

STAP
2

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Openen
Aanvallen
Materiaal winnen

R. Brunia en C. van Wijgerden

Onder redactie van Hans Böhm



Officiële leermethode
van de KNSB

Inhoud

Voorwoord van Hans Böhm	7
Les 1 Activiteit van de stukken	9
Les 2 Dubbele aanval met de dame	16
Les 3 De penning	23
Les 4 Uitschakelen van de verdediger	31
Les 5 De drie gouden regels van de opening	38
Les 6 Mat in twee	47
Les 7 Dubbele aanval met het paard	51
Les 8 Mat zetten met koning en toren	59
Les 9 Dubbele aanval van andere stukken	64
Les 10 De aftrekaanval	70
Les 11 Uitschakelen van de verdediger	78
Les 12 Verdedigen tegen een dubbele aanval	84
Antwoorden	93

Gewoon lekker schaken

De eeuwenoude schaaksport krijgt bij tijd en wijle een enorme impuls, dat geldt voor alle tijden en voor alle landen. Die impulsen zijn heel divers. Een kleine greep.

Rond 1800 maakte *De Turk*, een schaakmachine gebouwd door Wolfgang von Kempelen – tevens uitvinder van de eerste spraakmachine – een tour door Europa en Amerika. Dit baarde overal veel opzien omdat de machine bijna iedereen versloeg. Het was echter visueel bedrog, een goocheltruc, want ergens zat een kleine schaakspeler verborgen. Maar het idee van een schaakcomputer was er ruim 200 jaar geleden dus al wel.

In 1886 werd de Oostenrijker Wilhelm Steinitz tot de eerste officiële wereldkampioen uitgeroepen. Alle twintig wereldkampioenen sindsdien hebben niet alleen hun stempel gedrukt op de algehele spelvoering, de stijl, maar hebben vooral in hun eigen land grote impulsen aan schaaksport gegeven, zoals Max Euwe in Nederland. De huidige kampioen, de Noor Magnus Carlsen, heeft zijn imperium, met magazines en sites en toernooicycli, onlangs naar de beurs gebracht.

In 1984 maakte de musical *Chess*, geïnspireerd op het WK 1972 ten tijde van de Koude Oorlog, tussen de Amerikaan Bobby Fischer en de Rus Boris Spassky, veel los bij de première in Londen. De musical werd in vele landen, waaronder Nederland en Amerika, door eigen zangers/acteurs uitgebracht.

Er zijn meerdere schaakfilms gemaakt. 1982 werd de spannende dertiendelige serie *Dubbelpion* uitgezonden op de televisie. In 1995 werd *Lang Leve de Koningin* uitgebracht in vele bioscopen. In 2020 bracht Netflix de zevendelige serie *The Queen's Gambit* uit en dat werd 'de best bekeken miniserie ooit'. In de hele wereld vlogen de verkoopcijfers van schaakborden omhoog, evenals de aantallen bezoekers van schaaksites.

Ook deze nieuwe uitgave van de serie *Lekker schaken* is een bewijs van weer een nieuwe historische impuls voor de schaaksport.

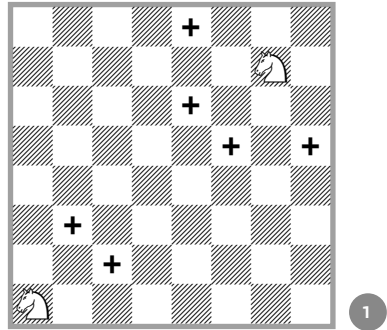
Hans Böhm – Hilversum, januari 2021

Les 1 Activiteit van stukken

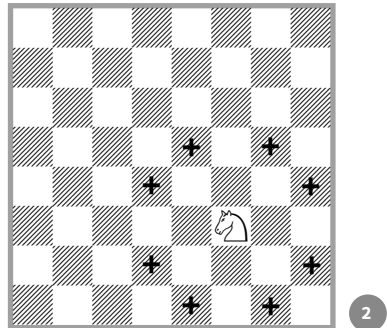
Je hebt waarschijnlijk heel wat partijtjes gespeeld nu je de regels van het schaakspel kent. Het is leuk om beter te leren spelen. Daarvoor moet je nieuwe onderdelen leren en vooral moet je goed met de stukken om leren gaan.

