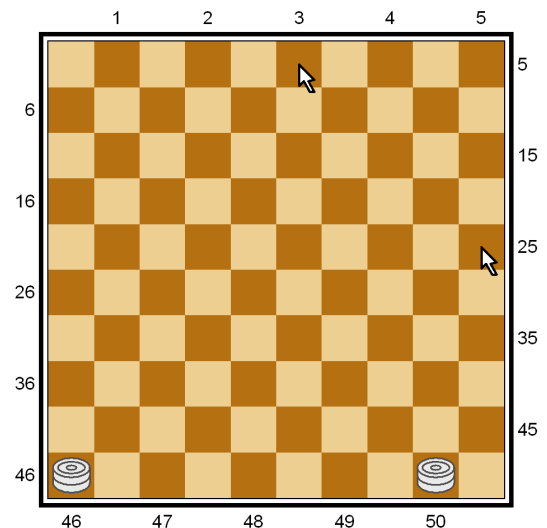
Stiet de swarte wolf op 3, dan komt 42 (25) 26. Swart moat no strike en fan it feilige fjild ôf.



8b Twa wolven tsjin ien wolf: hoekwolf mei sintrumwolf

Yn 'e oanrin nei dit einspul hat wyt yn 'e regel earst in daam op 46 te plak brocht. Omdat swart op 'e line 3-25 it spul it langste rekke kin (dat is nedich om kamp te heljen) wol it wol gauris dat de iene wolf dêr al stiet.

Swart soe it plak op 3 of 25 ynnimme kinne. Stiet swart op 3, dan spilet wyt 22; stiet swart op 25, dan spilet wyt 33.

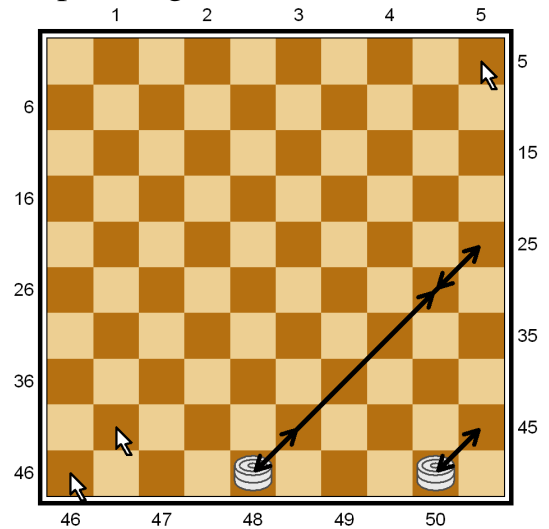


8c Twa wolven tsjin ien wolf: brede dûbeldehoekopstelling

As de iene wolf de lange line beset hâldt, kin men op 'e folgjende manier winne.

Yn it diagram spilet wyt mei de iene wolf op 'e line 25-48 en mei de oare op 'e line 45-50. Yn de diagramstân stiet swart allinnich feilich op 5, 41 of 46.

Mei swart op 5 spilet wyt 43, en wint er nei elke folgjende set. Mei swart op 41 spilet wyt 25 mei itselde. Mei swart op 46 docht wyt de tuskenset 39. Swart moat no nei 41 of nei 5 ta, en dêrnei kin wyt op ien fan 'e twa oanjûne manieren winne

