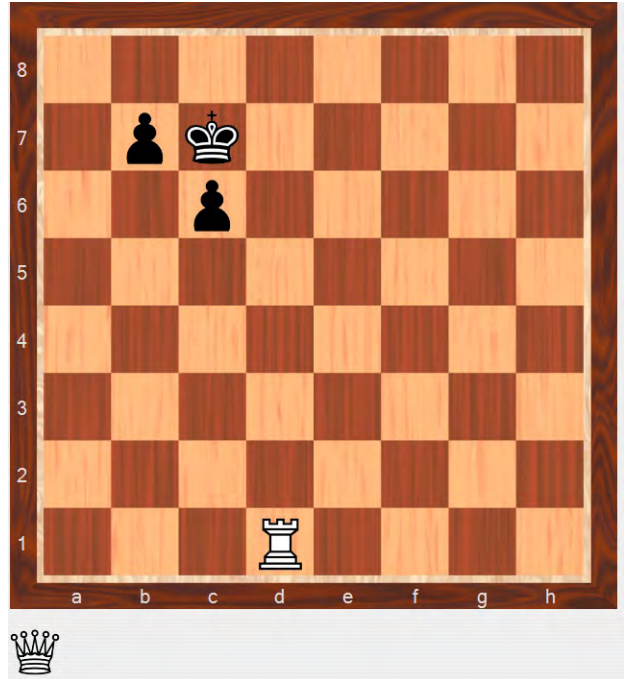
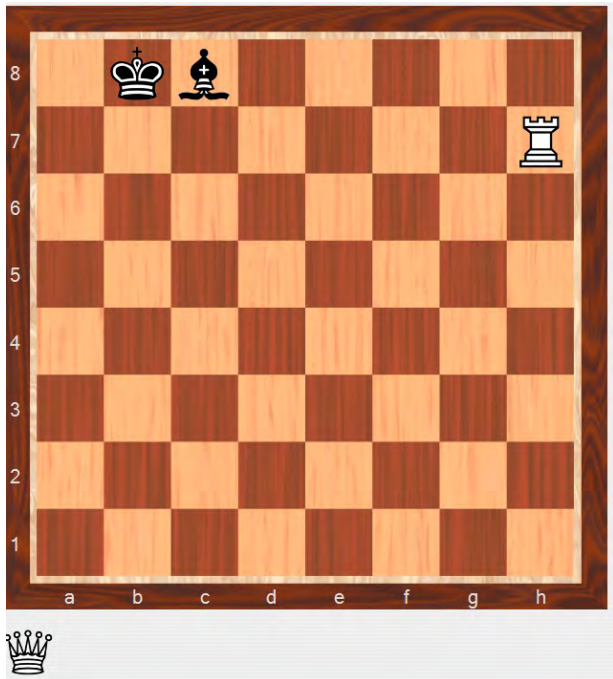
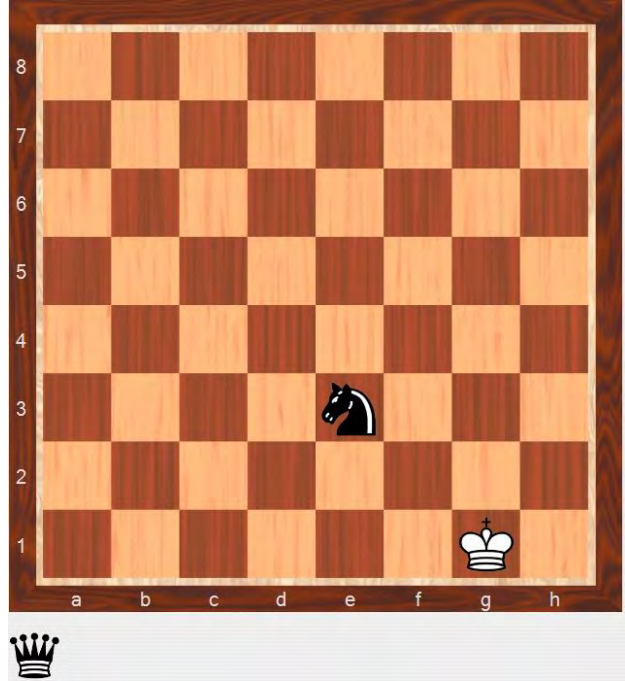
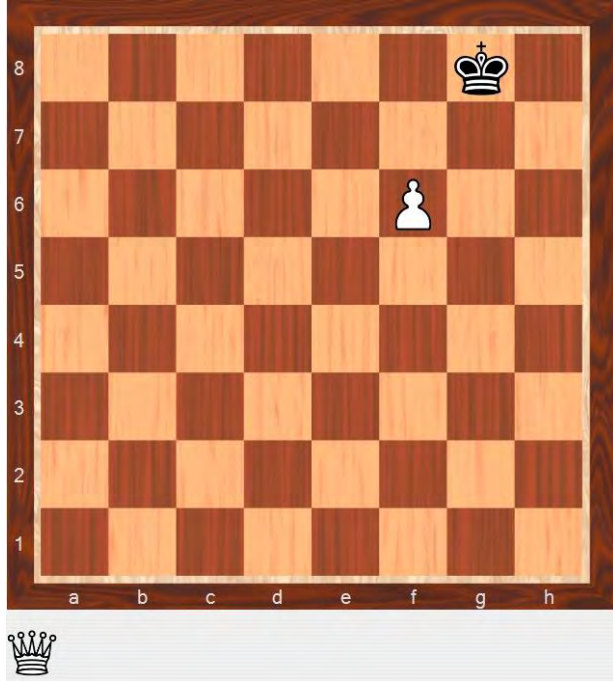


### 7a. Mat bedenken

Het stuk onder het bord moet je op het goede veld zetten. De tegenstander moet dan mat staan.

Het stuk moet schaak geven en alle vlucht- velden van de koning afpakken.

De helper staat al op het bord.



### 7b. Mat in één zet

Speel de juiste zet en zet de tegenstander mat.