De stukken zijn belangrijke onderdelen van je schaakleger. Als je ze verliest, of weggeeft, moet je een ongelijke strijd aangaan. In de eerste stap heb je de waarde van de stukken geleerd. In deze les kijken we naar de plaats van de stukken op het bord.

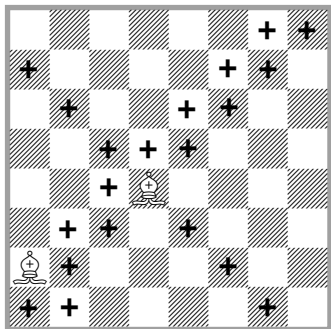
In *diagram 1* staan twee paarden. Het paard van a1 kan maar naar twee velden springen, dat is niet veel. Het andere paard kan naar vier velden springen.



Het paard in *diagram 2* heeft veel meer mogelijkheden. Acht sprongen kan het maken. Op f3 staat het paard dus beter dan op a1 of g7. Het is je vast opgevallen dat het paard meer mogelijkheden krijgt naarmate het meer naar het midden van het bord komt.

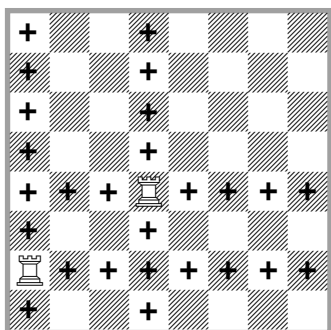


Hetzelfde kunnen we met de loper doen. In *diagram 3* heeft de loper op a2 zeven verschillende mogelijkheden. Dat is een heel verschil met de loper op d4 die uit dertien zetten kan kiezen. Ook voor de loper geldt dat de mogelijkheden groter worden in het midden van het bord.



3

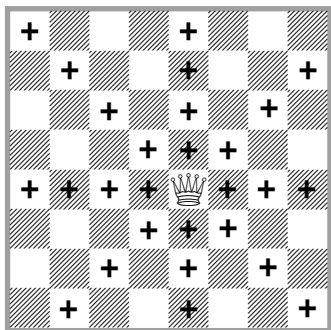
De torens in *diagram 4* staan op dezelfde plaats als de lopers uit *diagram 3*. Tel maar eens de mogelijke zetten vanaf a2 en d4. Allebei veertien. Voor de toren maakt het niet uit waar hij staat. Overal op het bord kan hij kiezen uit veertien mogelijkheden.



4

De dame op e4 heeft wel heel veel keuze. Liefst zevenentwintig mogelijkheden. Haar macht wordt wat minder groot als we de dame in een hoek van het bord zetten. Ga zelf maar na. Vanaf h1 kan de dame nog 21 verschillende zetten doen.

Uit deze voorbeelden is het duidelijk dat paard, loper en dame zoveel mogelijk in het midden van het bord moeten werken. Zij doen daar veel meer dan aan de randen. Bij de toren is dit niet zo.



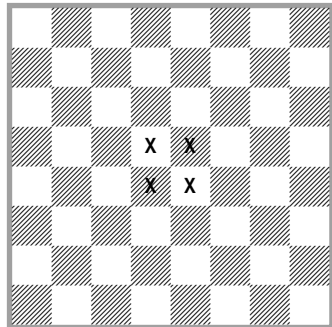
5

In *diagram 6* staat in de velden d4, d5, e4 en e5 een kruis. Deze vier velden samen noemen we het centrum. De velden met een rondje liggen ook nog wel in het midden. Die noemen we de centrale velden. In een schaakpartij moeten we:

- het centrum proberen te beheersen;
- de stukken zoveel mogelijk naar het middendeel van het bord spelen.

In het centrum staat een stuk actief. Dit betekent:

- het stuk heeft veel speelmogelijkheden;
- het stuk kijkt naar velden op de helft van de tegenstander.