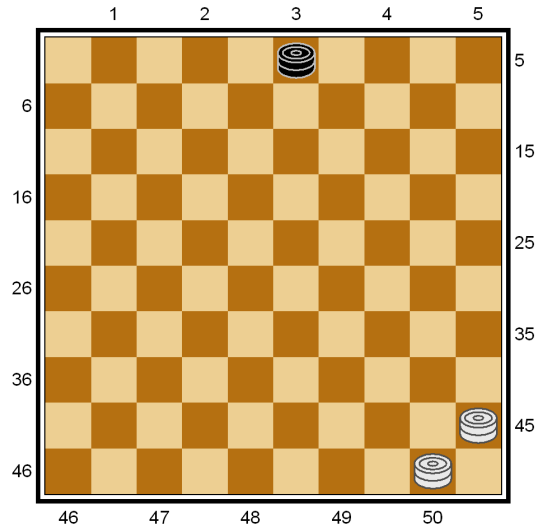


Yn dit einspul jildt dizze fûstregel: fan 'e fjouwer linen 5-45, 10-50, 41-46 en 46-50 kin wyt op syn meast trije beset hâlde en swart ien. As der meiinoar trije linen beset binne, beset wyt de fjirde line, mar dan sa dat de oare trije linen beset bliuwe: twa troch wyt en ien troch swart. As der meiinoar twa of fjouwer linen beset binne, docht wyt mei de wolf op 'e line 25-48 earst in tuskenset nei de skeane line dy't net beset is, 1-45 of 6-50.

8d Twa wolven tsjin ien wolf: smelle dûbeldehoekopstelling

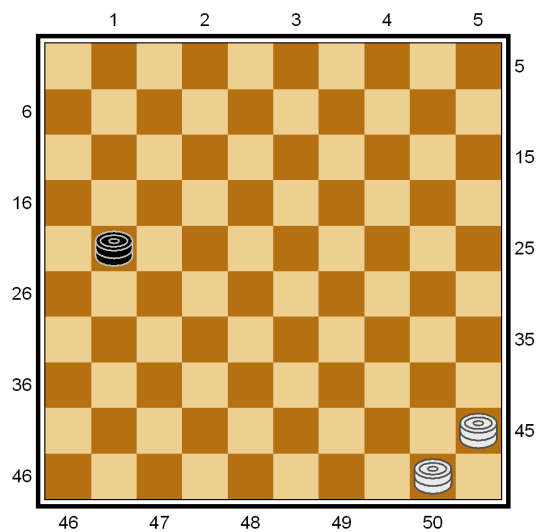
Der binne sitewaasjes dêr't frijwat setten yn nedich binne om yn 'e langehoekopstelling út te kommen. In goeie oare mooglikheid is dan in opstelling mei de wolven beide op 'e skeane linen fan 'e dûbelde hoeke.

Yn 'e diagramstân kin swart allinnich nei 8 of 21 ta. Op (8) komt 1 (oerstekke mei de wolf dy't it tichtsteby stiet), en swart kin nearne mear hinne. Op (21) komt 6.



Bywannear't swart al op 8 of 21 staat, kin er ek nei 2 of 16 ta. Wyt moat dan wer in tuskenset dwaan, troch de wolf dy't it tichtsteby stiet twa fjilden op te striken.

Yn 'e diagramstân komt dus op (16) 39. Swart moat dan wer nei 21 werom, en dan stekt de wite wolf oer nei 6..



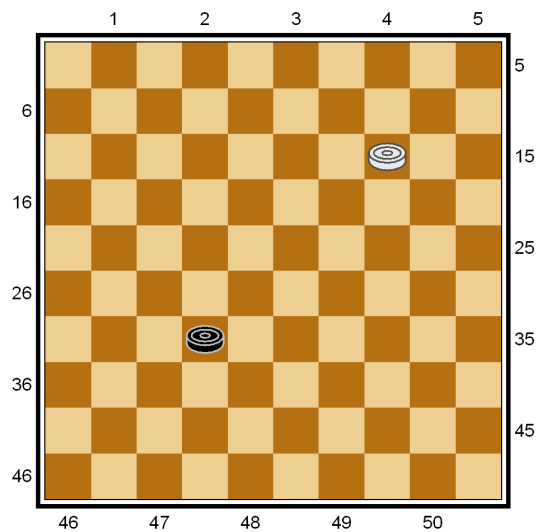
9 It einspul

As it spul net yn it middenspul al ta in útdragene saak komt en lang yn 't lykwicht bliuwt, is it de keunst om nei in winnend einspul ta te striken. Yn dit haadstik wurde in tal winnende einspullen behannele. Dy't it prinsipe efter dizze einspullen ken, wit hoe't er op in winnend einspul ta strike moat.

9a It einspul: winne troch tempo

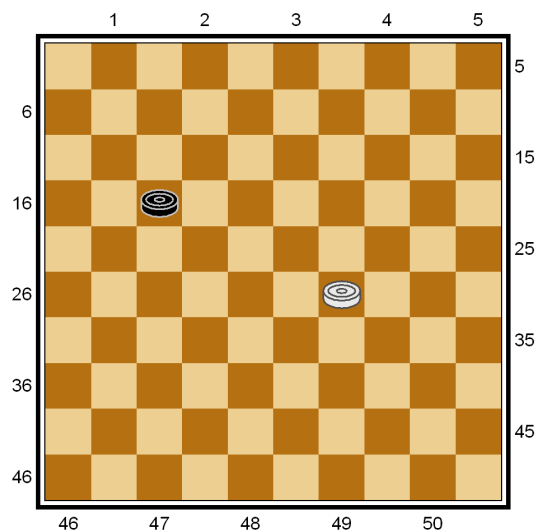
Soms rint it einspul út op in hurddraaverij nei de daam. Yn 'e diagramstân wint wyt sa: 10 (38) 5 (43) 46.

As beide spilers fuort nei elkoar op 'e daam binne, hat de spiler dy't earst oankomt in heal tempo mear. Yn dit foarbyld hat wyt $1\frac{1}{2}$ tempo foardiel. Dat is genôch om te winnen as wyt op 'e lange line komme kin en swart net mear op 50 komme kin.



9b It einspul: winne troch tempo mei twangset

Yn dit foarbyld hat wyt, as er oan set is, $1\frac{1}{2}$ tempo mear. Hy wint lykwols allinnich mei 23, omdat swart nei 24 noch op fjild 50 komme kin.

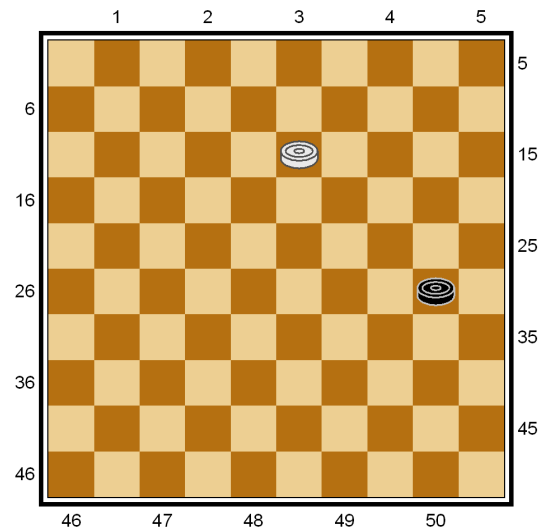


9c It einspul, winne troch opsluten mei de wolf

As swart op fjild 50 komme kin, moat wyt $2\frac{1}{2}$ tempo mar hawwe om te winnen.

Ut 'e diagramstân wei giet de winst bygelyks sa: 9 (35) 4 (40) 22! (45) 50.

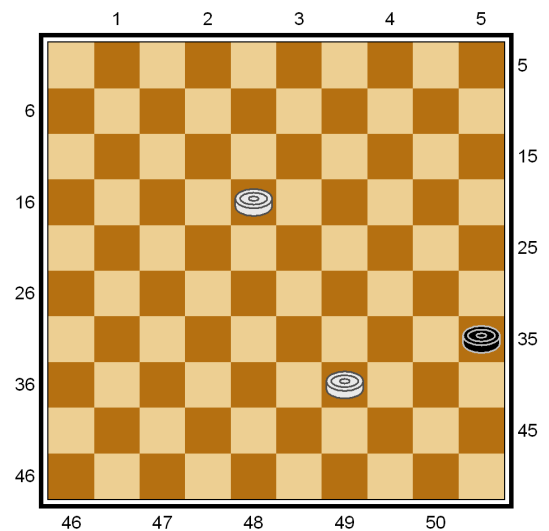
Ek as swart de line 1-45 oerstekt, moat wyt oer de line 6-50 nei 50 ta om it swarte houtsje op te heinen.