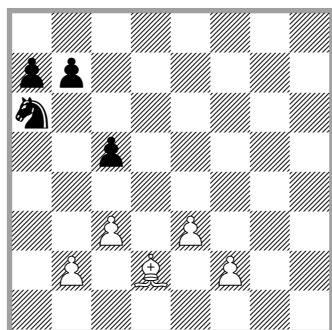


6

Soms staat een stuk niet actief. Dat had je kunnen voorkomen of je kunt er nog iets aan doen.

In *diagram 7* heeft het paard op a6 weinig te doen. De juiste manier om dit te verhelpen is het paard omspelen via c7. Op d5 speelt het weer volledig mee.

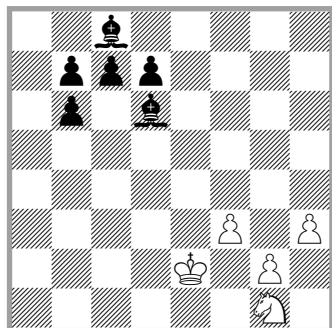
Ook met de loper op d2 is het droevig gesteld. Naar achteren spelen is niet de bedoeling en naar voren kijkt hij alleen maar tegen zijn eigen pionnen aan. De oplossing ligt voor de hand. Wit moet zijn e-pion opspelen en de loper komt weer tot leven.



7

In *diagram 8* kan de loper van c8 niet spelen. Het duurt even voor dat verholpen is. De loper van d6 moet weg, naar e5 bijvoorbeeld, en de pion van d7 moet daarna worden opgespeeld.

Het witte paard op g1 staat vast. Wit kan dit oplossen door zijn koning weg te spelen of de f-pion een stapje vooruit te zetten. Natuurlijk speelt wit niet de randpion h3 vooruit. Het paard op h3 heeft te weinig vooruitzichten.

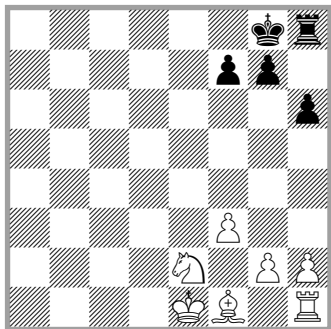


8

De oplossingen voor de problemen in *diagram 9* spreken eigenlijk voor zich. De zwarte toren van h8 kan in het spel worden gebracht nadat de koning een stapje naar h7 heeft gedaan.

Wit moet veel meer moeite doen. Eerst het paard weg van e2 (naar het centrum, dus d4); vervolgens de loper naar c4. De toren wordt ontwikkeld met de rokade. De koning staat dan ook ineens veilig.

In al deze voorbeelden stonden enkele stukken niet actief. We hebben ze geactiveerd.

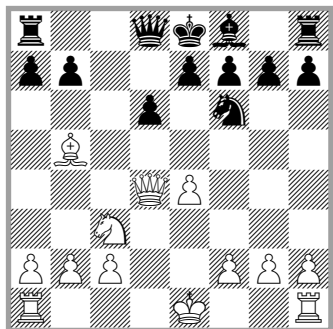


9

Voorbeeldstellingen les 1

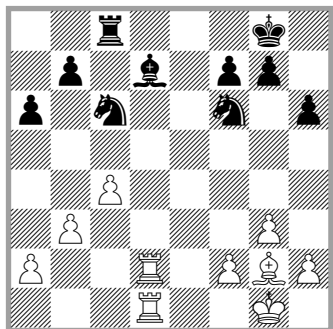
De oefeningen bij de eerste les zijn herhalingen van de eerste stap. Onderwerpen als sla een ongedekt stuk, mat in één, een voordelige ruil, schaak opheffen en verdedigen komen aan bod.

In *diagram 10* is zwart aan zet. Dat zie je aan het bolletje rechts boven het diagram. Zwart staat schaak. Weggaan met de koning gaat niet, de loper slaan evenmin. Tussensplaatsen dus. De dame is meer waard dan de loper. Zwart speelt daarom 1. ... Pf6-d7. De juiste zet schrijf je onder het diagram.



10

Waar moet je op letten? Natuurlijk op stukken die ongedekt staan, stukken die tweemaal staan aangevallen en maar eenmaal verdedigd, een koning die open en bloot staat, stukken die staan aangevallen. In *diagram 11* staat de loper op d7 tweemaal aangevallen en alleen maar door het paard gedekt. Dat wit eerst een toren moet geven, geeft niet. Na 1. Td2xd7 Pf6xd7 2. Td1xd7 heeft wit een punt gewonnen.