9d It einspul: winne troch tempo ôf te krijen

Soms moat men winne troch de tsjinstanner tempo ôf te nimmen.

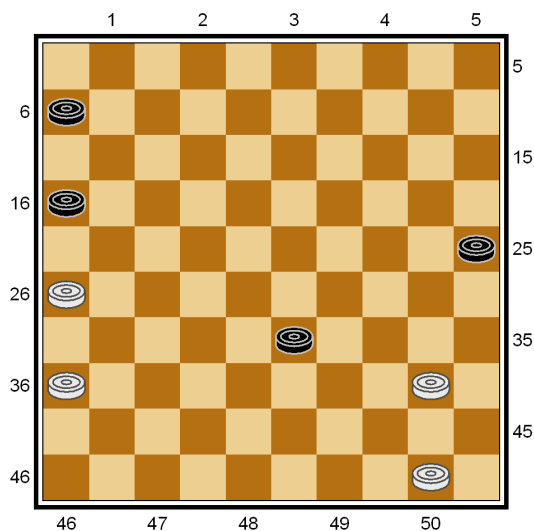
Wyt strykt 12, en rint nei (40) net daliks troch, mar spilet earst 34. Dêrtroch ferliest swart twa folle tempo's, en hat wyt mei ien hout oan syn tempofoardiel genôch.



9e It einspul: winne troch fertikale opposysje

Yn 'e diagramstân wint wyt mei 39 45. Swart kin no oars net as syn houten by ienen of twaen wei jaan.

Sokke stannen mei trije of fjouwer houten oan 'e kant komme yn 'e praktyk in protte foar.



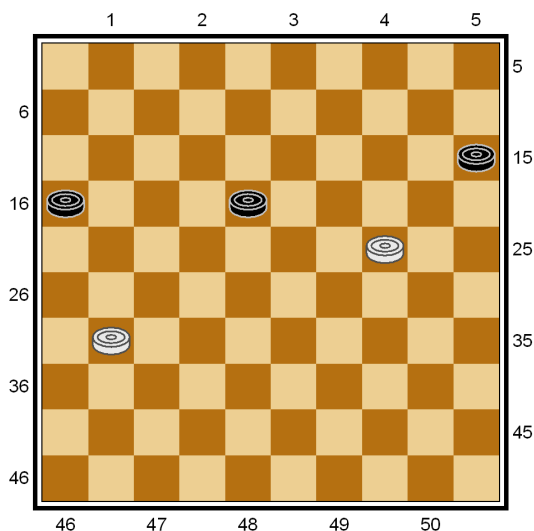
9f It einspul: winne troch horizontale opposysje

Ek troch oerdwêrse of horizontale opposysje kin men de tsjinstanner sa te plak krije, dat er oars net kin as hout jaan. Yn útsûnderlike gefallen is it sels mooglik dat twa houten op dy manier winne fan trije.

Mei dêrtroch moat men yn it Fryske damjen mei ien of mear houten efter net opjaan. It is better om te sykjen nei de goeie plakken yn it einspul

As der noch mar in pear houten op it boerd binne, steane de houten tusken de midden en de râne faak it sterkste.

Yn 'e diagramstân wint wyt sa: 27 (23) (20) 18 (24) 13 (30) 9 (35) 4 (40) 22 (45) 50.

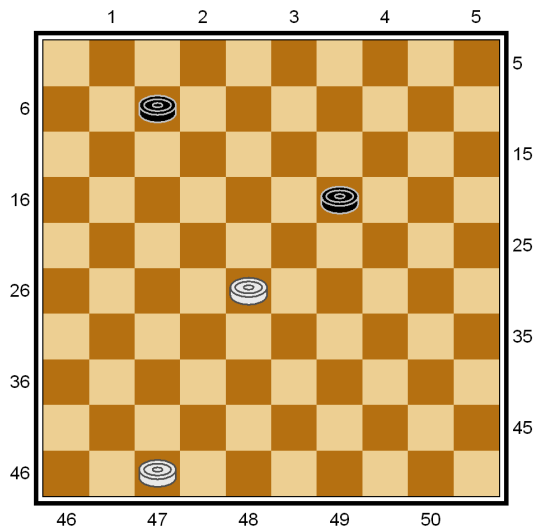


9g It einspul: winne troch ynsluten

Yn 'e diagramstân kin it wite houtsje net nei 22 ta: swart rint deromhinne nei 21, en fret it wite houtsje op. It oare wite houtsje kin it swarte houtsje op 19 net foarby komme.