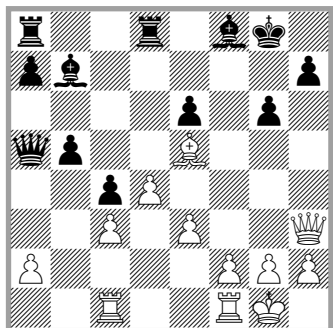


11

Wit staat materiaal achter. Hij heeft een stuk minder. Gelukkig staat de zwarte koning een beetje op de tocht. Wit kan met de dame de pion op e6 met schaak slaan. De zwarte koning kan geen kant meer op en zwart kan ook het schaak niet opheffen. Zwart staat mat.

We schrijven op: 1. Dh3xe6 mat.

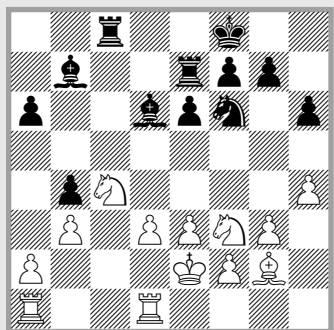
De antwoorden staan achterin op blz. 93. Succes!



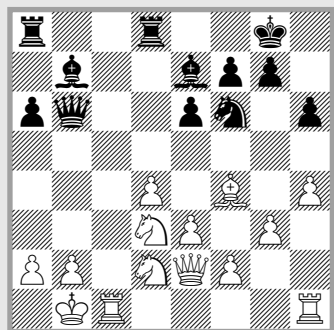
12

Les 1 Oefeningen

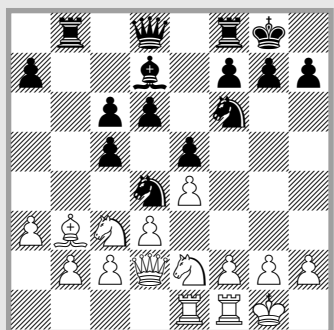
Oefening 1a: herhaling eerste stap



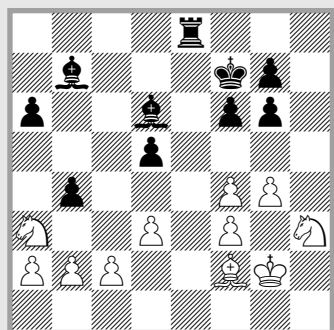
a



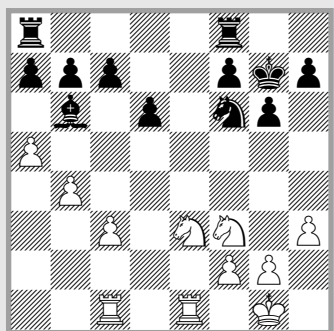
b



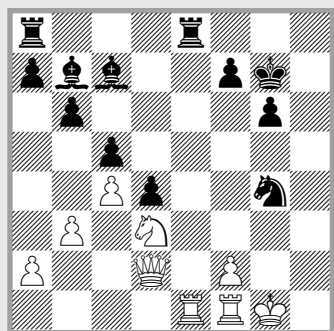
c



d

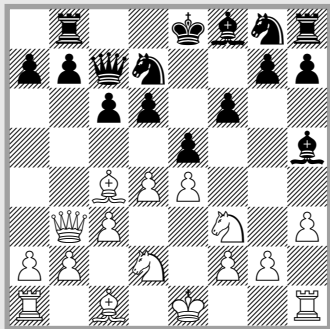


e

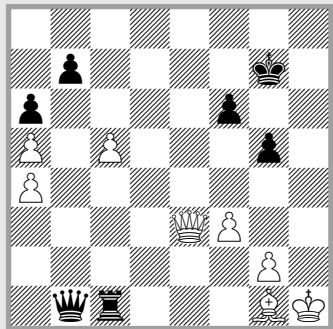


f

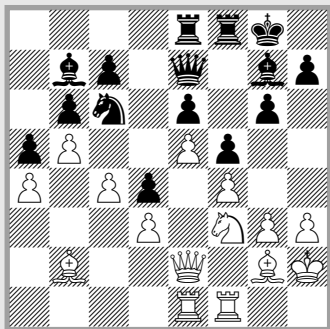
Oefening 1b: herhaling eerste stap



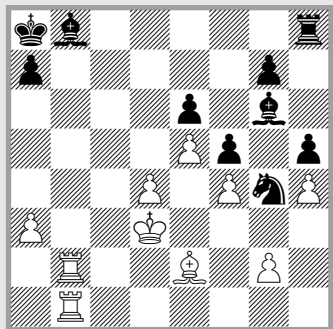
a



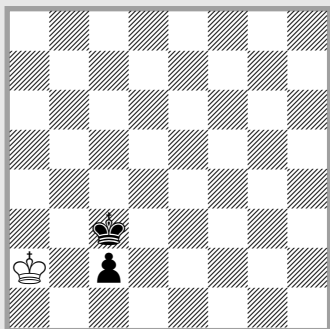
b



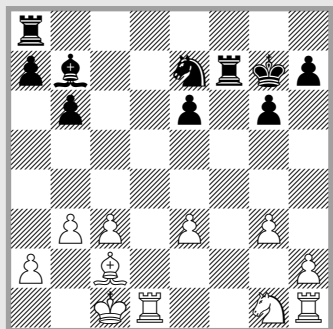
c



d



e

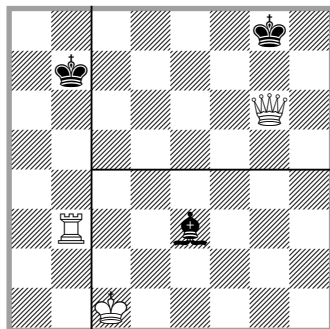


f