No kinne beide houtsjes troch swart ynsluten wurde: (11!) 42 (17) 37 (21) 32 (24) 22 27 (249) 21 (34) 17 (40) 12 (29) 8 (34) 3,(45), en wyt kin net mear keare dat swart twa wolven hellet.

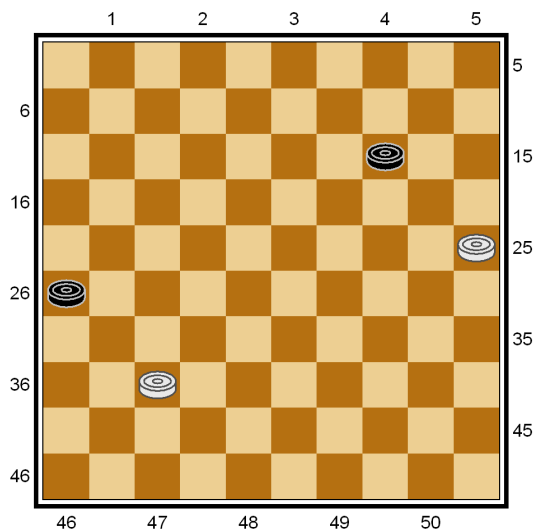
De earste set komt it op oan: op (12) komt 22 42, en it spul wurdt kamp.



9h It einspul: winne mei dûbelde horizontale opposysje

Yn 'e diagramstân ferliest deselde dy't strike moat, omdat er oars net kin as de tsjinstanner trochrinne litte en sa it spul ferlieze.

Mei wyt oan set giet dat bygelyks sa: 32 (31) 28 (37) 22 (41) 17 (46) 11 (23) 6 (1).

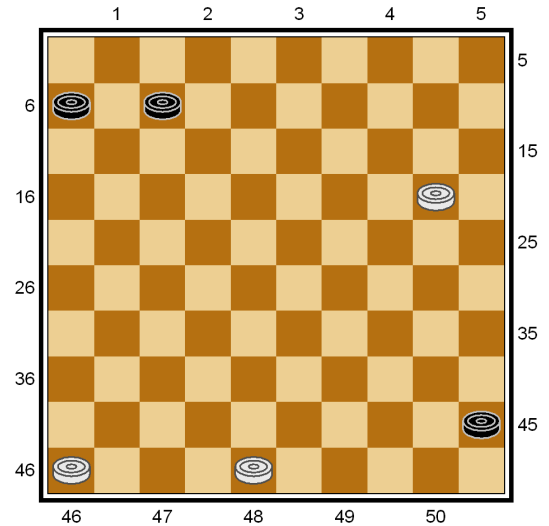


9i It einspul: winne mei in fang

As men in trochbraak oankommen sjocht, is it al sa tûk om foar de tsjinstanner syn wolf in fang ta te rieden.

Yn 'e diagramstân kin wyt sûnder dat der wat te rêden is trochrinne nei daam; salang't de fang 46 48 stean bliuwt, kin swart net wolf helje.

De trijesetteregel kin lykwols ek sokke stannen noch dreech genôch meitsje. De fluchste winst is hjir ek noch net ienfâldich: 14 (12) 9 (17) 3 (22) 21 (28) 38 (33) 29 (11) 23 (16) 32 (50) 3243.