Les 2 Dubbele aanval met de dame

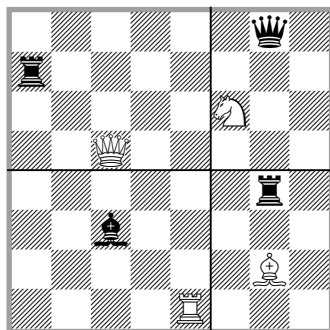
Een schaakpartij winnen? Aanvallen! De aanvaller wint. Maar wat kun je in het schaakspel aanvallen?

In *diagram 13* zien we het eerste aanvalsdoel: de koning. Drie verschillende stukken zetten de koning schaak. Schaak geven is een aanval op de koning, een zeer dwingende aanval, want het schaak moet worden opgeheven.



13

In *diagram 14* staat het tweede aanvalsdoel. Je ziet dat verschillende stukken worden aangevallen. We zeggen ook wel kortweg hout. Dat is lekker kort. Onder hout verstaan we alle stukken, behalve de koning. Deze aanval is vooral sterk als je een stuk aanvalt dat meer waard is. Ook als het aangevallen stuk niet gedekt staat is de aanval nuttig.

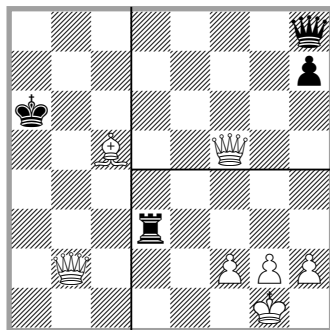


14

Het lijkt alsof je nu niets meer kunt aanvallen. Toch is er nog een derde aanvalsdoel: velden. Wat voor zin het heeft om velden aan te vallen waar niets staat, zie je in *diagram 15*. Die velden zijn matvelden, op die velden wordt de tegenstander matgezet. In het diagram zijn dat de velden b6, d1 en f8.

Samengevat: er zijn drie aanvalsdoelen (die we steeds gemakshalve afkorten):

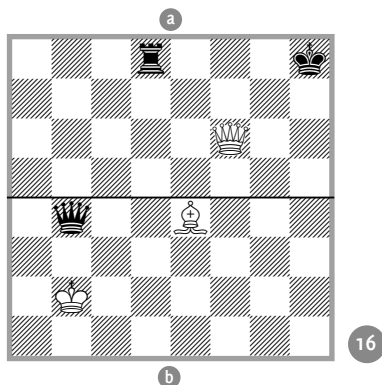
- koning (K)
- hout (H)
- veld (V)



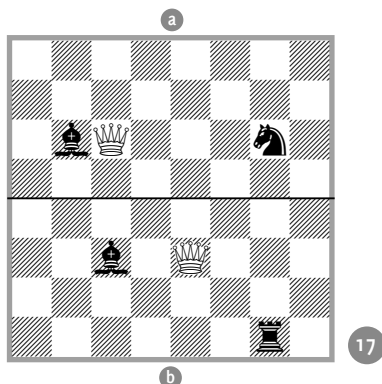
15

Goed, we gaan dus aanvallen. Nu heeft een gewone aanval meestal niet zo'n succes. Je valt een stuk aan, of je dreigt mat maar je tegenstander pareert de dreiging. Dat moet slimmer kunnen. Een zeer geslaagde aanvalsvorm is de dubbele aanval. Een aanval van een stuk op twee doelen tegelijk. Het is dan moeilijk om een verdediging te vinden om beide aangevallen aanvaldoelen te redden. Je mag niet twee zetten tegelijk spelen.

Het wapen dat we gebruiken is het sterkste schaakstuk: de dame. In *diagram 16a* een voorbeeld van de dubbele aanval. De witte dame valt tegelijk koning en toren aan. Een vorm van koning + hout (K+H). In het *b-ge-deelte* valt de zwarte dame de koning en de loper aan. Wit kan niet in een zet het schaak opheffen en de bedreigde loper redden.

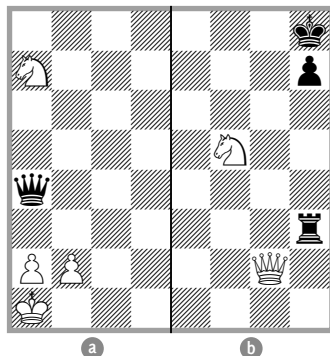


De tweede vorm van de dubbele aanval van de dame is als de dame twee stukken tegelijk aanvalt. In *diagram 17* zie je twee voorbeelden. In het *a-gedeelte* valt de witte dame paard en loper tegelijk aan; hout + hout (H+H). Eenzelfde vorm in het onderste deel. De zwarte dame wint of de loper of de toren, eveneens H + H.



De moeilijkste combinatie van de aanvalsdoelen staat in *diagram 18*. In *18a* wordt niet alleen het paard door de dame bedreigd, maar tegelijkertijd dreigt er mat op d1. Wit kan het beste het mat pareren maar het paard gaat verloren. Je ziet dat een dubbele aanval meestal hout oplevert. Slechts één aanval kan worden opgeheven.

In het *b-deel* heeft wit twee dreigingen. De toren op h3 staat aangevallen en er dreigt mat op g7. Zwart is er slecht aan toe. Beide stellingen hebben de vorm hout + veld (H+V).



18

Samengevat zijn dit de drie vormen van de dubbele aanval:

- K+H koning en hout
- H+H hout en hout
- H+V hout en belangrijk veld

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Met de officiële leermethode *Lekker schaken* leert iedereen de beginselen van het schaakspel. De opzet is goed uitgedacht en de teksten zijn zeer toegankelijk, zodat beginnende schakers er direct zelf mee aan de slag kunnen. De vele diagrammen maken meteen duidelijk waar het in de tekst over gaat. En met de opdrachten kun je het geleerde direct in praktijk brengen. Deze methode is geschikt voor zowel volwassenen als kinderen vanaf 10 jaar.

Het tweede deel – *Stap 2: openen, aanvallen, materiaal winnen* – gaat over het herkennen en toepassen van vaak voorkomende posities van stukken. Beginnende schakers maken kennis met het principe van het spel: concen-
treren op het centrum, het werken met een dubbele aanval, het pennen van stukken, de basisregels bij de opening, zogenoemde aftrekaanvallen en matvoering met de toren.



9 789021 581712

www.kosmosuitgevers.nl

**KOS
M•S**

NUR 481
Kosmos Uitgevers,
Utrecht/Antwerpen