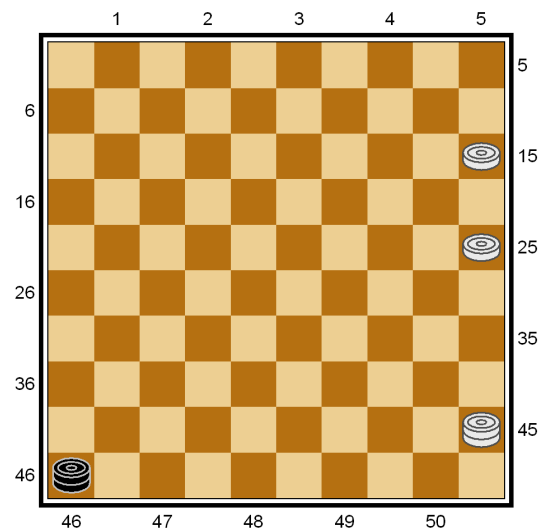
9j It einspul: winne mei in wolf en twa houten tsjin ien wolf

Dit liket makliker as dat it is. Yn 'e diagramstân moat wyt twa houten oer de lange line hinne krije. Dat kin mar op ien manier.

Swart hâldt hjir de lange line beset, mar moat no nei 5, omdat oars 10 komt. Nei (5) spilet wyt 12!, om fjild 3 besette te kinnen op it stuit dat dat nedich is.

Wannear't wyt ien kear op 'e line 3-26 stiet, kin er 20 spylje. As swart dan wer (5) spilet, komt 3. Docht swart in oare set, dan komt ek 3. Spilet swart dan no 5, dan komt 14.

Swart kin dus oars net as ôfwachtsje op 'e lange line. As wyt 20 spile hat, jout er de wolf wei, en spilet dêrnei 10. No kin swart net mear keare, dat wyt mei beide houten wolf hellet.



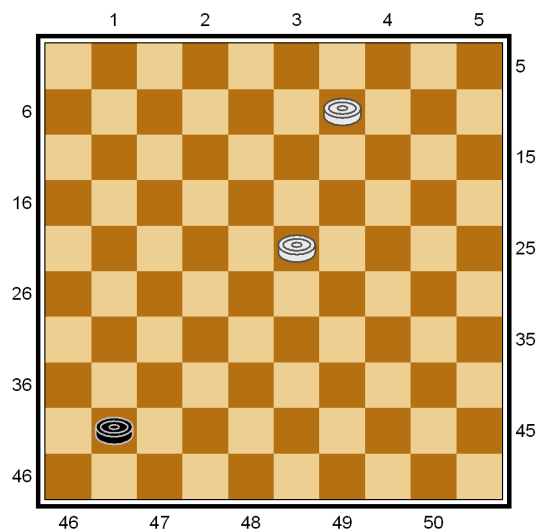
9k It einspul: winst, ferlies of dochts kamp?

Rare dreech en nijsgjirrich is it einspul fan ien wolf tsjin in wolf en in houtsje. Winst, ferlies en kamp lizze hiel ticht byinoar.

Yn 'e diagramstân binne beide spilers noch ien streek fan 'e daam ôf.

As swart strike moat en de lange line ynnimt, liket winst ek noch mooglik: (46) 18 (kin net oars) (5) 12? (23!) 8 (5).

As wyt der better om tinkt by syn tadde set, sit der lykwols net mear yn as kamp: (46) 18 (5) 13 (10) 4? (5) 49* (28) 3** (5!!) 8*** of 9*** (32) 8 of 9 en dan 10.



Lang om let blykt, dat by goed spyljen fan wyt it besetten fan 'e lange line foar swart ferliest: (46?) 18 (5) 13 (10) 3! (5) [oare setten ferlieze ek] 12 (10) 1, en wyt kin altiten trochrinne en in twadde wolf helje.

By goed spyljen wurdt dizze stân by einsluten kamp. Twa korrekte fuortsettings binne bygelyks

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

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

Oer dit spesifike einspul bestiet in monografy fan 'e heit fan ien fan 'e skriuwers:

H. Walinga, *Geheimen van een eindspel. Fries dammen*, Bolsward, z.j. [1976]. Dizze stúdzje is by de skriuwers noch beheind te leverjen.